

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Chuico González, Joffre Fabián
Guerrero Rosero Madelaine Lizbeth
Lemus Abata Zair Fabián
Molina Arequipa Ginette Andreina
Quinchiguango Ruales Andrés Mauricio

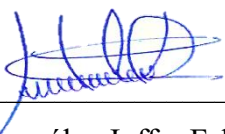
TUTORES:

Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador

**Implementación de la herramienta GENIALLY para el aprendizaje
ortográfico en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa CEC
de la ciudad de Latacunga -Ecuador**

Autoría del Trabajo de Titulación

Nosotros, ***Chuico González Joffre Fabián, Guerrero Rosero Madelaine Lizbeth, Lemus Abata, Zair Fabián, Molina Arequipa Ginette Andreina, Quinchiguango Ruales Andrés Mauricio***, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Implementación de la herramienta GENIALLY para el aprendizaje ortográfico en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga -Ecuador*** es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Chuico González Joffre Fabián

Correo electrónico:

jofferchuicog16@gmail.com

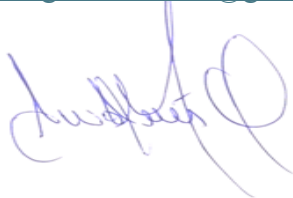


Guerrero Rosero Madelaine

Lizbeth

Correo electrónico:

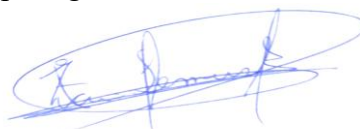
madeguerrero1994@gmail.com



Quinchiguango Ruales Andrés

Mauricio

Correo electrónico: andres_ska-p@hotmail.com



Lemus Abata, Zair Fabián

Correo electrónico:

z.air97@hotmail.com



Molina Arequipa Ginette

Andreina

Correo electrónico:

andre.1902.am@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Nosotros, ***Chuico González Joffre Fabián, Guerrero Rosero Madelaine Lizbeth, Lemus Abata, Zair Fabián, Molina Arequipa Ginette Andreina, Quinchiguango Ruales Andrés Mauricio***, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado ***Implementación de la herramienta GENIALLY para el aprendizaje ortográfico en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga -Ecuador***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

Chuico González Joffre Fabián

Correo electrónico:

jofferchuicog16@gmail.com

Lemus Abata, Zair Fabián

Correo electrónico:

z.air97@hotmail.com

Guerrero Rosero Madelaine

Lizbeth

Correo electrónico:

madeguerrero1994@gmail.com

Molina Arequipa Ginette

Andreina

Correo electrónico:

andre.1902.am@gmail.com

Quinchiguango Ruales Andrés

Mauricio

Correo electrónico: andres_ska-

p@hotmail.com

D. M. Quito, junio 2025

Agradecimiento

Quisiéramos expresar nuestro más sincero agradecimiento a Dios, que siempre ha caminado con nosotros en cada paso para culminar con esta nueva etapa.

A la universidad por permitirnos cumplir con un sueño más, a nuestros docentes por su guía experta y valiosa durante todo el proceso, siempre tendremos presente todos sus consejos para ser mejores personas en el día a día, nos mostraron que la paciencia la tolerancia y la perseverancia nos llevaran a grandes logros.

A todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de este proyecto de titulación para obtener nuestra maestría. Su dedicación y conocimientos fueron fundamentales para llevar a cabo esta investigación. A nuestros compañeros de clase, quienes compartieron sus ideas y conocimientos enriquecedores, lo que contribuyó en gran medida al desarrollo de habilidades y conocimientos durante el trayecto académico.

Nuestra gratitud a familiares y amigos por su constante apoyo y ánimo durante este período de estudio. Sus palabras de aliento fueron el motor de motivación para seguir adelante.

A nosotros como parte importante del culminar de esta etapa, debido al arduo trabajo que se realizó en equipo, impartiendo ideas las cuales se forjaron en grandes frutos, hoy se vuelven una gran recompensa, culminar con este capítulo añorado, será el nuevo inicio para grandes logros.

- Con Cariño:

- Chuico González, Joffre Fabián
- Guerrero Rosero, Madelaine Lizbeth
- Lemus Abata, Zair Fabián
- Molina Arequipa, Ginette Andreina
- Quinchiguango Ruales, Andrés Mauricio

Dedicatoria

A nuestro Padre Dios, por que, gracias a él, hemos logrado concluir la carrera para nuestro futuro y cumplir un sueño más, a nuestros familiares que siempre estuvieron junto a nosotros, por creer en nuestra capacidad, brindándonos su apoyo, sus sabios consejos, a nuestros profesores por sus conocimientos, por brindarnos el tiempo necesario para profesionalizarnos y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido en este proceso formativo.

A Dios y a todos los santos que me guían por ser mi luz en el camino, a mis queridos padres por su entereza, su enseñanza en el valor del trabajo y a perseguir siempre mis sueños, a mis hermanos y sobrina por su amor y compañía constante, a mis amigos, por las risas, el apoyo y los momentos que siempre llevaré conmigo. (Joffre Fabián Chuico González)

A Dios, quien fue mi mano derecha por que supo mostrarme el camino de la fe y de creer en mí misma, su amor incondicional siempre hace que me levante cada día agradeciendo por lo que tengo, a mis padres, abuela y hermano por que han sido el más grande apoyo para crecer como persona tanto en lo profesional como el personal enseñándome que los sueños se cumplen si eres perseverante. (Madelaine Lizbeth Guerrero Rosero)

Dedico este proyecto a mis padres y hermanos, quienes me han brindado todo su apoyo durante mi formación personal y profesional. A mis amigos, por estar presente en todos mis logros y por mantener una gran amistad durante este tiempo. (Lemus Abata Zair Fabián)

A mi padre, quien ha sido mi apoyo incondicional, quien ha creído en mí y ha sido mi ejemplo de superación para lograr cada meta propuesta en mi vida, a mi hijo quien es el motor de mi vida y mi fuente de inspiración para conseguir este logro, así como a mis demás familiares quienes con sus palabras de aliento me inspiraron a hacer este sueño realidad. (Ginette Andreina Molina Arequipa)

A mi madre, por su amor y apoyo incondicional en cada paso de este camino. A mis hermanos por sus palabras de aliento durante este proceso. A mi amigo, por su hálito en los momentos más desafiantes. Y a todos aquellos que creyeron en mí. Este logro es también de ustedes.

(Andrés Mauricio Quinchiguango Ruales)

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	1
Abstract	3
1. Introducción	5
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	5
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación).....	6
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación	7
1.4. Objetivo general.....	8
1.5. Objetivos específicos.....	8
2. Marco Teórico	9
2.1. Herramientas TIC	9
2.2. Genially.....	9
2.3. Función de Genially.....	10
2.4. Ventajas de usar Genially.....	10
2.5. Desventajas de Genially	10
2.6. Genially en la Educación.....	11
2.7. Área de Lengua y Literatura	11
2.8. Ortografía.....	12
3. Metodología	13
3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	13
3.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	14
3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	16
4. Resultados	18
4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	18
4.1.1. Código deontológico	18
4.1.2. Guía de buenas practicas	22
4.2. Diseño de materiales educativos digitales.....	27
4.2.1. Justificación Curricular.....	28
4.2.2. Contenidos.....	28
4.2.3. Recursos Digitales Educativos Planteados	29
4.2.4. Preguntas.....	30

4.2.5.	Conclusiones	32
4.2.6.	Preguntas de Reflexión	33
4.2.7.	Manifiesto.....	34
4.2.8.	Guiones Multimedia	35
4.2.9.	Enlaces al material	41
4.2.10.	Conclusiones.....	41
4.2.11.	Objetivo del Material Didáctico	43
4.2.12.	Conclusiones.....	45
4.2.13.	Enlace del curso	47
4.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	47
4.3.1.	Plataformas de gestión de Entornos Virtuales.....	47
4.3.2.	Planificación de la acción educativa	51
4.3.3.	Organización del curso en la plataforma canvas.....	59
5.	Conclusiones y Recomendaciones	62
6.	Referencias Bibliográficas	64

Índice de Figuras

Figura 1: <i>Imagen relativa al uso correcto de correo electrónico</i>	22
Figura 2: <i>Imagen relativa al uso correcto de la comunicación por videoconferencia</i>	24
Figura 3: <i>Imagen relativa al uso de la videoconferencia</i>	26

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales</i>	13
Tabla 2 <i>Diseño de materiales educativos digitales</i>	15
Tabla 3 <i>Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales</i>	17
Tabla 4 <i>Contenidos</i>	28
Tabla 5 <i>Elementos y componentes</i>	49
Tabla 6 <i>Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially</i>	51
Tabla 7 <i>Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación</i>	51
Tabla 8 <i>Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes</i>	52
Tabla 9 <i>Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially</i>	52
Tabla 10 <i>Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación</i>	53
Tabla 11 <i>Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes</i>	55
Tabla 12 <i>Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially</i>	55
Tabla 13 <i>Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación</i>	57
Tabla 14 <i>Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes</i>	58

Resumen Ejecutivo

El proceso de enseñanza tradicional que normalmente se ha utilizado para el aprendizaje ortográfico de los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa CEC, no ha obtenido los resultados esperados, lo cual se ha reflejado en la falta de interés por aprender, demostrando un déficit ortográfico en los alumnos de este nivel, el mismo que ha afectado su rendimiento académico.

Con miras a suplir la carencia de motivación a través de herramientas tecnológicas, en donde se aproveche los recursos que proporciona la institución para el proceso de enseñanza – aprendizaje de ortografía, los cuales servirán como apoyo innovador para crear un escenario más dinámico, personalizado y participativo, con elementos visualmente atractivos.

Este proyecto tiene como finalidad implementar la herramienta Genially en el proceso educativo, para mejorar la ortografía de los estudiantes de sexto año, creando un entorno lúdico entre profesor y alumnos, por consecuencia permitirá a los escolares desarrollar interés por adquirir conocimientos ortográficos, asimismo facilitará a los docentes una trazabilidad y podrán reforzar aspectos necesarios.

Para la ejecución de este proyecto se realizaron una serie de actividades, en las cuales se está reflejada la incidencia que tiene la herramienta Genially, en la mejora de la ortografía, por lo cual se creó un cronograma, que guía a los docentes y estudiantes.

Se ha programada 3 sesiones diferentes: En la primera sesión se impartirá una capacitación a los docentes sobre el uso y beneficios de esta herramienta, la cual será implementada en sus clases. En la segunda sesión se desarrollará una introducción a los estudiantes sobre reglas ortográficas usos y demás, complementada con un video interactivo y en la tercera sesión encontraremos actividades gamificadas como trivial y Scaperoom, para fomentar una participación activa en los alumnos de sexto año de educación básica.

Una vez utilizadas herramientas tecnológicas como: Canvas, Genially, Animaker e isEazy; se logró que los docentes las utilicen como una estrategia de enseñanza, lo que permitirá a los estudiantes aprender ortografía de una manera interactiva y dinámica, asimismo se conseguirá una mejor retención de las reglas ortográficas, haciendo uso de la gamificación y creando ambientes más participativos entre alumnos y docentes.

Abstract

The traditional teaching method commonly used for orthographic learning among sixth-grade students at Unidad Educativa CEC has not yielded the expected results. This has been reflected in the students' lack of interest in learning and the presence of spelling deficiencies, which have negatively impacted their academic performance.

To address the lack of motivation, this project aims to leverage technological tools and make use of the resources provided by the institution to support the teaching–learning process of orthography. These tools will serve as innovative aids to create a more dynamic, personalized, and participatory learning environment, enriched with visually appealing elements.

The goal of this project is to implement Genially in the educational process to improve the students' spelling skills by creating a playful and interactive setting between teachers and students. This will foster greater interest in acquiring orthographic knowledge and will also provide teachers with a tool for monitoring progress, allowing them to reinforce key concepts as needed.

Three different sessions were carried out to demonstrate the impact of using Genially on spelling improvement. A chronogram was developed to guide both teachers and students through the process. In the first session, teachers received training on how to use and benefit from the tool, which would then be incorporated into their lessons. In the second session, students were introduced to spelling rules and their usage, supported by an interactive video. In the third session, gamified activities such as trivia and escape rooms were conducted to encourage active participation among sixth-grade students.

With the integration of technological tools such as Canvas, Genially, Animaker, and isEazy, teachers began using these platforms as part of their teaching strategies. As a result,

students were able to engage with orthographic content in an interactive and dynamic way, leading to improved retention of spelling rules through gamification and the creation of more participatory classroom environments.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La institución se ha forjado a través de una misión, visión y su perspectiva en diferentes valores que se aplican tanto para los docentes y estudiantes.

- **Misión**

“La Comunidad Educativa CEC ofrece una formación centrada en el ser humano, basada en valores éticos y morales, fundamentada en un nivel académico exigente, propiciando una educación que enseñe para la vida, logrando seres sensibles con identidad y compromiso” (CEC, Unidad Educativa CEC NOSOTROS, 2023)

- **Visión**

“La Unidad Educativa CEC, será una comunidad que ofrece educación de calidad, con visión internacional cuyo aprendizaje se fundamenta en la formación holística del ser humano, con docentes empoderados en consolidar seres íntegros, capaces de construir exitosas empresas de vida siendo sensibles al cuidado del medio ambiente desarrollando un mundo para la paz.” (CEC, Unidad Educativa CEC, 2023)

- **Valores Institucionales**

La Unidad Educativa CEC, reconoce y promueve las siguientes líneas de pensamiento y acciones institucionales:

- **El Amor.** - El amor, sentimiento primordial a Dios, a las personas, a la naturaleza y a nuestro hacer.

- **Puntualidad.** - Fortaleza interior de los actores institucionales que permitan optimizar tiempo y recursos educativos.
- **Identidad.** - Sentimiento de pertenencia fundamentado en la filosofía institucional.
- **Solidaridad.** - Sensibilidad frente a las necesidades de nuestros semejantes.
- **Respeto.** - Demostración de un alto nivel de consideración y estima entre todos los miembros de la comunidad educativa, aceptando y apreciando todas las diferencias individuales.
- **Integridad.** - Práctica permanente de acciones correctas dentro de la convivencia humana.
- **Disciplina.** - Organización de las actividades personales y académicas que conlleven a desarrollar una personalidad proactiva.
- **Responsabilidad.** - Fortalecer la ejecución oportuna y pertinente de todas las actividades educativas planificadas, que permitan la excelencia, así como también asumir las consecuencias de sus actos (Unidad, 2020, pág. 7)

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

Desde el punto de vista de (Carratalá, 1993) la ortografía se basa principalmente en uso correcto de escribir las palabras sin errores ortográficos, esto se conmemora un ente a nivel mundial, dado que, su uso correcto es de vital ayuda para poder comunicarse y comprender de una mejor manera los textos (libros, revistas, cuentos; entre otros). Asimismo, es importan que los estudiantes logren cultivarla desde edades tempranas, dado que esto ayuda significativamente en su diario vivir y éxito académico.

En los estudiantes de sexto año de educación básica de la unidad educativa CEC, se ha identificado falencias en la ortografía, lo que afecta su capacidad de aprendizaje y por ende el rendimiento académico se ve afectado. A pesar de los esfuerzos de los

profesores por enseñar la ortografía de manera tradicional, los resultados no han sido los esperados, es por esto por lo que, se recomienda implementar metodologías con herramientas tic, para generar mayor interés en este ámbito.

Sin embargo, la enseñanza de la ortografía puede ser un reto, para muchos alumnos, especialmente en el sexto grado, donde se espera que perfeccionen habilidades con otro nivel de aprendizaje.

El insuficiente uso de herramientas tecnológicas creativas como Genially en la aplicación de la ortografía nos lleva a buscar la necesidad de aplicar la misma en los estudiantes de sexto año de la institución mencionada; identificando las maneras más idóneas para fomentar, evaluar y proponer actividades lúdicas que propicien la aplicación de la ortografía.

La problemática investigada se encuentra latente, es por eso que se ha visto necesario hacer uso de recursos didácticos y técnicas de enseñanza tradicionales que actualmente no han tenido los resultados esperados y no se involucran de forma activa con la parte tecnológica para propiciar ambientes de aprendizajes interactivos, creativos y agradables de enseñanza y para poder hacer frente a los sin números de problemas que surgen por la falta de interés en las herramientas tecnológicas que pueden ser de gran ayuda para mejorar la calidad ortográfica en los estudiantes.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

En respuesta a la necesidad de fomentar y motivar el aprendizaje ortográfico en los estudiantes, se ha decidido implementar un proyecto en el grupo de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa CEC, utilizando herramientas Tic aprovechando al máximo los recursos disponibles en la institución.

¿De qué manera influye la herramienta Genially en la enseñanza ortográfica de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga - Ecuador?

1.4. Objetivo general

Determinar si la herramienta tecnológica Genially, influye en mejorar el aprendizaje ortográfico en los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

1.5. Objetivos específicos

- Identificar principios éticos para el uso de la herramienta tecnológica Genially con los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.
- Fortalecer la ortografía a través del diseño de actividades en herramientas digitales para los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.
- Utilizar una plataforma LMS para la socialización del curso con los docentes y estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

2. Marco Teórico

Los estudiantes están acostumbrados a un proceso educativo de aprendizaje basado en la tecnología y las herramientas TIC, que han ido apareciendo día con día transformando a la educación en algo diferente. Hace años la educación era muy limitada en la actualidad se ha extendido en todo el territorio fomentando información en diferentes niveles incluyendo el educativo. Se ha presentado una diversidad de herramientas tecnológicas siendo una de ellas Genially, la misma que permite la comunicación, transmisión en los estudiantes, para llevarlos a obtener un aprendizaje dinámico y participativo.

2.1. Herramientas TIC

Para Diaz (2009) las Tic son un conjunto de herramientas, computacionales e informáticas que permiten procesar, recopilar, resumir, recuperar y compartir información de diversas formas, de acuerdo con las necesidades de los usuarios. Son el conjunto de técnicas que permiten administrar la información, en programas en los cuales se puede obtener, guardar, generar y transmitir información.

2.2. Genially

Es una herramienta web de fácil manejo que se la utiliza para mostrar contenidos pedagógicos de forma innovadora. Se caracteriza por tener un amplio potencial en interactividad y animación, cuenta con versión gratuita donde se despliega un sin número de planillas que ayudan a la creatividad del estudiante a mejorar sus capacidades de aprendizaje, con la finalidad de descubrir contenidos de forma natural e intuitiva (Tarco, 2022).

Genially sirve para diseñar presentaciones, guías, imágenes, el beneficio de darle uso en la educación se centra en dar vida a los contenidos, para orientar el proceso

educativo, generando motivación en los estudiantes por medio de los recursos multimedia que ofrece (Instituto Nacional de Formación Docente, 2020).

2.3. Función de Genially

Software comercial que tiene una opción de acceso gratuito que permite usar características avanzadas, direccionado a la educación en general, empresas, universidades y diseño. Esta plataforma permite llamar la atención a diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza. Es un modelo educativo dinámico que involucra al alumno y profesor a obtener unas clases con contenidos amigables para mejorar el aprendizaje en los estudiantes (Elena, 2024).

2.4. Ventajas de usar Genially

De acuerdo a lo expuesto por Vinueza (2020) storytelling forma parte de una comunicación visual de genially, la cual forma parte de una comunicación visual, cuenta con un espacio en la nube con la opción de gamificación que permite el trabajo colaborativo en tiempo real, fomentando el aprendizaje autónomo, esta plataforma está completamente en español, por lo cual puede comprenderse fácilmente y es compatible con todo tipo de ordenador, se puede acceder mediante una cuenta desde cualquier lugar, las presentaciones cuentan con una alta gama de contenido dinámico e interactivo.

2.5. Desventajas de Genially

La inaccesibilidad en casos de personas con discapacidad visual, el sitio web no puede utilizarse desde dispositivos móviles debido a que su interfaz requiere de una gran amplitud para observarse correctamente, y el acceso a Internet debe ser un requisito esencial para su utilización (Bustos, 2021).

2.6. Genially en la Educación

La herramienta genially permite a los docentes crear experiencias de aprendizaje innovadores y personalizadas. Genially es muy útil para desarrollar contenidos que logran captar la atención de estudiantes mediante actividades o elementos de multimedia e interactivos. Esta plataforma facilita la incorporación de diversas tecnologías en el aula, fomentando un aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante (Rodriguez, 2020)

Según Castro (2021) en su investigación experimental realizada estudiantes de bachillerato determina que la aplicación Genially permite mejorar el rendimiento académico de forma significativa, además se manifiesta que el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación TIC ayuda al docente en el proceso de instrucción y los estudiantes se sienten convencidos y motivados de recibir las clases.

2.7. Área de Lengua y Literatura

Según (Utanda, 2005) la lengua es un sistema de signos particulares de una comunidad, siendo producto social que la persona puede disponer en cualquier momento. La lengua se aprende al usar en situaciones comunicativas que se presenta a diario en la interacción social y el desarrollo de habilidades de pensamientos, cabe destacar que no es únicamente un instrumento de comunicación interpersonal sino de representación, interpretación y comprensión del mundo.

Las herramientas digitales se están convirtiendo en herramientas de aprendizaje que promueven el aprendizaje significativo en el área de Lengua y literatura. Es por eso por lo que enfatiza en la importancia de la aplicación de las herramientas digitales porque da sentido al contexto de aprendizaje y recursos materiales existentes como: presentaciones digitales, actividades dinámicas, combinando conocimientos en un

entorno de aprendizaje motivador y colaborativo (Velez, 2023). Por otra parte, la inclusión creativa por parte del docente permite usar las herramientas tecnológicas en el currículo de ciencias permitiendo a los estudiantes una participación en el aprendizaje y fomentando su formación para lograr objetivos constructivos (Padilla, 2021).

2.8. Ortografía

La ortografía es el conjunto de reglas que una lengua establece para regir el proceso de escritura. Según Ríos (2012) menciona que el texto escrito debe ser redactado con correcta ortografía para que tenga significado claro y comprensible, si no, el significado del texto puede ser incomprensible y desordenado, lo que conlleva a que el autor no tiene los conocimientos adecuados de la lengua escrita.

Por lo tanto, la ortografía es indispensable para que la comunicación sea precisa y puede preservar la lengua de cada nación. Por otra parte, un texto bien escrito y sin errores ortográficos, refleja profesionalismo y credibilidad (Martinez de Sousa, 2015).

Según González y Martínez (2018) enfatizaron que enseñar ortografía en escuelas es fundamental para desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, incorporando métodos de enseñanza innovadores y tecnológicos, como aplicaciones educativas y herramientas interactivas, el cual pueden mejorar el aprendizaje de la ortografía y aumentar la conciencia sobre la importancia en la comunicación escrita.

3. Metodología

Relación de los objetivos con las asignaturas PBL para elaborar los pasos a seguir para dar respuesta al objetivo específico.

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

En función al primer objetivo específico que consta de: Identificar principios éticos para el uso de la herramienta tecnológica Genially con los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador. Se va a dar respuesta al presente objetivo a través de una serie de tareas u actividades que van de la mano con la responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

Relación del proyecto con el contexto ético y social de la institución.

- Creación de un código deontológico en el que constan los compromisos y deberes de los estudiantes, docentes, padres de familia e institución educativa.
- Elaboración de una guía de buenas prácticas, misma que permita la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, proporcionando el uso correcto de Genially y con ello gocen el proceso de enseñanza-aprendizaje de una mejor manera.

Tabla 1

Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

Identificar principios éticos para el uso de la herramienta tecnológica Genially con los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Creación de un código deontológico.	compromisos y deberes de los estudiantes, docentes, padres de familia e institución educativa.	03/02/2025	07/02/2025	Encuesta
Elaboración de una guía de buenas prácticas.	Permitirá la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje, proporcionando el uso correcto de Genially.	10/02/2025	14/02/2025	Encuesta

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

En lo que respecta al segundo objetivo específico: Fortalecer la ortografía a través del diseño de actividades en herramientas digitales para los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

- a) Crear una animación con la herramienta Animaker.
 - Introducción de nuevos recursos tecnológicos. Utilizar una animación con la herramienta Animaker, para el aprendizaje de las reglas ortográficas.

- b) Desarrollo de misiones y desafíos a través de la herramienta Genially.
- Fomenta la colaboración, comunicación y trabajo en equipo entre los estudiantes. A través de las respuestas correctas en cada misión los estudiantes aprenderán la manera correcta de escribir las palabras.
- c) Creación de infografías sobre conceptos de ortografía en la herramienta Genially.
- Fortalece la habilidad para comunicar ideas y la corrección de escritura. Las infografías deberán llevar información clara, pero sobre todo deberán ser atractivas y entretenidas.

Tabla 2

Diseño de materiales educativos digitales

Fortalecer la ortografía por medio de la integración de actividades lúdicas de los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Crear una animación con la herramienta Animaker.	Introducción de nuevos recursos tecnológicos.	24/02/2025	28/02/2025	Utilizar una animación con la herramienta Animaker, para el aprendizaje de las reglas ortográficas.
Desarrollo de	Fomenta la	03/03/2025	07/03/2025	A través de las

misiones y desafíos a través de la herramienta Genially.	colaboración, comunicación y trabajo en equipo entre los estudiantes.			respuestas correctas en cada misión los estudiantes aprenderán la manera correcta de escribir las palabras.
Creación de infografías sobre conceptos de ortografía en la herramienta Genially.	Fortalece la habilidad para comunicar ideas y la corrección de escritura.	10/03/2025	14/03/2025	Las infografías deberán llevar información clara, pero sobre todo deberán ser atractivas y entretenidas.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Dentro del tercer objetivo que abarca lo siguiente: Utilizar una plataforma LMS para la socialización del curso con los docentes y estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

- a) Integración de un cronograma de actividades que será adaptado al currículo de Lengua y Literatura.
 - Emplear herramientas para capacitar a los docentes.
- b) Identificar los componentes que intervendrán en este proceso educativo.
 - Estudiantes y docentes de la unidad educativa.
- c) Creación de una plataforma LMS, para la socialización del curso.

- Desarrolla el interés de utilizar herramientas digitales en las clases impartidas por los docentes.

Tabla 3

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Utilizar una plataforma LMS para la socialización del curso con los docentes y estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC” de la ciudad de Latacunga, Ecuador.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Integración de un cronograma de actividades que será adaptado al currículo de Lengua y Literatura	Mejora el proceso de aprendizaje sobre el buen uso ortográfico.	17/03/2025	21/03/2025	Emplear herramientas para capacitar a los docentes
Identificar los componentes que intervendrán en este proceso educativo.	Ayuda al desarrollo cognitivo, intelectual y participativo de los estudiantes de la unidad educativa.	24/03/2025	28/03/2025	Estudiantes y docentes de la unidad educativa.
Creación de una	Desarrolla	31/03/2025	04/04/2025	Desarrolla el

plataforma LMS, para la socialización del curso	habilidades digitales a los docentes que les permitirá diseñar actividades lúdicas para los estudiantes			interés de utilizar herramientas digitales en las clases impartidas por los docentes.
---	---	--	--	---

4. Resultados

4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

4.1.1. Código deontológico

- **Compromiso y deberes en relación con el alumnado**
 - Sembrar una formación integral del alumnado a través de un cuidado personalizado creando un lazo de confianza que contribuya a fomentar la valoración y la autoestima de cada uno de ellos estudiantes.
 - Encaminar a los estudiantes hacia una cultura digitalizada implementando las TIC para mejorar su conocimiento profesional.
 - Fomentar el respeto a las opiniones de cada uno de los estudiantes, sin fomentar la discriminación por motivo de: sexo, raza, origen social, posición económica, aspectos físicos o intelectuales, etc.
 - Establecer una relación de confianza con los alumnos a través de la comprensión, elevando su autoestima para un correcto desarrollo integral.
 - Atender a las necesidades de cada estudiante para que lleguen a una formación en donde se les permita participar adecuadamente en la sociedad en la que viven.

- Implementar medidas de seguridad para salvaguardar la integridad física, emocional y psicológica del alumnado.
- Beneficiar a los estudiantes de conocimiento actualizado utilizando cada uno de los recursos de la Unidad Educativa.
- **Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado**
 - Garantizar la colaboración entre las familias y los docentes, respetando los derechos de estos para lograr una educación integral y de calidad.
 - Mantener informadas a las familias de la situación real de sus hijos, tanto en desempeño, problemas, logros y necesidades, fomentando así una participación de los padres de familia con la institución.
 - Respetar a las familias tanto por sus valores, creencias, sexo, raza, ideología política y situación económica buscando siempre el bienestar de ellos estudiantes y sus intereses.
 - Proteger la información privada que proporcionan los tutores en la institución y a los docentes salvaguardando la integridad de sus hijos.
 - Brindar una asesoría a los padres de familia sobre el uso de herramientas digitales fuera del aula, para que apoyen a los alumnos desde casa en su aprendizaje.
 - Incentivar una cultura de aprendizaje digital en cada uno de sus hogares para que los padres de familia se involucren en el aprendizaje de sus hijos.
- **Compromisos y deberes en relación con la institución educativa**

- Respetar y promover la misión y visión en todo momento de manera alineada con los principios que definen a la institución y contribuyendo a su buen nombre y desarrollo.
 - Asumir con responsabilidad las obligaciones académicas y laborales, cumpliendo con puntualidad, honestidad y dedicación en todas las tareas encomendadas, fomentando así un ambiente de excelencia y superación personal y colectiva.
 - Cuidar y utilizar de manera responsable los recursos institucionales, tanto materiales como tecnológicos y financieros, evitando su mal uso o deterioro, y garantizando su preservación para las generaciones futuras.
 - Fomentar un ambiente inclusivo, respetuoso y libre de discriminación, valorando la diversidad de ideas, culturas, creencias y características individuales, promoviendo la convivencia armónica entre todos los miembros de la comunidad.
 - Proteger la confidencialidad y privacidad de la información sensible, tanto de la institución como de los datos personales de estudiantes, profesores y personal, garantizando su uso adecuado y seguro.
 - Promover la honestidad académica en todas nuestras acciones, rechazando prácticas como el plagio, el fraude o cualquier forma de deshonestidad, y comprometiéndonos con la transparencia y autenticidad en nuestro trabajo.
- **Compromisos y deberes en relación con los compañeros**

- Mantener el respeto, empatía y consideración a todos los compañeros con las opiniones y diferencias individuales, fomentando un ambiente de convivencia armónica y colaborativa.
 - Apoyar el desarrollo académico y personal de los compañeros, brindando colaboración, ayuda y solidaridad cuando sea necesario, trabajando en equipos para alcanzar metas comunes.
 - Fomentar un ambiente de confianza y honestidad, actuando con transparencia en nuestras relaciones y evitando prácticas como plagio, copia o cualquier actividad de deshonestidad académica que perjudique el trabajo individual o colectivo.
 - Participar activamente en actividades grupales y proyectos colaborativos, contribuyendo con responsabilidad y compromiso al logro de objetivos comunes y al fortalecimiento del trabajo en equipo.
 - Mantener una actitud positiva y proactiva en nuestras relaciones, evitando comportamientos que generen divisiones o conflictos, promoviendo un clima de respeto y apoyo mutuo.
- **Compromisos y deberes en relación con la profesión**
 - El Docente tiene como primordial compromiso, el capacitarse constantemente. Estar actualizado es importante y no solo en el área de desempeño, también en el área de herramientas tecnológicas, de esta manera la enseñanza se desenvuelve de una manera interesante e interactiva.

- El compromiso de ser competente, tener un alto nivel de control o dominio de su cátedra.
 - El deber del profesor de ser una autoridad dentro de su área.
 - El Docente tiene como deber, el conocer metodologías de enseñanza, para poder llegar a los alumnados.
- **Compromisos y deberes en relación con la sociedad**
 - El Docente tiene como compromiso ante la sociedad, el actuar de forma leal ante las normativas estipuladas de la constitución.
 - El docente debe estar consciente de que la formación con buena enseñanza y valores en los alumnos es importante para convivir en igualdad de derechos.
 - El compromiso de actuar con valores acordes a una excelente convivencia con la sociedad.
 - El deber del docente es impartir conocimiento sobre asuntos socioculturales.

4.1.2. Guía de buenas practicas

- **Guía de buenas prácticas de comunicación mediante correo electrónico.**

Figura 1:

Imagen relativa al uso correcto de correo electrónico



Nota. [Imagen]. Fuente: (Linube, 2009)

- **Asunto claro y conciso:** Da a conocer el objetivo del correo de inmediato: El destinatario ve lo primero que se refiere al asunto, por tanto, debe ser claro y específico en grado suficiente.
- **Cuerpo del mensaje:** El mensaje debe ser claro, breve y bien estructurado en su cuerpo. Para facilitar la lectura, separe el texto en párrafos breves y emplee viñetas o numeración para las listas. Incluye toda la información necesaria, evitando la redundancia.
- **Revisión ortográfica y gramatical:** Los errores de ortografía y gramática pueden causar una mala impresión y hacer que el mensaje sea difícil de entender. Emplea recursos como Grammarly o el corrector ortográfico de tu servicio de correo electrónico para garantizar que el contenido no contenga errores.
- **Archivos adjuntos:** Cuando vayas a adjuntar archivos, asegúrate de que su nombre sea el adecuado y de que tengan relación con el contenido del mensaje. Indica en el mensaje que ha incluido un archivo y ofrece una breve descripción de lo que contiene.
- **Privacidad y confidencialidad:** Tómate un momento para reflexionar sobre la información que compartes y con quién la

compartes. Cerciórate de que los destinatarios sean los correctos y de que la información no llegue a manos inadecuadas.

- **Evitar el exceso de información:** Es recomendable no incluir datos erróneos que puedan desviar la atención del receptor del mensaje central. El destinatario puede perder el interés o no captar la idea principal si el mensaje es extenso y no resulta claro.
- **Guía de buenas prácticas de comunicación mediante videoconferencias**

Figura 2

Imagen relativa al uso correcto de la comunicación por videoconferencia



NOTA. [Imagen]. Fuente: (Gobierno de Canarias, 2021)

- **Preparación técnica:** Antes de la videoconferencia, asegúrate de que tu equipo (cámara, micrófono, altavoces, etc.) esté funcionando correctamente. Realiza una prueba de conexión con antelación para evitar interrupciones técnicas durante la reunión. Verifica que la conexión a internet sea estable para evitar cortes.
- **Entorno adecuado:** Elige un lugar tranquilo y bien iluminado para realizar la videoconferencia. Evita fondos desordenados o con ruidos

que puedan distraer a los participantes. Si no es posible un fondo adecuado, considera usar un fondo virtual.

- **Vestimenta profesional:** Aunque las videoconferencias pueden ofrecer mayor flexibilidad, es importante mantener una vestimenta apropiada para el entorno profesional. Evita ropa demasiado casual o inapropiada para el contexto de la reunión.
- **Participación y respeto al tiempo:** Durante la videoconferencia, mantén la atención en la reunión y evita distracciones como mirar el teléfono o responder correos electrónicos. Sé puntual y respeta el tiempo asignado para cada tema, de modo que todos los participantes puedan expresar sus puntos de vista.
- **Uso del micrófono y cámara:** Mantén tu micrófono apagado cuando no estés hablando para evitar ruidos de fondo. En cuanto a la cámara, es recomendable tenerla encendida para fomentar una comunicación más cercana, a menos que haya razones personales o técnicas para mantenerla apagada.
- **Escuchar y hablar claramente:** Escucha con atención a los demás participantes y, cuando hables, asegúrate de hacerlo de manera clara y pausada. Evita hablar demasiado rápido o interrumpir a otros. Si la reunión tiene muchos participantes, usa la opción de levantar la mano para tomar la palabra.
- **Compartir pantalla y materiales:** Si es necesario compartir una presentación o pantalla, asegúrate de que el contenido esté preparado previamente y que solo se muestre la información relevante. Cierra

otras aplicaciones o ventanas para evitar mostrar información no deseada o privada.

- **Respeto y cortesía:** A pesar de la distancia, es fundamental mantener un trato respetuoso y cordial. Espera tu turno para hablar, y asegúrate de mantener una actitud profesional en todo momento.
- **Guía de buenas prácticas de comunicación en chat durante videoconferencias**

Figura 3

Imagen relativa al uso de la videoconferencia



NOTA: [Imagen]. Fuente: (Vecteezy, 2025)

- **Usa un lenguaje claro y conciso:** Debido a que el espacio en el chat es reducido y la lectura veloz resulta indispensable, es crucial que los mensajes sean claros y breves.
- **Respetar el turno de palabra:** Es fundamental durante una videoconferencia no interrumpir a quien tiene la palabra y respetar el turno de intervención. Si deseas hacer un comentario o pregunta, espera a que se presente una ocasión adecuada para escribirlo en el chat, o utiliza la función de "levantar la mano" si está disponible.
- **Evita el uso excesivo de mayúsculas:** Escribir en mayúsculas puede ser visto como una forma de gritar, lo que podría incomodar o

parecer agresivo para los demás participantes. Emplea mayúsculas solo cuando sea imprescindible, como en títulos o acrónimos.

- **Usa el chat para preguntas y aclaraciones:** El chat es una herramienta útil para plantear preguntas o pedir aclaraciones sin interrumpir al presentador.
- **Respeta la privacidad:** No compartas datos privados o confidenciales en el chat, sobre todo si la videoconferencia incluye a personas ajenas a tu organización.
- **Sé consciente del tiempo:** En una videoconferencia, el tiempo tiene mucho valor. Garantiza que tus mensajes en el chat sean puntuales y no pospongan la reunión.

4.2. Diseño de materiales educativos digitales

La Unidad Educativa CEC, se encuentra situada en la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi país Ecuador, la cual se inauguró en octubre de 1994 con 22 estudiantes de 3 y 4 años de edad, con niveles Maternal y pre básica, llamándose así Taller Infantil Hola Mundo, después de un largo tiempo se incrementó el nivel Primario y el Bachillerato General Unificado en ciencias, logrando en el año 2005 la transformación en Unidad Educativa CEC, en la actualidad la institución cuenta con 368 estudiantes y 34 docentes (CEC, Unidad Educativa CEC NOSOTROS, 2023).

En los estudiantes de sexto año de educación básica de la unidad educativa CEC, se ha identificado falencias en la ortografía, lo que afecta su capacidad de aprendizaje y por ende el rendimiento académico se ve afectado. A pesar de los esfuerzos de los profesores por enseñar la ortografía de manera tradicional, los resultados no han sido

los esperados, es por esto que se recomienda implementar metodologías con herramientas tic, para generar mayor interés en este ámbito.

Con lo antes expuesto, el proyecto se basa en la implementación de la herramienta Genially en la materia de Lengua y Literatura en el Sexto año de educación básica, que se conforma de 25 estudiantes, entre 10 y 11 años, a través de este recurso tecnológico, se aplicarán actividades gamificadas en el proceso de aprendizaje ortográfico. El proyecto se va a repartir en tres sesiones:

- Capacitación a los docentes sobre el uso de la herramienta genially (60 minutos)
- Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación. (50 minutos)
- Actividades gamificadas en genially (50 minutos)

4.2.1. Justificación Curricular

- **Objetivo 1:** Incentivar a los docentes a utilizar la herramienta genially para el proceso de enseñanza a los estudiantes.
- **Objetivo 2:** Fortalecer el aprendizaje de las reglas ortográficas de los estudiantes de sexto grado de la unidad educativa “CEC”.
- **Objetivo 3:** Utilizar las actividades gamificadas de genially para el correcto uso de la ortografía en los estudiantes.

4.2.2. Contenidos

Tabla 4

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
--------------	-----------------	---------------

▪ Funcionamiento y beneficios del uso de la herramienta Genially. ▪ Normas de ortografía para una metodología de enseñanza correcta. ▪ Características de la gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	▪ Ejecución de actividades lúdicas en la herramienta Genially para reforzar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes. ▪ Aplicación de recursos digitales como infografías, para la capacitación docente. ▪ Implementación de una presentación animada con el fin de que los estudiantes aprendan las reglas ortográficas.	▪ Incitación al uso correcto de las herramientas digitales modernas en el salón de clases. ▪ Mejorar la ortografía de los estudiantes con el uso de actividades lúdicas. ▪ Motivación para una participación activa de los estudiantes en las actividades gamificadas como estrategia de aprendizaje.
---	---	---

4.2.3. Recursos Digitales Educativos Planteados

- **Primera sesión infografía:** Se considera que el usar una infografía como una forma de comunicación que resulte atractiva e interesante lograría motivar a los docentes a utilizar herramientas digitales, la información que se proporciona en este recurso será más organizada y precisa lo que permite

enseñar lo más relevante y capacitar a los docentes sobre el funcionamiento y los beneficios de implementar la herramienta Genially en sus clases.

- **Segunda sesión presentación animada:** El uso de una presentación animada permite que los estudiantes aprendan los temas de ortografía de una manera más personalizada y atractiva visual, la información se volverá más clara y divertida aumentando la motivación y comprensión sobre este tema.
- **Tercera sesión actividades lúdicas/participativas en herramientas digitales:** Al utilizar este tipo de herramientas, creamos interactividad en el aprendizaje, incentivando el pensamiento crítico, análisis y desarrollo cognitivo. Asimismo, las herramientas cuentan con una variedad de plantillas, lo que diversifica la enseñanza.

4.2.4. Preguntas

- **¿Como ayudaría la capacitación de herramientas tecnológicas a los docentes?**

Los docentes deben estar en constante preparación para mejorar sus capacidades intelectuales, en cuanto al avance tecnológico, los maestros son el eje primordial de enseñanza. (Maria, 2020) afirma que las TIC han ayudado en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pues, gracias a ellas, existen recursos educativos digitales que permiten tanto al docente como al estudiante realizar ejercicios, tareas o proyectos, que permitan generar conocimiento a través del mundo digital.

- **¿Como ayudaría las herramientas tecnológicas a fortalecer el aprendizaje de las reglas ortográficas de los estudiantes?**

Las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje serán de gran ayuda para mejorar la receptividad de los estudiantes, por ser algo novedoso que les permite generar experiencias interesantes y dinámicas en el salón de clases optimizando el rendimiento académico de los estudiantes con nuevos conocimientos, con la tecnología se puede crear grandes cosas con las cuales se puede mejorar las habilidades ortográficas de los alumnos (Mieles, 2021).

- **¿Como se puede implementar las reglas ortográficas en herramientas tecnológicas?**

(Amagua , 2017) menciona que mediante las aplicaciones tecnológicas informáticas diseñadas para mejorar el aprendizaje de la ortografía existen diversas herramientas como diccionarios electrónicos, simuladores y software de juegos que ayuden a mejorar las capacidades intelectuales de los estudiantes.

- **¿Genially es una herramienta tecnológica que permitirá fomentar el correcto uso de la ortografía?**

Es una herramienta que permite generar un aprendizaje creativo y dinámico con la creación de contenidos diseñados para transformar la experiencia educativa a diferencia de las clásicas clases que se imparten en el aula de clase; esta herramienta permite crear juegos e imágenes interactivas, diseñar libros interactivos, ayudando a conectar, e involucrar a los estudiantes. (Pabón, 2023) menciona que esta plataforma se adapta a la mayoría de los estilos de aprendizaje aumentando la motivación de aprendizaje, la autonomía y la participación de los estudiantes, facilitando el trabajo de los profesores debido a su sencilla interfaz.

4.2.5. Conclusiones

El proceso de creación de materiales multimedia para este proyecto ha sido una experiencia enriquecedora. Aunque aún no se han aplicado las actividades, el diseño de herramientas interactivas como Genially nos permitió comprender mejor cómo la tecnología puede motivar a los estudiantes. Sin embargo, nos enfrentamos a la dificultad de garantizar que todas las actividades sean lo suficientemente atractivas y educativas al mismo tiempo. Esto nos enseñó la importancia de una planificación detallada y de capacitar adecuadamente a los docentes en el uso de estas herramientas.

Desarrollar este proyecto nos permitió reflexionar sobre cómo las herramientas digitales pueden mejorar el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en aspectos como la ortografía. A pesar de que aún no hemos probado las actividades en clase, el proceso de creación nos dejó claro que la gamificación y los recursos visuales son esenciales para captar la atención de los alumnos.

Como grupo hemos logrado diseñar herramientas digitales que nos han enseñado a aprender de manera dinámica y diferente, donde todos podemos interactuar y comprender cualquier materia, con nuevas ideas tecnológicas y salir de un sistema educativo rutinario.

Como grupo pudimos reconocer la importancia que tiene el crear diferentes recursos digitales hemos decidido plantear diferentes actividades como infografías, presentaciones animadas y actividades gamificadas con el fin de proporcionar tanto a los docentes, como a los estudiantes una capacitación y clases más divertidas, apoyadas en el aprendizaje activo.

4.2.6. Preguntas de Reflexión

- **¿Qué?**

El contenido central del proyecto es el aprendizaje y la práctica de las reglas ortográficas mediante herramientas tecnológicas que permita a los docentes impartir conocimientos a los estudiantes de una forma más dinámica y visual, ajustada a sus intereses y necesidades.

- **¿Para quién?**

La clase y las herramientas diseñadas están dirigidas a estudiantes de sexto año de educación básica paralelo “A”. conformada por 25 estudiantes de género masculino y de género femenino, cuyas edades comprenden entre 10 y 11 años, que actualmente presentan dificultades con la ortografía. La variedad en los estilos de aprendizaje de este grupo hace que el uso de herramientas digitales como Genially sea crucial para captar la atención de todos los estudiantes, considerando que algunos tienen una preferencia por el aprendizaje visual y la gamificación.

- **¿Para qué?**

El objetivo de este proyecto es implementar herramientas tecnológicas que permitan mejorar la calidad de la enseñanza y facilitar el aprendizaje de los estudiantes con actividades gamificadas, también incluye el incentivar a los docentes a integrar las TIC en su enseñanza diaria. Este proyecto está alineado con los objetivos educativos establecidos para el sexto año de educación básica, y tiene como meta lograr un avance significativo en las competencias ortográficas de los estudiantes.

- **¿Cómo?**

Para llevar a cabo este proyecto se implementará herramientas tecnológicas como Genially, Canva, Animaker, las mismas que poseen una variedad de utilidades para crear infografías, videos, animaciones, juegos educativos, además estas plataformas permitirán que los estudiantes puedan trabajar de manera autónoma, reforzando el contenido fuera del aula, y facilitando el aprendizaje colaborativo entre compañeros.

- **¿Cuándo?**

Se plantea distribuir el uso de estos materiales en todo el periodo del año lectivo:

- Capacitación a los docentes sobre el uso de la herramienta genially (inicio del año lectivo).
- La segunda sesión se centrará en las reglas ortográficas y el uso de mayúsculas y signos de puntuación (50 minutos) dentro de la planificación en la materia de lengua y literatura.
- La tercera sesión será dedicada a realizar actividades gamificadas y participativas con Genially, donde los estudiantes aplicarán lo aprendido de forma interactiva (50 minutos). Se planificará un seguimiento posterior para evaluar la efectividad del uso de estas herramientas y el impacto en el rendimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo.

4.2.7. Manifiesto

- **Navegador web:** Esto nos ayudara a ingresar a la herramienta Canva, lo mismos para las aplicaciones como Animaker y Genially.

- **Canva:** Se utilizará esta herramienta para la creación de una infografía
- **Google buscador:** Se utilizará para buscar información sobre que es genially, sobre las reglas ortográficas, imágenes implementadas en la infografía en las animaciones y en las actividades gamificadas.
- **Plataforma YouTube:** Se utilizará para agregar contenido de video a la infografía.
- **Animaker:** Se utilizará esta herramienta para crear una presentación animada con temas relacionados a la ortografía
- **Genially:** Se utilizará para crear actividades gamificadas como el juego de pistas y juegos de palabras

4.2.8. Guiones Multimedia

- **Guion 1**
 - **Título:** Capacitación a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially.
 - **Descriptivo:** Infografía con contenido acerca de la capacitación docente mediante la herramienta tecnológica Genially, con interactividad a través de etiquetas, ventanas y enlaces, videos con contenido conceptual, textual mediante imágenes para la mejor comprensión del tema propuesto.
 - **Base didáctica:** contenido conceptual acerca sobre la herramienta tecnológica Genially, para capacitar a los docentes y así motivarlos a utilizar esta herramienta.
 - **Tipo de recurso:** infografía, texto, imágenes, video
 - **Parametrización:** infografía con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y enlaces.

▪ **Archivador:**

○ **Capacitación Docente**

<https://educacion.gob.ec/capitacion-de-alto-nivel-y-herramientas-tecnologicas-claves-del-ministerio-de-educacion-para-generar-maestros-del-presente-tecnologia-y-capitacion-del-siglo-xxi/>

○ **Las competencias tecnológicas en la formación docente**

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/246/628#:~:text=La%20alta%20motivaci%C3%B3n%20que%20genera,problem%C3%A1ticas%20de%20la%20vida%20cotidiana.&text=Adell%2C%20J.,Roma%20TRE%20Universita%20degli%20studi>

○ **Genially**

https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html

○ **Beneficios de la herramienta tecnológica Genially**

<https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>

○ **Aplicaciones y plataformas de aprendizaje**

<https://www.reglasdeortografia.com/>

○ **Herramientas tecnológicas**

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2331186X.2023.2236469#abstract>

○ **Imágenes**

<https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/5-herramientas-digitales-para-la-educacion-muy-utiles-para-docentes>

<https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/competencias-digitales-para-docentes-por-que-son-tan-importantes>

<https://www.santantonibcn.com/es/actividad/genially-crea-contenidos-interactivos-que-enganchen-tu-publico-aula-virtual>

- **Jpg**

<https://i.pinimg.com/736x/72/ef/74/72ef74f3d70421f16ba6abe461b47a14.jpg>

- **Png**

<https://thumbnails.genially.com/5eb9298338733569da6988b9/pdf/813b179d-ffc2-4b6a-b4af-03ba3df485a6.png>

- **Video**

https://www.youtube.com/watch?v=1GuEkWq0M_E

- **Guion 2**

- **Título:** Reglas Ortográficas
- **Descriptivo:** Presentación animada diseñada para explicar de manera clara y entretenida las reglas ortográficas, enfocado en estudiantes. Se emplearon recursos interactivos como imágenes animadas explicativas para asegurar una comprensión efectiva del tema.

- **Base didáctica:** contenido conceptual sobre las reglas ortográficas, presentando de forma estructurada y visualmente atractiva para facilitar el aprendizaje.
- **Tipo de Recursos:** Presentación animada, texto e imágenes, sonido.
- **Parametrización:** Presentación interactiva que permite a los estudiantes explorar cada sección mediante imágenes animadas con ejemplos, ofreciendo una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa.
- **Archivador:**
 - **Reglas Ortográficas:**
<https://unibetas.com/reglas-ortograficas/#:~:text=Las%20reglas%20ortogr%C3%A1ficas%20son%20un,del%20idioma%20al%20que%20pertenecen.>
 - **Signos de Puntuación:**
<https://www.significados.com/signos-de-puntuacion/>
 - **Animaker App:**
<https://www.emaze.com/@aoqrilcoq/%C2%BFQu%C3%A9-es-Animaker-y-para-qu%C3%A9-sirve%3F>
 - **Imágenes:**
 - https://cdn.goconqr.com/uploads/media/image/22713017/desktop_9312c400-013a-4e42-be38-9a785c74b692.png
 - https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEiehJPECL0FTNM6JALdGT_4ZdX4zqWTPc3UuhP_wn_ggBrqFZTqbVe7bF5Su33FHeEOQnscHThOlaTlPwOL6JcVsyL0mMSEexUs9sO9ZlRQkFWJOd8JpoHpBO-KZvlfTSZ-_XBU36V8Ax7s/s1600/descarga+%25281%2529.jpg

- https://cdn0.unprofesor.com/es/posts/8/3/6/normas_ortograficas_de_la_b_y_la_v_6638_600.jpg
- https://plus.unsplash.com/premium_photo-1663127721165-f29d5bbd3da1?q=80&w=1000&auto=format&fit=crop&ixlib=rb4.0.3&ixid=M3wxMjA3fDB8MHxzZWZyY2h8MXx8c3BlbGxpbmd8ZW58MHx8MHx8fDA%3D
- <https://i0.wp.com/www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/wpcontent/uploads/2023/01/portada-signos-puntuacion.png?fit=1150%2C600&ssl=1>
- **Video**
<https://www.youtube.com/watch?v=mc5nGgpKuPM&t=84s>
- **Presentación animada publicada en YouTube**
<https://youtu.be/9gG8XZlrtCs>

- **Guion 3**

- **Título:** Actividades en genially – A través de pistas aprende ortografía y Trivial de ortografía
- **Tipo de recurso:** Actividad gamificadas en genially como juego de pistas y un trivial, preguntas y respuestas, animación, imágenes, gif, texto, juegos de palabras, colores llamativos y sonidos
- **Descriptivo:** Se creará una actividad de pistas en genially la cual consiste en responder preguntas sobre ortografía, para escapar de un oscuro lugar, de igual manera se creará un trivial con preguntas sobre ortografía las que tendrán varias respuestas incorrectas, una correcta y una explicación.

- **Parametrización:** En el juego de trivial, encontramos 7 botones interactivos que al dar clic se puede reproducir audios con indicaciones y pasar páginas, así mismo se utilizaron colores como negro, rosado, celeste, verde, rojo, amarillo; imágenes con animaciones y movimiento, cada plantilla contiene un temporizador de 30sg, las preguntas tienen opciones que seleccionando nos dará a conocer si la respuesta es correcta o incorrecta; se implementó plantillas con una breve explicación de la respuesta.
- En el juego de pistas, encontramos 19 botones interactivos los cuales permiten avanzar entre cada pista, existen preguntas con opciones correctas e incorrectas, 4 misiones que resolver para lograr salir del juego, se implementó colores oscuros como negro, gris blanco, por la temática de un scape room.
- **Base didáctica:** La aplicación genially nos permite crear contenido gamificado, el cual llamara la atención de los estudiantes permitiendo que sepan reconocer las palabras escritas correctamente y así mejorar su ortografía.
- **Archivador:**
 - **Uso de la coma**
<https://www.rae.es/dpd/coma>
 - **Palabras agudas**
<https://unibetas.com/palabras-agudas/>
 - **Palabras graves**
<https://unibetas.com/palabras-graves/>
 - **Signos de puntuación**

<https://www.rae.es/ortograf%C3%ADa/signos-de-puntuaci%C3%B3n>

- **Gif**

<https://tenor.com/es/view/animaniacs-warner-bros-yakko-geography-the-world-gif-16800185>

<https://tenor.com/es/search/aringadingding-gifs>

- **Imágenes**

<https://view.genially.com/6495463519906e0010d32b0c/interacti-ve-content-el-conde-lucanor>

- **Genially**

<https://genially.com/es/>

4.2.9. Enlaces al material

- **Infografía en Canva** [Link Canva](#)
- **Presentación animada en Animaker** [Link Animaker](#)
- **Actividad gamificada de trivia en genially** [Link Genially Trivial](#)
- **Actividad gamificada de pistas en genially** [Link Genially Scaperoom](#)

4.2.10. Conclusiones

A través de la integración de herramientas tecnológicas como Genially, Canva y Animaker, hemos logrado diseñar actividades interactivas y gamificadas que permiten a los estudiantes aprender de manera dinámica y atractiva. Uno de los principales retos fue comprender las diferentes formas en que los estudiantes interactúan con estas herramientas. Esto nos permitió reflexionar sobre la importancia de conocer a fondo el perfil de aprendizaje de

los estudiantes para poder ofrecerles recursos que realmente capten su atención y fomenten su participación.

A lo largo de este proyecto, aprendimos que la tecnología no solo sirve como una herramienta para reforzar contenidos, sino que también puede ser un motor de motivación para los estudiantes, especialmente en el caso de aquellos con dificultades ortográficas. Asimismo, las dificultades presentadas nos impulsaron a buscar soluciones creativas y a trabajar de manera colaborativa para superar los obstáculos. A través de esta experiencia, comprendimos que, más allá de los recursos digitales, lo más importante es que los docentes se sientan capacitados y motivados a integrar estas herramientas en su enseñanza diaria.

Navegar por el mundo digital nos abrió campo en el paso educativo del aprendizaje, debido a que podemos mejorar nuestras capacidades mediante la entretenida tecnología que se ha venido conociendo en el transcurso de la materia, enseñándonos a crear, interactuar, compartir, ingeniar, imaginar un modelo educativo diferente para aprender, la tecnología es la herramienta que mueve el conocimiento de una manera participativa y equitativa.

La creatividad, innovación, exploración y desarrollo han sido pilares fundamentales al momento de utilizar las herramientas digitales, el cual, nos brinda una oportunidad para ahondar en varios temas educativos y de esta manera poder contribuir como grupo en actividades innovadoras para reforzar y ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

4.2.11. Objetivo del Material Didáctico

Crear un paquete SCORM el cual será utilizado para compartir contenido de aprendizaje sobre ortografía y de igual manera evaluar el progreso de los estudiantes de la Unidad Educativa CEC de la ciudad de Latacunga.

Proporcionar de manera adecuada las diversas formas en las que se puede crear y aprender a través de espacios lúdicos, para con ello los actores principales del aprendizaje logren acaparar de una mejor manera la información brindada dentro de la aplicación IsEasy.

Elaborar una guía didáctica que incluya las herramientas digitales aprendidas en la asignatura Diseño de Materiales Educativos, las cuales nos han permitido inmiscuir las dentro del material didáctico de este proyecto. Entre estas herramientas se encuentran: Genially, Animaker y Canva.

Evaluar a través de actividades gamificadas en la aplicación de Genially, mismas que constan de ejercicios ortográficos, misiones ocultas y trivias, todo esto con el fin de que los estudiantes, docentes u cualquier persona tengan una mejor forma de aprender y no caer en los errores ortográficos.

- **Contenido**

- Título de presentación.
- Presentación de los integrantes del grupo.
- Introducción, objetivo, justificación del proyecto.
- **Información sobre la herramienta tecnología Genially**

- ✓ **Infografía de Genially:** capacitación docente, los componentes tecnológicos en la capacitación docente, Genially, ventajas, aplicaciones y plataformas de aprendizaje, herramientas tecnológicas para la ortografía.
- ✓ **Video tutorial Genially:** cuáles son sus funciones y para que se lo utiliza.
- **Ortografía**
 - ✓ ¿Qué es Ortografía?
 - ✓ Presentación de Animaker.
 - ✓ Reglas ortográficas, que es la ortografía, porque es importante, reglas de acentuación, signos de puntuación.
- **Actividades gamificadas en Genially;**
 - ✓ Trivial ortográfico: Juego para desarrollar la capacidad ortográfica.
 - ✓ Sala de escape ortográfica: Escoge la respuesta correcta y avanza.
- **Agradecimiento**
- **Evaluación**
 - **Proceso**
 - ✓ Identificación del tema y recolección de información referente al tema.
 - ✓ Elaboración de una tabla de contenido para validar los puntos más importantes del tema.
 - ✓ Selección de materiales multimedia.
 - ✓ Creación de una cuenta gratuita en la plataforma isEazy.
 - ✓ Creación de un nuevo proyecto seleccionando Curso Express.

- ✓ Selección de plantilla Express Basic.
- ✓ Personalizar la plantilla con la gama de colores Cobalt Blue.
- ✓ En base a la tabla de contenido, se desarrolla los puntos en cada slide seleccionando una maquetación diferente.
- ✓ Se agregan textos, imágenes y recursos de multimedia de acuerdo con el tema del proyecto en cada slide.
- ✓ Elaboración de slides que incorporan anexos URL de herramientas externas.
- ✓ Creación de una evaluación con 5 preguntas de selección múltiple.
- ✓ Previsualización del contenido desarrollado en isEazy.
- ✓ Distribución del curso a través de un enlace directo.

4.2.12. Conclusiones

Como grupo 6, la creación de este material didáctico nos ha permitido experimentar cómo las herramientas digitales, especialmente la aplicación Iseazy, pueden mejorar el aprendizaje ortográfico de los estudiantes de la Unidad Educativa CEC de Latacunga. A pesar de los desafíos al principio, como adaptar las herramientas a las necesidades del grupo, descubrimos que el uso de recursos como Genially, Animaker y Canva resultó ser efectivo y motivador. Las actividades gamificadas ayudaron a los estudiantes a involucrarse más en su aprendizaje, y como grupo, aprendimos la importancia de integrar la tecnología de manera interactiva para facilitar el proceso educativo.

Como grupo hemos logrado comprender que la tecnología es una herramienta muy amplia, que permite fomentar la educación de un modo

diferente y dinámico, las herramientas que se han venido utilizando, nos han enseñado aprender de una manera, fácil, divertida y atractiva, navegando por el mundo de la tecnología se ha conseguido aprender las cualidades y las funciones de cada una de ellas, que pueden o no gustar , pero en general como grupo nos agradó experimentar, indagar y explorar cosas nuevas, las mismas que nos han enseñado a comprender, que una materia sea cual sea, se puede aprender siempre y cuando sea una herramienta didáctica innovadora, sencilla e intuitiva.

Una de las ventajas principales que encontramos es que, al haber diseñado con anterioridad los recursos digitales utilizados para este proyecto, es que resulto más fácil integrarlos a la plataforma isEazy enfocando así nuestro trabajo en realizar un buen paquete SCORM el cual socializara contenidos de aprendizaje para los estudiantes, otra de las facilidades de esta plataforma es que nos permite publicar este contenido a través de un enlace, así como lo adjuntamos en este proyecto.

Conocer, experimentar, indagar y desarrollar experiencias con herramientas tecnológicas actuales; fue recordar las presentaciones en la herramienta conocida Power Point, es decir épocas de colegiatura. En base a esto se maneja la misma esencia de tratar de ser lo más creativo, pero con TIC actuales. Sin embargo, las nuevas herramientas tienen más funciones lo que lo hace más lúdico. Haber aprendido esta funcionalidad ayudará a impartir clases de manera menos monótona.

La inclusión en la tecnología nos ha permitido conocer nuevas plataformas educativas, permitiendo explotar nuestra creatividad y capacidad en

la elaboración de contenidos para la enseñanza a los estudiantes, sin embargo, el conocer una nueva herramienta tecnológica educativa ha sido un gran desafío debido a su manejo y a la gran cantidad de recursos que nos brinda para poder elaborar los contenidos de manera clara e interactiva.

4.2.13. Enlace del curso [Link curso isEazy](#)

4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

4.3.1. Plataformas de gestión de Entornos Virtuales

- **Componentes que intervienen en el proceso educativo**

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Los principales beneficiarios del proyecto son los estudiantes de sexto año de educación básica paralelo “A” de la Unidad Educativa CEC, ubicada en Latacunga, Ecuador. Este grupo está conformado por 25 niño/as entre 10 y 11 años, quienes presentan dificultades en el uso adecuado de las reglas ortográficas. Se caracterizan por una alta afinidad con el uso de recursos digitales, lo que representa una oportunidad pedagógica para captar su atención mediante herramientas tecnológicas interactivas.

¿Quiénes serán los docentes?

El segundo componente está representado por los docentes de la institución, específicamente aquellos responsables de impartir la asignatura de Lengua y Literatura en sexto grado. Estos profesionales serán capacitados para utilizar plataformas como Genially, Animaker y Canva, y son los encargados de aplicar metodologías activas con apoyo de tecnologías TIC.

En total, la Unidad Educativa CEC cuenta con 34 docentes, de los cuales algunos participarán activamente en este proceso de innovación educativa.

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa se desarrollará en la misma Unidad Educativa CEC, una institución con más de 25 años de trayectoria. El proyecto se implementará dentro del aula, pero complementado con el uso de la plataforma digital Genially, lo que permitirá que parte del aprendizaje se realice también de forma autónoma y asincrónica, generando contenido más sencillo para aprender, donde el estudiante en cualquier momento pueda ingresar y conectarse desde cualquier lugar. El entorno educativo, por tanto, se extiende desde el aula física hacia un espacio virtual de aprendizaje, ampliando las posibilidades pedagógicas.

- **Camino Pedagógico**

Para la realización de esta acción se tomará en cuenta la teoría de aprendizaje constructivista, la cual se basa en el aprendizaje activo en donde los estudiantes de sexto año de educación básica de la unidad educativa CEC de la ciudad de Latacunga, construirán y fortalecerán su conocimiento sobre la ortografía, así mismo, se fomentará la experiencia y la interacción social con actividades en grupo, a través de plataformas como Canva, Animaker y Genially las cuales tendrán contenidos y actividades que permitan un ambiente de aprendizaje significativo fácil y accesible para esta clase.

Esta acción educativa forma parte del proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de Lengua y Literatura, la cual es importante para mejorar la

ortografía en los alumnos, a través de actividades gamificadas en diferentes plataformas y a su vez permitir la interactividad entre docentes y estudiantes.

- **Elementos y componentes**

Esta acción educativa se realizará de acuerdo con lo programado dentro de la malla curricular de la materia Lengua y Literatura

Tabla 5

Elementos y componentes

Actividades	Herramientas	Lugar
Capacitación online de la herramienta Genially, dirigida a los docentes, para luego impartir sus conocimientos a los estudiantes.	Canva YouTube Genially	Online
Presentación de una clase video – animada, sobre reglas ortográficas a los estudiantes.	- Animaker	Aula
Realización de actividades gamificadas.	- Genially	Sala de computación

- **Uso del entorno**

- **Información:** La herramienta Genially será el eje fundamental para desarrollar las actividades académicas propuestas en este proyecto, de igual manera una capacitación a los docentes para el uso de esta.

- **Comunicación:** Los estudiantes y los docentes se comunicarán sin intermediarios, a través de medios que les permita una interacción clara, para ello se debe realizar una organización con las autoridades.

- **Cooperación:** Autoridades de la institución, docentes y estudiantes.
- **Administración:** La herramienta Genially es una herramienta que permitirá crear, asignar y participar de manera dinámica en las tareas designadas por el docente, sino que también permitirá facilitar la formación de los estudiantes en cuanto a la comprensión ortográfica.
- **Recurso de apoyo**

Se considera los siguientes recursos que permitirán mejorar la ortografía de los estudiantes:

- **Recursos metodológicos:** Plataformas digitales que permitan el diseño de actividades gamificadas material didáctico como Genially, Animaker, etc. Por otra parte, herramientas de videoconferencias para capacitación docente (TEAMS, ZOOM). Adicional, proporcionar guías didácticas para el conocimiento y manejo de herramientas Tics.
- **Recursos documentales:** Se planifica el uso de plantillas prediseñadas, manuales de ortografía y videotutoriales, todos estos recursos permitirán que los docentes y estudiantes tengan acceso a más información y obtener buenos resultados de aprendizaje.
- **Recursos informativos:** Exposición mediante presentaciones animadas, infografías interactivas para captar atención de los estudiantes, factibilidad de buscar información mediante una biblioteca digital o blogs.
- **Recursos Relacionales:** Planificar sesiones sincrónicas para reforzamiento académico (presencial o virtual), fomentar la participación de

padres de familia sobre el rendimiento de los alumnos y entablar una comunicación mediante aplicativos móviles como (WhatsApp, Telegram, etc) para mantener una comunicación eficaz y sostenible.

4.3.2. Planificación de la acción educativa

- **Cronograma de actividades de la acción educativa**

Tabla 6

Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially

Sesión 1	Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially	
Actividades	Nombre de actividad	Duración
Actividad 1	Explicación del Proyecto	10 minutos
Actividad 2	Introducción a la herramienta Genially	15 minutos
Actividad 3	Beneficios de la herramienta Genially	15 minutos
Actividad 4	Cuestionario	10 minutos
Actividad 5	Retroalimentación a los Docentes	10 minutos
Tiempo estimado de la sesión		60 minutos

Tabla 7

Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación

Sesión 2	Reglas de ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación	
Actividades	Nombre de actividad	Duración
Actividad 1	Explicación del proyecto a los estudiantes	10 minutos
Actividad 2	"Reglas Ortográficas"	15 minutos
Actividad 3	"Uso de Mayúsculas"	15 minutos
Actividad 4	Cuestionario	10 minutos
Tiempo estimado de la sesión		50 minutos

Tabla 8

Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes

Sesión 3	Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes	
Actividades	Nombre de actividad	Duración
Actividad 1	Ejecución de la actividad gamificadas trivial	25 minutos
Actividad 2	Ejecución de la actividad gamificadas scape room	25 minutos
Tiempo estimado de la sesión		50 minutos

- **Herramientas que se van a emplear**

Tabla 9

Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially

Sesión 1	Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially		
	Nombre de actividad	Contenido de la actividad	Recurso empleado
Actividad 1	Explicación del proyecto	Presentación del curso	ISEAZY
Actividad 2	Introducción a la herramienta Genially	Infografía	CANVA
Actividad 3	Beneficios de la herramienta Genially	Video explicativo, enlace en la infografía de Genially	YOUTUBE GENIALLY
Actividad 4	Cuestionario	Evaluación de conocimientos	CANVAS
Actividad 5	Retroalimentación a los docentes	Debate sobre lo aprendido	CANVAS
Plan B	Actividad gamificada en kahoot	Concurso dinámico para los docentes	KAHOOT

Tabla 10

Reglas de Ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación

Sesión 2	Reglas de Ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación
-----------------	---

Actividades	Nombre de actividad	Contenido de la actividad	Recurso Empleado
Actividad 1	Explicación del proyecto a los estudiantes	Presentación del curso	ISEAZY
Actividad 2	"Reglas Ortográficas"	presentación animada sobre las reglas ortográficas.	ANIMAKER APP
Actividad 3	"Uso de Mayúsculas"	presentación animada sobre el uso de mayúsculas.	ANIMAKER APP
Actividad 4	Cuestionario	evaluación de conocimientos.	GENIALLY
Plan B	Mural colaborativo	lluvia de ideas sobre el aprendizaje ortográfico	PADLET

Sesión 3	Aplicación de actividades realizadas en Genially a estudiantes		
Actividades	Nombre de actividad	Contenido de la actividad	Recurso empleado

Actividad 1	Ejecución de la actividad gamificada trivial	Actividad en Genially https://view.genially.com/67d8c85f30560f6ccc249363/interactive-content-trivial-aprende-ortografia	Laboratorio de computación Genially
Actividad 2	Ejecución de la actividad gamificada scape room	Actividad en Genially https://view.genially.com/67da0f2aae820531b52614b6/interactive-content-si-sabes-ortografia-podras-escapar	Laboratorio de computación Genially

- **Descripción de las actividades**

Tabla 11

Aplicación de actividades realizadas en Genially a estudiantes

Tabla 12

Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially

Sesión 1	Capacitación online a los docentes sobre el uso de la herramienta Genially		
Actividades	Nombre de actividad	Detalle de la actividad	Contenido de la actividad
Actividad 1	Explicación del proyecto	Dentro de esta actividad se propone capacitar a los docentes sobre la importancia de utilizar herramientas tecnológicas en clases para mejorar la ortografía de los estudiantes.	Presentación del curso https://iseazy.com/dl/90db8c40670d4aa79e9c24966dcbced1
Actividad 2	Introducción a la herramienta Genially	Se dará a conocer la herramienta Genially con una presentación interactiva.	Infografía
Actividad 3	Beneficios de la herramienta Genially	Se presentará un video en el cual se explicarán los beneficios de implementar Genially.	Video explicativo
Actividad 4	Cuestionario	Se realizará una evaluación de 5	Información en Genially curso

		preguntas de verdadero y falso.	
Actividad 5	Retroalimentación a los docentes	Se realizará un intercambio de ideas entre los docentes sobre lo aprendido en esta capacitación.	Debate sobre lo aprendido
Plan B	Actividad gamificada en kahoot	Concurso para los docentes sobre los usos de la herramienta Genially	Actividad en kahoot

Tabla 13

Reglas de Ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación

Sesión 2		Reglas de Ortografía, uso de mayúsculas y signos de puntuación	
Actividades	Nombre de actividad	Detalle de la actividad	Contenido de la actividad
Actividad 1	Explicación del proyecto a los estudiantes	Dentro de esta actividad se propone inducir a los estudiantes sobre el uso de la herramienta Genially.	Presentación del curso
Actividad 2	"Reglas Ortográficas"	Se presentará un video animado, con información	Presentación animada sobre las reglas ortográficas.

		sobre signos de puntuación y demás reglas ortográficas.	
Actividad 3	"Uso de Mayúsculas"	Se presentarán varias oraciones donde el uso de las mayúsculas será incorrecto o correcto.	Presentación animada sobre el uso de mayúsculas.
Actividad 4	Cuestionario	Se realizará una evaluación interactiva de 4 preguntas, sobre los conocimientos adquiridos.	Cuestionario en genially https://view.genially.com/682d2c92284614819cc7745f
Plan B	Mural colaborativo	Aportes de los estudiantes sobre lo aprendido de ortografía en la clase.	Lluvia de ideas en padlet https://padlet.com/zairlemus35/aprendizaje-ortografico-en-estudiantes-b7ynzbzvrtea6y1u

Tabla 14

Aplicación de actividades gamificadas en Genially a estudiantes

Sesión 3	Aplicación de actividades gamificadas en genially a estudiantes		
Actividades	Nombre de actividad	Detalle de la actividad	Contenido de la actividad

Actividad 1	Ejecución de la actividad gamificada trivial	Esta actividad consiste en un juego de preguntas sobre ortografía las que tendrán varias respuestas incorrectas, una correcta y una explicación.	Actividad en Genially https://view.genially.com/67d8c85f30560f6ccc249363/interactive-content-trivial-aprende-ortografia
Actividad 2	Ejecución de la actividad gamificada scape room	Esta actividad consiste en responder preguntas sobre ortografía, para escapar de un oscuro lugar, en donde los estudiantes pondrán en práctica su ortografía.	Actividad en Genially https://view.genially.com/67da0f2aae820531b52614b6/interactive-content-si-sabes-ortografia-podras-escapar

4.3.3. Organización del curso en la plataforma canvas

- **Estructura**

Este curso será diseñado en la plataforma Canvas y estará organizado de la siguiente manera:

- Bienvenida
- Plan de trabajo
- Sesión 1
- Sesión 2
- Sesión 3
- Conversaciones

- **Cuerpo**

- Como ***Bienvenida*** tendremos la presentación de un video realizado en Animaker, en donde se dará el inicio del curso que va dirigido a los docentes y como beneficiario final serán los estudiantes.
- En ***Plan de trabajo*** se presentará un cronograma con las actividades a realizarse en el curso y el tiempo de duración.
- ***La sesión 1 dirigida a los docentes:***
 - ✓ **Sesión asincrónica:** Presentación de nuestro curso **Aprendiendo sobre Genially** realizado en isEazy. [Link isEazy](#)
 - ✓ **Documento de apoyo:** Infografía realizada en Canva, donde se explicará ¿Qué es?, Usos y beneficios de la herramienta genially. [Link Canva](#)
 - ✓ **Cuestionario:** Preguntas de verdadero y falso sobre el contenido presentado a los docentes.
 - ✓ **Debate:** Se realizará esta actividad para que los docentes puedan intercambiar sus ideas o compartir sus dudas sobre este curso.
- ***La sesión 2 beneficiarios los estudiantes:***
 - ✓ **Sesión asincrónica:** Presentación de nuestro curso **Aprendiendo sobre Genially** realizado en isEazy. [Link IsEazy](#)
 - ✓ **Documento de apoyo:** Se realizará la presentación de un video en Animaker en donde se explicará de manera clara y entretenida las reglas ortográficas. [Link Animaker](#)
 - ✓ **Cuestionarios:** Preguntas de verdadero y falso sobre las reglas ortográficas. [Link Genially](#)
- ***La sesión 3 beneficiarios los estudiantes:***

- ✓ **Actividades por realizar en Genially:** En este ítem, presentaremos actividades gamificadas para mejorar la ortografía en los estudiantes.
 - Trivial ortográfico: [Link Trivial](#)
 - Juego de pistas (Scaperoom): [Link Scaperoom](#)
- **Conversaciones:** En este apartado se incluirán retroalimentaciones, conclusiones tanto de los docentes como de los estudiantes, de igual manera se podrá realizar preguntas para despejar dudas sobre este curso.
[Link padlet](#)
- **Acceso al demo en la plataforma Canvas**
<https://canvas.instructure.com/>
- **Credenciales de acceso:**
 - Perfil Alumno
 - **Correo Electrónico:** zairjob53@gmail.com
 - **Clave:** Hola1234
 - Perfil Profesor
 - **Correo Electrónico:** Correo Institucional del Docente
 - **Clave:** Colocada por el Docente

5. Conclusiones y Recomendaciones

Una vez realizado el estudio de investigación sobre Genially para el aprendizaje ortográfico de los estudiantes, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Los docentes mediante la capacitación de la herramienta Genially lograran aprovechar el uso de herramientas gamificadas como estrategia para la enseñanza de la ortografía, logrando en los estudiantes ampliar sus conocimientos y mejorar su aprendizaje.

El uso de la herramienta tecnológica Genially, permite a los estudiantes facilitar su aprendizaje mediante contenidos interactivos, participativos y dinámicos dicha herramienta responderá a los requerimientos que el alumno presente, promoviendo el uso de las TIC en el aprendizaje, ya que la tecnología responde al paradigma educativo actual.

La aplicación y el uso de las herramientas tecnológicas mejorara el rendimiento académico de la ortografía, con referencia a la lectura y a la participación abierta de los estudiantes en los contenidos digitales innovadores, para engrandecer sus capacidades.

Recomendaciones

Los docentes deben estar en constante preparación en cuanto al uso de las herramientas tecnológicas, para mejorar la enseñanza en los estudiantes en cuanto a la ortografía, importante también que conozcan el uso de Genially y de otras herramientas, para lograr una enseñanza más interactiva haciendo uso de la gamificación, esto ayudará a los alumnos aprender significativamente.

Los estudiantes deben navegar por el mundo de la tecnología, debido a que hoy en la actualidad las TICS, son herramientas que poseen contenidos que pueden resolver dudas e inquietudes a través de una aprendizaje más dinámico y participativo.

Los docentes y estudiantes deben implementar el uso de las herramientas tecnológicas, para obtener un mejor rendimiento, en el ámbito educativo.

6. Referencias Bibliográficas

- Amagua . (07 de 05 de 2017). Obtenido de Revista de divulgación de experiencias pegagógicas : <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/650>
- Bustos, M. E. (Jueves de Noviembre de 2021). *Las aplicaciones web, fuente de soluciones y exclusión para la educación en tiempos de COVID-19*. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/827/1347
- Carratalá, F. (1993). *La ortografía y su didáctica en la Educación Primaria*.
- Castro, J. O. (2021). *Uso de la herramienta digital Genially en la educación a distancia*. .: Revista Científica de Investigación Educativa.
- CEC, U. E. (2023). *Unidad Educativa CEC*. Obtenido de <https://uecec.edu.ec/>
- CEC, U. E. (2023). *Unidad Educativa CEC NOSOTROS*. Obtenido de <https://uecec.edu.ec/nosotros/>
- Danilo, D. L. (Martes de Marzo de 2009). *TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas*. Obtenido de [https://dialnet.unirioja.es-articulo-TIC-en Educacion-Superior-Ventajas-y-Desventajas](https://dialnet.unirioja.es-articulo-TIC-en-Educacion-Superior-Ventajas-y-Desventajas)
- Elena, C. I. (8 de febrero de 2024). *Uso de Genially para la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales dirigido a*. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15650/2/PG%201774%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Gobierno de Canarias. (12 de marzo de 2021). *Gobierno de Canarias [Imagen]*. Obtenido de Gobierno de Canarias: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/familias/orientaciones-para-el-uso-adecuado-de-la-herramienta-de-videoconferencia/>
- González Hernández , M., & Martínez García, L. (2018). *Ortografía en Educación Superior*. Educatecnociencia. Vol. 20 Num 21. Tecnocientífica.

- Instituto Nacional de Formación Docente. (jueves de octubre de 2020). *Instituto Nacional de Formación Docente*. Obtenido de Instituto Nacional de Formación Docente:
<https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/fba54604-c41a-4875-9c8d-cd3e7ff82cb9/content>
- Linube. (12 de junio de 2009). *Cabecera de correo [Imagen]*. Obtenido de Linube:
<https://linube.com/>
- Maria, M. (15 de 05 de 2020). *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior*. Obtenido de Scielo:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005#:~:text=Las%20TIC%20tambi%C3%A9n%20han%20ayudado,realizar%20ejercicios%2C%20tareass%20o%20proyectos.
- Martinez de Sousa, J. (2015). *Ortografía y ortipografía del español actual*. Casa del Libro.
- Mieles, R. H. (03 de 10 de 2021). *Herramientas tecnológicas creativas en la aplicación de la ortografía en los*. Obtenido de Universidad san Gregorio:
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2513/1/MEDU-2022-064.pdf>
- Pabón, G. A. (04 de 07 de 2023). *Universidad ECCI*. Obtenido de Universidad ECCI:
<https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/3392/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1>
- Padilla. (2021). *Como la tecnología es integrado en la enseñanza del currículo*. RIS INTERNACIONAL.
- Rios. (2012). *La ortografía en el aula*. San Jose, Costa Rica: Redalyc.
- Rodriguez, M. (2020). *Tecnologías emergentes en la educacion: Genially y su aplicación en el aula*. . Madrid: Universitaria.

- Tarco, P. L. (viernes de abril de 2022). *Herramienta tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7661f90c-f08d-4bfa-b43a-b1aa3e92a372/content>
- Unidad, E. C. (28 de 10 de 2020). *Codigo-de-Convivencia-Unidad-Educativa-CEC*. Obtenido de <https://uecec.edu.ec/codigo-ue-cec/>
- Utanda, C. (2005). *Literatura infantil y educacion literaria*. España: Universidad de Castilla.
- Vecteezy. (agosto de 2025). *Chat video conferencia [Imagen]*. Obtenido de Vecteezy: <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/5632280-video-conferencia-grupo-video-chat-equipo-de-negocios-caras-video-reunion-en-linea>
- Velez, D. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitraria "YACHASUN"*, N°12, pp. 215-238.
- Vinueza. (martes de febrero de 2020). *Uso de Genially como herramienta para creación de recursos*. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13676/2/PG%201338%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>