



Diseño de una Propuesta didáctica a través de la Plataforma Genially que busque mejorar el Proceso Lector en Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera.

**Modalidad:
Innovación organizacional
“Business case”**

**Astrid Andrea Villalobos Fuertes, Liany Del Carmen Romero Pájaro y
Luz Elena Caicedo Vallecilla**

Diseño de una Propuesta didáctica a través de la Plataforma Genially que busque mejorar el Proceso Lector en Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera.

Astrid Andrea Villalobos Fuertes, Liany Del Carmen Romero Pájaro y Luz Elena Caicedo Vallecilla

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de:
Indicar el título que se obtendrá. Por ejemplo, Magister en Gerencia de Proyectos

Director (a):
Haidy Johanna Moreno Ceballos

Modalidad:
Innovación organizacional
“Business case”

Universidad EAN
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Programa Maestría en Gestión de la educación virtual
Bogotá, Colombia
29/Noviembre/2024

Agradecimientos

Este trabajo de grado ha sido el resultado de un esfuerzo conjunto que no habría sido posible sin la valiosa colaboración de diversas personas e instituciones. Agradecemos en primer lugar a nuestros directores, Haidy Johanna Moreno Ceballos, por su guía y apoyo incondicional a lo largo de este proceso. Su experiencia y conocimientos han sido fundamentales para el desarrollo de esta propuesta educativa. Agradecemos también a los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes, quienes participaron activamente en la implementación del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras". Su entusiasmo y disposición para adoptar nuevas metodologías han sido inspiradores y han contribuido significativamente al éxito de esta iniciativa.

Finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a nuestras familias y amigos por su apoyo constante y motivación durante este camino. Su comprensión y aliento nos han permitido enfrentar los desafíos con determinación. Este trabajo es un reflejo del esfuerzo colectivo y del compromiso con la educación, especialmente en contextos rurales donde se busca transformar la enseñanza y el aprendizaje.

Resumen ejecutivo

La incorporación de estrategias y herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje es fundamental para transformar la educación en el siglo XXI, especialmente en contextos rurales donde los recursos son limitados. La propuesta didáctica "Aventuras en el mundo de las palabras" busca fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes Yepes, utilizando la plataforma Genially. Antecedentes como el bajo rendimiento en habilidades lectoras y la limitada infraestructura tecnológica motivaron esta intervención, que integra tecnologías emergentes como la gamificación y contenidos interactivos. Estas herramientas facilitan un aprendizaje dinámico y adaptado a las necesidades locales, mejorando no solo las habilidades lectoras, sino también la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Además, la adopción de estas tecnologías requiere un cambio cultural dentro de las instituciones educativas. Es crucial que tanto docentes como estudiantes se sientan cómodos y capacitados para utilizar estas herramientas. La metodología de validación incluyó un diagnóstico inicial de competencias lectoras, seguido de actividades interactivas y un análisis comparativo entre cuestionarios pre y post-intervención, revelando mejoras significativas en atención, concentración y comprensión lectora. Este enfoque no solo establece un modelo sostenible para futuras iniciativas educativas en contextos rurales, sino que también promueve una educación más equitativa y accesible, beneficiando a generaciones futuras al preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno con confianza y competencia.

Palabras clave: Comprensión lectora, Genially, gamificación, educación rural, innovación educativa.

Contenido

	Pág.
Resumen Ejecutivo Interactivo	3
Objetivos	8
1. Contexto y desafío de innovación	9
1.1. Análisis del ecosistema de innovación del sector y de la solución propuesta	9
1.2. Entendimiento de las necesidades del área y/o unidad de negocio (Diagnóstico interno)	14
2. Solución Innovadora	18
2.1. Descripción de la solución (storyboard)	18
2.2. Propuesta de experiencia del usuario (journey map)	21
3. Análisis de mercado y competencia	22
3.1. Evaluación de la solución con las partes interesadas	22
4. Plan de implementación bajo metodologías ágiles	26
4.1. Roadmap de innovación	26
4.2. Equipo y recursos necesarios (incluir roles de innovación)	29
5. Análisis Financiero y de Impacto	31
5.1. Proyecciones financieras y ROI de innovación	31
5.2. Impacto social y ambiental	34
6. Gestión de riesgos y oportunidades	36
6.1. Matriz de riesgos y estrategias de mitigación	36
7. Métricas de éxito y KPIs de Innovación	39
7.1. OKRs (Objectives and Key Results) del proyecto	39
7.2. Métricas de innovación (ej. tasa de adopción, NPS)	40
8. Plan de gestión del cambio y adopción	43
8.1. Estrategia de comunicación interna y externa	43
9. Cultura de innovación y mejora continua	45
10. Conclusiones	48
10.1 Recomendaciones	49
11. Referencias	49

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Modelo ecosistema modelo de ecosistema innovador local	09
Figura 2. Mapa de empatía con texto seleccionado	11
Figura 3. Infografía diagnóstica del contexto	14
Figura 4. Cuadro comparativo final del contexto	16
Figura 5. Modelo "How Might We" (HMW) del contexto	17
Figura 6. Descripción paso a paso de la navegación del RED	20
Figura 7. Journey Map hola para estudiantes de 3° grado en el proyecto de comprensión lectora con Genially	21
Figura 8. Análisis de las validaciones de los actores del proyecto	22
Figura 9. Análisis de la herramienta-aspectos relevantes	25
Figura 10. Roadmap del proyecto de innovación	26
Figura 11. Cronograma de actividades del proyecto	27
Figura 12. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) del proyecto	35
Figura 13. Matriz de riesgos del proyecto	36

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Hallazgos vs modelo pedagógico del proyecto	24
Tabla 2. Recursos necesarios del proyecto	29
Tabla 3. Proyecciones financieras del proyecto.	31
Tabla 4. Proyecciones financieras 2024-2028 del proyecto	32
Tabla 5. Proyecciones con indicadores financieros del proyecto	33

Lista de Gráficos

	Pág.
Gráfico 1. Saber 11-promedios de áreas 2016-2023. lectura crítica ¡Error! Marcador no definido.2	
Gráfico 2. Grado once lectura crítica 2016-2023 niveles de desempeño	12

Objetivos y alineación estratégica

Objetivo General:

Diseñar la propuesta didáctica “Aventuras en el mundo de las palabras, para fortalecer la comprensión lectora de los Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Sede La Primavera.

Objetivos Específicos:

Conocer las mejores prácticas en la implementación de competencias lectoras en instituciones educativas de referencia en otros países, con el fin de identificar estrategias efectivas que puedan ser aplicadas en el contexto.

Diagnosticar el nivel de competencias lectoras de los estudiantes para identificar las dificultades específicas en la comprensión de lectura en los niveles literal, inferencial y crítico.

Validar con las partes interesadas las estrategias y actividades propuestas en la intervención didáctica, asegurando que estas se alineen con las necesidades y expectativas del contexto educativo

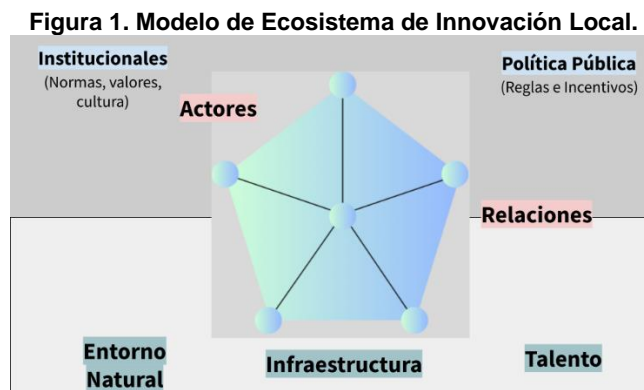
Diseñar y ejecutar un plan de acción para la implementación de la propuesta didáctica “Aventuras en el mundo de las palabras” utilizando actividades interactivas en la plataforma Genially para mejorar el proceso lector de los estudiantes.

1. Contexto y desafío de innovación

1.1 Análisis del Ecosistema de Innovación del Sector y de la Solución Propuesta

El ecosistema educativo actual está experimentando transformaciones significativas a nivel global con la incorporación de tecnologías emergentes como la realidad aumentada (AR), la gamificación y la realidad virtual (VR). Estas herramientas están revolucionando la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos educativos, generando nuevas formas de enseñanza más dinámicas y personalizadas. Su implementación ha permitido captar mejor la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje inmersivo, adaptado tanto a necesidades individuales como grupales.

El uso de contenidos interactivos y la gamificación en el aula ha cobrado especial relevancia en los últimos años. Plataformas como Genially, Minecraft Education y Classcraft han demostrado cómo los elementos interactivos pueden motivar a los estudiantes, mejorar su concentración y facilitar la adquisición de habilidades clave, como la comprensión lectora. En este contexto, la gamificación, que incorpora elementos de juego en la enseñanza, se ha convertido en una tendencia importante, promoviendo un aprendizaje activo y un compromiso significativo por parte del estudiante.



Fuente. Imagen propia basada en Hoffecker (2018)

El modelo de ecosistema de innovación educativa integra múltiples factores que interactúan para crear un entorno propicio para la adopción y sostenibilidad de innovaciones tecnológicas en la educación, especialmente en áreas rurales. Uno de los elementos fundamentales en este ecosistema es la infraestructura tecnológica. En zonas rurales como la vereda Chachafruta, la infraestructura suele ser limitada, con recursos escasos y dificultades en la conectividad. Sin embargo, plataformas accesibles como Genially permiten superar estas barreras al ofrecer contenidos interactivos que no requieren una conectividad constante o equipos de alta gama. Esta adaptabilidad tecnológica resulta crucial en contextos donde los estudiantes y docentes no tienen acceso a una infraestructura tecnológica avanzada, permitiendo que la innovación llegue a estos espacios remotos de manera efectiva.

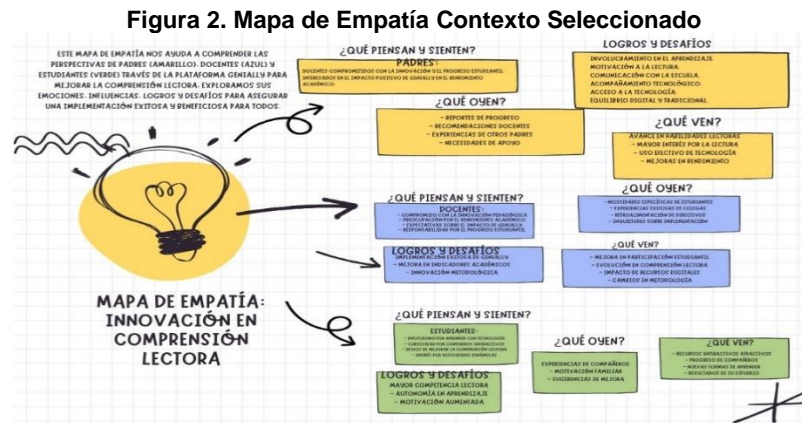
Otro componente esencial en el ecosistema de innovación educativa es el papel de las instituciones educativas y la comunidad. Las instituciones rurales, además de impartir educación, deben actuar como catalizadoras del cambio, fomentando una cultura de aprendizaje digital y una mentalidad abierta hacia las herramientas tecnológicas. La adopción de plataformas interactivas, como Genially, requiere un cambio en los valores y prácticas pedagógicas, integrando el uso de tecnología en la enseñanza cotidiana. Además, la colaboración entre docentes, padres y la comunidad es fundamental para superar las barreras culturales y facilitar el aprendizaje digital. Este enfoque colaborativo no solo fortalece la capacidad de adaptación de los actores educativos, sino que también permite que la comunidad participe activamente en el proceso de innovación, aportando ideas y retroalimentación que enriquecen el proyecto.

Finalmente, el ecosistema de innovación educativa en contextos rurales depende en gran medida de las políticas públicas y del acceso al desarrollo profesional docente. Las políticas educativas que apoyan la innovación y el acceso a tecnologías emergentes son necesarias para transformar la educación rural y hacerla más equitativa. Esto implica no solo mejorar la infraestructura tecnológica, sino también proporcionar incentivos y recursos para la formación docente en competencias digitales. En este contexto, el desarrollo profesional de los docentes se vuelve esencial, ya que son ellos quienes implementan y personalizan las herramientas tecnológicas de acuerdo con las necesidades de sus estudiantes. La capacitación en plataformas interactivas y en metodologías de gamificación permite a los docentes diseñar entornos de aprendizaje más atractivos y significativos, garantizando que la innovación tecnológica se integre de manera efectiva en el proceso educativo.

La propuesta didáctica utilizando la plataforma Genially tiene el potencial de transformar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer grado. Al integrar contenidos interactivos, realidad aumentada y gamificación, los estudiantes estarán expuestos a un entorno de aprendizaje mucho más atractivo y motivador, lo que contribuye a mejorar la comprensión lectora y a desarrollar competencias digitales en una población que a menudo enfrenta dificultades de atención y concentración.

Además, el impacto de esta innovación va más allá de los estudiantes. La capacitación en Genially y en otras tecnologías emergentes permitirá a los docentes adoptar prácticas pedagógicas innovadoras que beneficiarán a futuras generaciones de estudiantes en la vereda Chachafruta y otras regiones rurales de Colombia. Con la incorporación de este ecosistema de innovación educativa, la comunidad educativa podrá enfrentar los desafíos tecnológicos y pedagógicos del siglo XXI, promoviendo una educación equitativa y de calidad para todos los estudiantes, independientemente de su contexto rural o urbano.

Diseño de una Propuesta didáctica a través de la Plataforma Genially que busque mejorar el Proceso Lector en Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera.

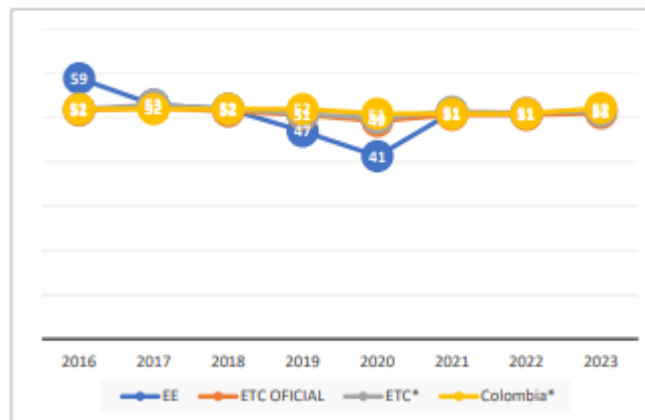


Fuente. Imagen propia

Se diseñó un mapa de empatía para comprender mejor las perspectivas y necesidades de los actores involucrados en el proceso de innovación en la comprensión lectora, enfocado en estudiantes de tercer grado. Este mapa de empatía, estructurado a partir de las percepciones de padres, docentes y estudiantes, permite identificar emociones, influencias, logros y desafíos asociados con la implementación de una plataforma educativa digital como Genially. Los docentes expresan su compromiso con el progreso estudiantil y muestran interés en el impacto positivo de Genially para el rendimiento académico, aunque enfrentan desafíos como el acceso limitado a tecnología y el equilibrio entre métodos tradicionales y digitales. Los padres, por su parte, se interesan en la motivación de sus hijos hacia la lectura y en la comunicación con la escuela. Los estudiantes, motivados por la tecnología, muestran entusiasmo por los recursos interactivos, evidenciando que el uso de herramientas digitales mejora su autonomía y comprensión lectora. Este análisis destaca las oportunidades y retos en la implementación de innovaciones tecnológicas en un contexto rural con recursos limitados, subrayando la importancia de adaptarse a las condiciones y necesidades de la comunidad educativa para lograr un aprendizaje efectivo.

Validando los niveles de desempeño en las pruebas SABER 11° y la categoría de desempeño del establecimiento en SABER 11°, se realiza el siguiente análisis del desempeño en lectura crítica de los estudiantes de la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes, basado en las pruebas SABER 11° realizadas entre 2016 y 2023. A continuación, se resumen los puntos más relevantes relacionados con la lectura crítica:

Gráfico 1. Saber 11 - promedios por áreas 2016 – 2023. Lectura crítica

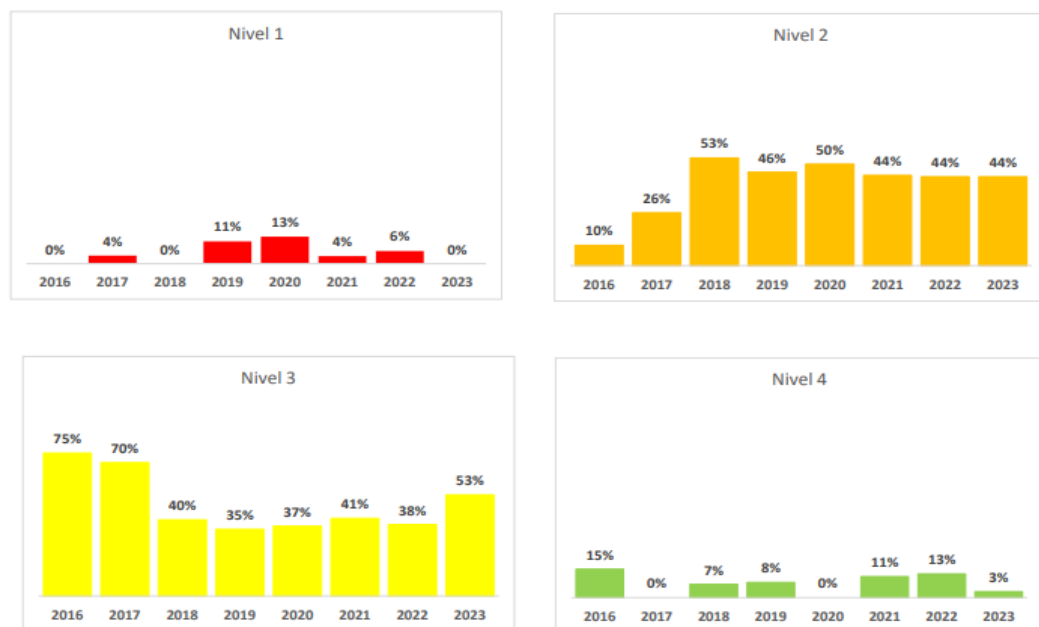


Fuente. ICFES, marzo 2023

- Se presenta un promedio de respuestas incorrectas en diferentes aprendizajes evaluados, destacando que el porcentaje promedio de respuestas incorrectas varía entre el 37% y el 56% en distintos años.
- En 2023, se observa que el 48% de los estudiantes no comprende cómo se articulan las partes de un texto para darle un contenido global, lo que indica una dificultad significativa en la comprensión lectora.

- Niveles de Desempeño:

Gráfico 2. Grado Once - lectura crítica 2016-2023 - niveles de desempeño



Fuente. ICFES, marzo 2023

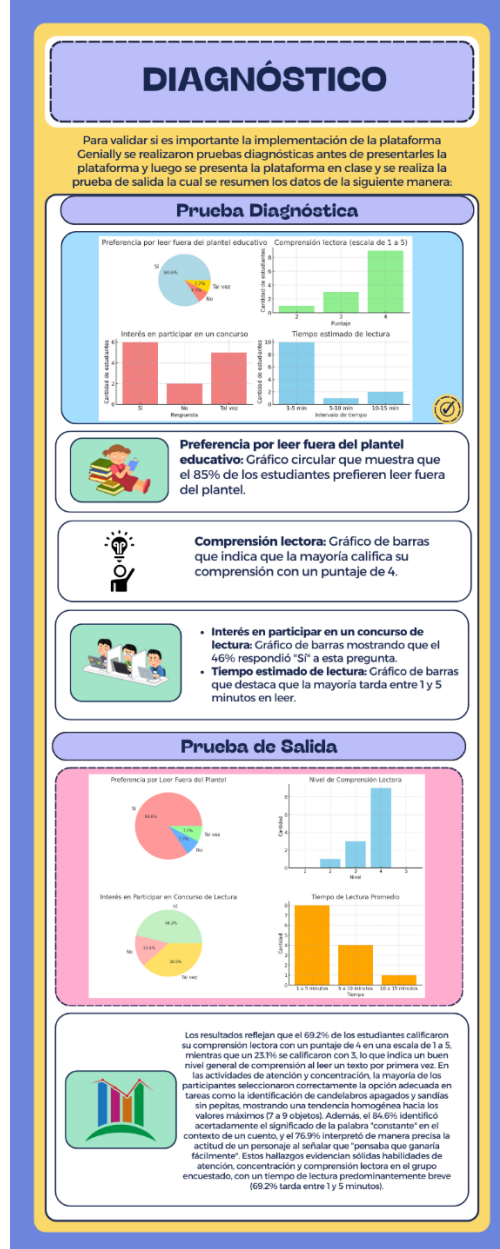
- Los resultados muestran que solo un pequeño porcentaje de estudiantes alcanzó los niveles más altos de desempeño (Nivel 4) en lectura crítica, mientras que una gran parte se encuentra en los niveles más bajos (Nivel 1 y Nivel 2).
- En 2023, el 44% de los estudiantes se ubicó en Nivel 1, lo que sugiere que tienen serias dificultades para identificar y entender los contenidos locales de un texto.

Estos hallazgos subrayan la importancia de enfocar esfuerzos en la mejora de la comprensión lectora dentro del currículo educativo, utilizando metodologías innovadoras y recursos digitales como Genially para fomentar un aprendizaje más efectivo.

Es crucial desarrollar e implementar estrategias pedagógicas centradas en mejorar las habilidades de lectura crítica, considerando las necesidades específicas del contexto rural y las limitaciones tecnológicas. ICFES (2023).

1.2 Entendimiento de las necesidades del área y/o unidad de negocio (Diagnóstico interno)

Figura 3. Infografía Diagnóstico del contexto



Fuente. Imagen propia

En la infografía se presentan diversos datos sobre las preferencias y hábitos de lectura de los estudiantes. Un gráfico circular revela que un notable 85% de los alumnos prefiere leer fuera del plantel educativo. En cuanto a la comprensión lectora, un gráfico de barras indica que la mayoría califica su desempeño con un puntaje alto de 4. Además, el interés en participar en un concurso de lectura es significativo, con un 46% de los

estudiantes manifestando su disposición a participar. En términos del tiempo dedicado a la lectura, la mayoría de los encuestados informa que tarda entre 1 y 5 minutos en leer.

Dentro del diagnóstico se aborda la relación entre el bajo rendimiento en habilidades lectoras, la limitada infraestructura tecnológica y su impacto en la motivación estudiantil y el uso de Genially, es fundamental considerar las características específicas del contexto rural en el que se desarrolla el proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras".

En primer lugar, la infraestructura tecnológica limitada puede restringir el acceso de los estudiantes a herramientas digitales interactivas como Genially, lo que dificulta su participación en actividades que fomentan un aprendizaje activo y atractivo. La falta de dispositivos adecuados o de conectividad a internet puede generar frustración y desmotivación entre los alumnos, quienes podrían sentirse excluidos de experiencias educativas modernas que son cada vez más comunes en entornos urbanos. Esto se traduce en una menor disposición para involucrarse en actividades interactivas, ya que los estudiantes pueden percibir que no tienen las mismas oportunidades que sus pares en contextos más favorecidos.

Además, las características del entorno rural, como la escasez de recursos educativos y la falta de apoyo familiar para el aprendizaje digital, pueden influir negativamente en la motivación estudiantil. Muchos estudiantes pueden no contar con un ambiente propicio para la lectura o el uso de tecnologías en casa, lo que limita su práctica y desarrollo de habilidades lectoras. Esta situación puede llevar a una percepción negativa sobre su capacidad para participar efectivamente en actividades interactivas, como las que ofrece Genially.

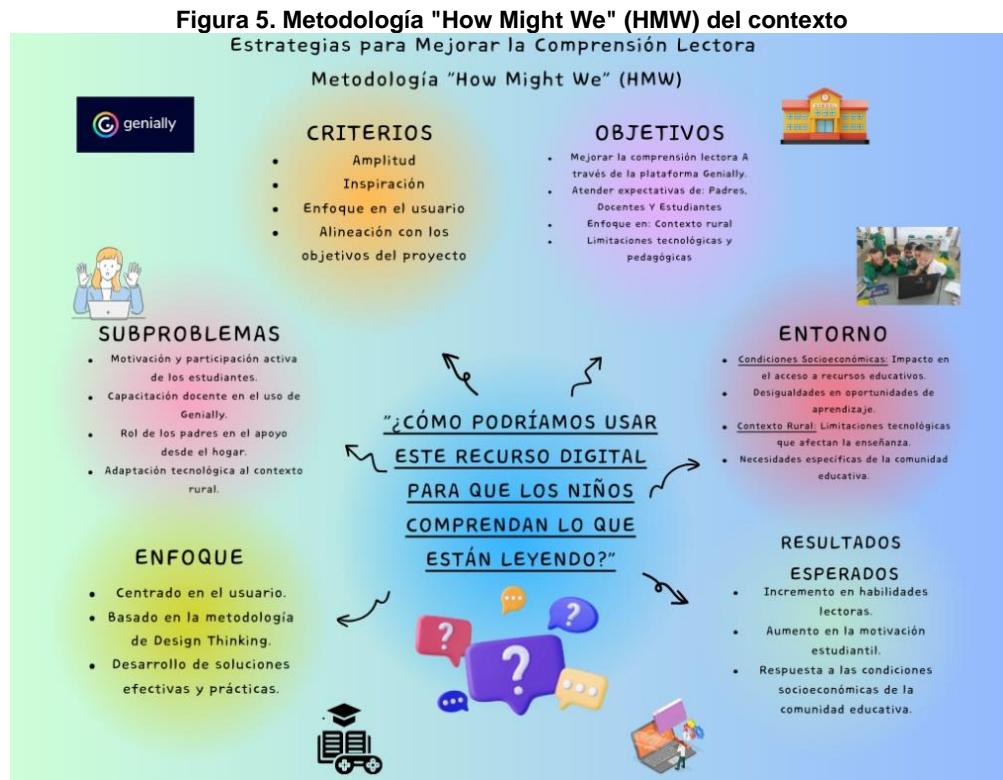
Por otro lado, es importante destacar que, a pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos en la evaluación inicial muestran un buen nivel general de comprensión lectora entre los estudiantes. Esto sugiere que, con el apoyo adecuado y la implementación efectiva de herramientas como Genially, es posible potenciar aún más sus habilidades. Por ello, es crucial diseñar estrategias que consideren las particularidades del contexto rural y promuevan la inclusión digital, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas necesarias para participar activamente y beneficiarse del aprendizaje interactivo. Esto no solo mejorará su motivación hacia la lectura y el aprendizaje, sino que también contribuirá a cerrar las brechas educativas existentes.

Figura 4. Cuadro comparativo final del contexto

ASPECTO EVALUADO	DIAGNÓSTICO INICIAL	RESULTADOS FINALES
Interés por la lectura	La mayoría de los estudiantes mostraron interés en la lectura y atención a detalles visuales.	Mantuvieron el interés y se mostraron motivados al interactuar con actividades de gamificación y logros.
Atención y concentración	Nivel inicial de precisión homogéneo en tareas visuales como identificar candelabros y sandías sin pepitas.	Mejoras significativas en la precisión de respuestas correctas tras la implementación del recurso.
Comprensión lectora	Variabilidad en la comprensión inicial, con el 69.2% calificándose con 4 y el 23.1% con 3 en una escala de 1 a 5.	Incremento en la identificación de elementos clave y conceptos complejos en los textos trabajados.
Tiempo promedio de lectura	Predominantemente breve, con el 69.2% tardando entre 1 y 5 minutos en leer un texto.	Mantuvo tiempos similares pero con mayor calidad de comprensión y atención en la lectura.
Recurso utilizado	Diagnóstico realizado con actividades tradicionales y evaluaciones en cuestionarios.	Implementación de Genially, integrando relecturas guiadas, gamificación y actividades interactivas.
Impacto del recurso	No aplicable en esta etapa.	Incrementó habilidades lectoras, atención y motivación, mostrando avances significativos en el aprendizaje.

Fuente. Imagen propia

El cuadro comparativo presenta un diagnóstico inicial y los resultados finales de la intervención didáctica diseñada para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de 3° grado en la I. E. R. Presbítero Gabriel Yepes, sede La Primavera. Inicialmente, se observó un interés notable por la lectura y atención a detalles visuales, el cual se mantuvo e incluso se incrementó gracias a la gamificación y actividades interactivas. En cuanto a la atención y concentración, se registraron mejoras significativas en la precisión de las respuestas tras la implementación de recursos innovadores como Genially, que integró relecturas guiadas y actividades lúdicas. Aunque el tiempo promedio de lectura se mantuvo similar (1 a 5 minutos), la calidad de comprensión y atención mejoró notablemente, evidenciando un avance en la identificación de elementos clave y conceptos complejos en los textos. Este progreso es relevante para los objetivos del trabajo de maestría, ya que valida la necesidad de diseñar una propuesta didáctica efectiva que responda a las dificultades específicas en la comprensión lectora, alineándose con las mejores prácticas educativas internacionales y asegurando que las estrategias propuestas sean pertinentes para el contexto educativo local. La implementación de actividades interactivas no solo ha incrementado las habilidades lectoras, sino también la motivación de los estudiantes, lo que respalda el enfoque del proyecto “Aventuras en el mundo de las palabras”.



Fuente. Imagen propia

El mapa conceptual desarrollado se centra en la metodología "How Might We" (HMW) como herramienta clave para identificar y abordar las necesidades educativas en la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes. La pregunta principal formulada, "¿Cómo podríamos usar este recurso digital para que los niños comprendan lo que están leyendo?", guía el diseño de estrategias innovadoras para mejorar la comprensión lectora a través de la plataforma Genially. Este enfoque no solo considera las expectativas de padres y docentes, sino también las motivaciones de los estudiantes, lo que lo convierte en un marco inclusivo y adaptable a las limitaciones tecnológicas y pedagógicas del contexto rural. Al seleccionar el HMW final, se priorizaron criterios como la amplitud y el enfoque en el usuario, generando subproblemas que abordan áreas críticas como la motivación estudiantil y la capacitación docente. Con un enfoque centrado en el usuario y respaldado por la metodología de Design Thinking, el proyecto busca desarrollar soluciones efectivas que respondan a las condiciones socioeconómicas de la comunidad educativa, promoviendo un aprendizaje significativo y un incremento en las habilidades lectoras.

2. Solución Innovadora

2.1 Descripción de la solución (storyboard)

La Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes Yepes, ubicada en un contexto rural con limitaciones tecnológicas y de recursos, enfrenta grandes desafíos en la enseñanza de la comprensión lectora, especialmente en estudiantes de tercer grado. Este proyecto busca resolver la falta de motivación y autonomía en la lectura, derivada de los métodos tradicionales, mediante el uso de la plataforma digital Genially, una herramienta interactiva que facilita el aprendizaje gamificado y visual.

Análisis de Tendencias Emergentes y Tecnologías Disruptivas: en la educación ha evolucionado hacia enfoques interactivos y personalizados que permiten a los estudiantes involucrarse de forma activa en su aprendizaje. Entre las tendencias emergentes, destacan el aprendizaje gamificado, el uso de recursos multimedia y la inteligencia artificial (IA) para adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales. La educación en línea y el aprendizaje basado en plataformas interactivas, como Genially, han demostrado ser efectivas para captar la atención de los estudiantes y mejorar su retención de conocimiento, especialmente en áreas con acceso limitado a infraestructura tradicional.

El sector empresarial y educativo ha integrado tecnologías de gamificación y aprendizaje interactivo para mejorar la retención y el rendimiento. Por ejemplo, en la formación corporativa, empresas como Duolingo han aprovechado la gamificación para motivar el aprendizaje de idiomas mediante el uso de recompensas y retroalimentación instantánea. En la educación, plataformas como Kahoot! han logrado mejorar el aprendizaje en el aula con juegos y quizzes interactivos, permitiendo a los estudiantes aprender de manera divertida y participativa.

La estrategia innovadora implementada en el aula de la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes Yepes se basa en la utilización de la plataforma digital Genially para transformar la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado. Esta estrategia, que forma parte integral del Proyecto Educativo Institucional (PEI), se centra en el aprendizaje gamificado y la interactividad, permitiendo a los estudiantes acceder a contenidos atractivos y dinámicos que pueden ser utilizados tanto en el aula como en casa, incluso sin conexión a internet. Al incorporar ejercicios interactivos y recursos visuales, se busca no solo captar la atención de los estudiantes, sino también fomentar su motivación y autonomía en la lectura. Además, esta estrategia promueve una colaboración activa entre docentes y padres, quienes pueden participar en el proceso educativo, creando así un entorno de aprendizaje enriquecido.

La relevancia de esta estrategia se apoya en investigaciones que destacan la efectividad del aprendizaje gamificado en contextos educativos. Según Deterding et al. (2011), la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al introducir elementos lúdicos que hacen el aprendizaje más atractivo. Asimismo, Hu et al. (2014) señalan que las plataformas interactivas no solo mejoran la retención del conocimiento, sino que también permiten una personalización del aprendizaje que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes. Estas evidencias respaldan la implementación de Genially como una herramienta clave para mejorar la comprensión lectora y promover un aprendizaje activo y colaborativo en entornos rurales.

Explicación de Cómo la Solución Aborda este Problema de Manera Única: Nuestra solución utiliza Genially de manera innovadora en un entorno de recursos limitados, adaptando la plataforma para no depender constantemente de internet mediante la creación de contenidos descargables y accesibles fuera de línea. Además, está diseñada específicamente para responder a las necesidades de un contexto rural, integrando actividades que refuerzan la comprensión lectora y fomentan la participación activa, tanto en el aula como en el hogar. Esto incluye ejercicios de comprensión y juegos interactivos, alineados con el currículo escolar y presentados de manera visual y atractiva para captar el interés de los estudiantes.

Principales Características y Beneficios de la Solución:

Interactividad y gamificación: Las lecciones incluyen elementos de juego que motivan a los estudiantes a participar activamente.

Acceso offline: Los contenidos se pueden descargar para ser utilizados sin conexión a internet, lo que responde a las limitaciones de conectividad en áreas rurales.

Feedback instantáneo: Los estudiantes reciben retroalimentación en tiempo real sobre su progreso, lo que facilita el aprendizaje autónomo.

Diseño visual y atractivo: Los recursos están diseñados con imágenes, colores y personajes que son llamativos y adecuados para la edad de los estudiantes.

Adaptación a las necesidades del contexto: La solución está alineada con las capacidades tecnológicas de la comunidad y con el currículo escolar de tercer grado.

A diferencia de los métodos tradicionales de comprensión lectora, esta solución utiliza recursos interactivos que estimulan el aprendizaje autónomo y la motivación intrínseca. La opción de trabajar offline la hace especialmente adecuada para entornos rurales, superando barreras de acceso a internet. Además, esta solución se enfoca en la colaboración entre docentes y padres, quienes también pueden acceder a los recursos para apoyar a los estudiantes desde casa.

El mercado objetivo son instituciones educativas rurales con escasez de recursos tecnológicos. La solución tiene el potencial de impactar significativamente en la calidad de la educación en comprensión lectora para estudiantes en entornos rurales. Con la implementación de esta herramienta, se espera una mejora en el rendimiento académico y en la motivación hacia la lectura, lo cual podría replicarse en otros grados y áreas de aprendizaje en el futuro.

Para tener en cuenta dentro de la plataforma Genially y apoyar las falencias que se encontraron dentro del diagnóstico se creará una estrategia para los estudiantes que se encuentran en un nivel de comprensión literal, se diseñará actividades que incluyan ejercicios de selección múltiple donde deban identificar información específica de un texto, como nombres de personajes o eventos clave. Para aquellos en un nivel inferencial, se implementarán juegos interactivos que les permitan deducir significados a partir de pistas contextuales o inferir la intención del autor a través de preguntas abiertas. Finalmente, para los estudiantes en un nivel crítico, se crearán debates guiados o actividades de análisis donde deban evaluar la actitud de los personajes o discutir las implicaciones del mensaje del texto. Estas adaptaciones no solo facilitarán una experiencia de aprendizaje más inclusiva, sino que también potenciarán la motivación y el interés de todos los estudiantes al interactuar con contenidos que se ajusten a sus habilidades y necesidades específicas.

Se realiza una encuesta vía WhatsApp para seleccionar los colores con los que se creará el RED dentro de la plataforma Genially, la cual dio como resultado el color rojo, morado, azul y amarillo.

LINK: Navegación del RED "Aventuras en el Mundo de las Palabras: Explorando la Comprensión Lectora"
<https://view.genially.com/66d494259ce94d6a10de9668/presentation-aventuras-en-el-mundo-de-las-palabras>

Figura 6. Descripción paso a paso de la navegación del RED



Fuente. Imagen propia

2.2 Propuesta de experiencia del usuario (journey map):

Figura 7. Journey Map para Estudiantes de 3° Grado en el Proyecto de Comprensión Lectora con Genially

Etapa	Acciones del usuario	Puntos de contacto	Emociones	Oportunidades de mejora
Conciencia		Presentación del proyecto en clase. Explicación sobre la importancia de la lectura en sus vidas.		Incorporar ejemplos de actividades en Genially en la presentación para despertar interés.
Consideración	Reflexionan sobre cómo la plataforma puede ayudarlos a comprender mejor, pensando en los beneficios para su rendimiento académico y futuro.			Destacar el impacto de la comprensión lectora en su desempeño futuro y en su vida diaria.
Adquisición	Acceden a Genially a través de los dispositivos escolares, con apoyo del docente para explorar la plataforma y familiarizarse con sus funciones.		Expectativa y emoción inicial. Através de recibir ayuda en los primeros pasos.	
Onboarding	Completan las primeras actividades guiadas, como juegos interactivos y preguntas de comprensión básica, generando confianza en la plataforma.			Incluir mensajes motivacionales y pequeños reconocimientos al completar actividades iniciales.
Uso regular	Participan semanalmente en actividades interactivas de lectura y comprensión en Genially, desarrollando habilidades y mejorando su rendimiento.			Ofrecer actividades personalizadas que se adapten a los niveles de avance de cada estudiante.
Transformación personal		Autovaloración al observar su progreso. Refuerzos del docente y familia sobre su evolución en lectura.	Orgullo y satisfacción al ver sus logros. Motivación a seguir mejorando y aprendiendo más.	
Retención/ Fidelización	Esperan con ansias las sesiones de Genially como parte de su rutina lectora y disfrutan desarrollándose a sí mismos para mejorar sus habilidades.	Actividades continuas y nuevos logros en Genially. Celebración de avances con el docente y familia.		
Recomendación	Comparten su experiencia positiva con otros estudiantes y sus familias, expresando el gusto por la lectura y cómo Genially les ayudó a mejorar.			Proveer un certificado de participación y logros al finalizar el proyecto para celebrar su transformación.

Estrategias para Abordar Desafíos en la Implementación

<p>1 Capacitación y Desarrollo Profesional: Ofrecer talleres y sesiones de capacitación para docentes sobre las nuevas metodologías interactivas. Fomentar el aprendizaje continuo a través de recursos en línea y comunidades de práctica.</p>	<p>2 Comunicación Abierta: Establecer canales de comunicación donde los docentes puedan expresar sus preocupaciones y sugerencias. Involucrar a todos los interesados en el proceso de cambio para generar un sentido de pertenencia.</p>	<p>3 Pilotos y Pruebas Graduales: Implementar las nuevas metodologías en un entorno controlado antes de una implementación a gran escala. Evaluar el impacto y realizar ajustes según sea necesario.</p>
<p>Apoyo y Recursos: Proporcionar recursos accesibles que faciliten la transición, como guías prácticas y herramientas tecnológicas. Designar mentores o líderes de cambio que puedan ofrecer apoyo personalizado.</p>	<p>Evaluación Continua: Realizar evaluaciones periódicas del proceso de implementación para identificar áreas de mejora. Recoger feedback tanto de estudiantes como de docentes para ajustar las estrategias según las necesidades reales.</p>	<p>Participación Activa: Invitar a los estudiantes a participar en talleres donde puedan experimentar las nuevas metodologías antes de su implementación formal. Fomentar la creación de grupos de estudiantes que puedan actuar como embajadores del cambio, promoviendo las nuevas prácticas entre sus compañeros.</p>
<p>Promoción de la Innovación: Establecer un marco institucional que valore y recompense la innovación en la enseñanza. Crear espacios donde los docentes puedan compartir ideas innovadoras y mejores prácticas.</p>	<p>Incentivos para Experimentar: Proporcionar incentivos, como financiamiento o recursos, a aquellos docentes que deseen probar nuevas metodologías en sus aulas. Fomentar la creación de proyectos colaborativos entre docentes para experimentar con enfoques diferentes.</p>	<p>Visitas a Otras Instituciones: Facilitar visitas a otras instituciones educativas que ya estén implementando metodologías interactivas exitosamente. Aprender de las experiencias ajenas puede inspirar y motivar a los docentes a adoptar cambios.</p>

Fuente. Imagen propia

A lo largo del proyecto, el estudiante pasa de ser un lector inicial con ciertas inseguridades a un lector activo, motivado y confiado en sus habilidades. Genially no solo

le ayuda a desarrollar su comprensión lectora, sino que transforma su percepción de la lectura en una actividad atractiva, de impacto en su vida diaria y con beneficios duraderos. La mejora en la comprensión lectora representa una ventaja significativa para el estudiante, ya que esta habilidad fortalece su capacidad para interpretar y analizar información, lo cual es esencial no solo en el ámbito académico, sino también en situaciones de la vida cotidiana, donde será capaz de tomar decisiones informadas y comunicarse con claridad. Esta transformación impacta tanto en el ámbito académico como personal, fortaleciendo su autoconfianza y sembrando un interés duradero por la lectura y el aprendizaje.

3. Análisis de mercado y competencia

3.1. Evaluación de la solución con las partes interesadas:

Se presenta una evaluación detallada de la propuesta didáctica de comprensión lectora a través de la plataforma Genially para estudiantes de 3° grado en la I.E.R Presbítero Gabriel Yepes, basada en las partes interesadas clave. Este análisis busca identificar el impacto de la solución en términos de efectividad pedagógica, facilidad de uso, y aceptación de la herramienta, además de identificar oportunidades de mejora de acuerdo con cada perfil.

Figura 8. Análisis de las validaciones de los actores del proyecto.



Fuente. Imagen propia

El análisis de las validaciones del uso de la plataforma Genially en el contexto educativo muestra una alta aceptación y efectividad. Los estudiantes y docentes coinciden en que Genially es útil, motivadora y fácil de usar, lo que la convierte en un recurso valioso para mejorar la comprensión lectora y fomentar habilidades cognitivas como atención y concentración. La interactividad de la plataforma, con elementos visuales y actividades dinámicas, ha sido fundamental para mantener el interés de los estudiantes. Sin embargo, se ha identificado una limitación en la accesibilidad fuera del entorno escolar, lo que resalta la necesidad de evaluar la conectividad y disponibilidad de dispositivos en los hogares. A pesar de estos desafíos, los estudiantes muestran disposición para utilizar Genially en otras asignaturas, sugiriendo un potencial considerable para su implementación en diferentes áreas del currículo. Las sugerencias de mejora incluyen la simplificación de algunas actividades, lo que podría maximizar el impacto de la plataforma en el aprendizaje.

La madurez de la solución educativa no varía según el perfil de los usuarios, con beneficios observables desde el primer año para los actores (Docentes, Estudiantes y Padres de Familia). Se espera que la herramienta mejore el rendimiento lector al ofrecer actividades visuales y dinámicas que aumenten la motivación y faciliten la comprensión. Para asegurar la adopción de la solución, se sugieren focus groups de manera mensual con docentes para recibir retroalimentación continua sobre el diseño de las actividades, encuestas a los estudiantes luego de la presentación del RED para medir su percepción de la herramienta, cuestionarios iniciales y finales para evaluar los conocimientos, y entrevistas a los padres para involucrarlos en el seguimiento del progreso de sus hijos.

Este análisis ha identificado fortalezas y áreas de mejora para la implementación de Genially en el proyecto lector. Aunque la infraestructura tecnológica de la institución es adecuada, es esencial fortalecer la capacitación de los docentes en el uso de la plataforma y ofrecer acompañamiento a los padres para garantizar que el proceso de lectura en casa sea consistente con los objetivos del proyecto.

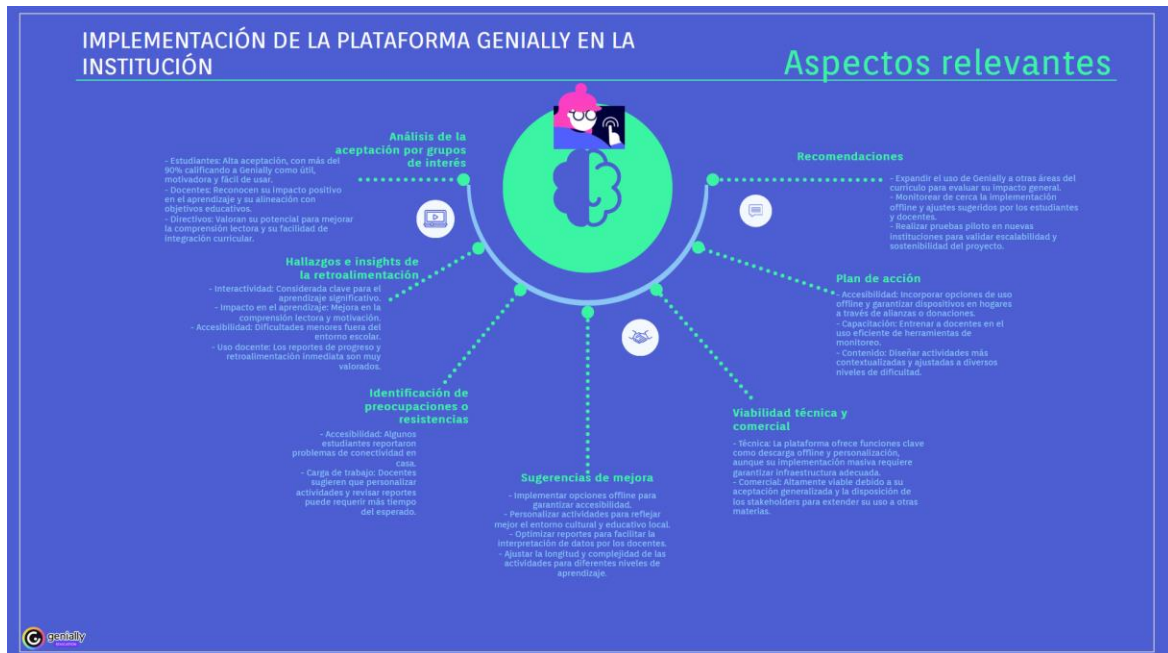
Diseño de una Propuesta didáctica a través de la Plataforma Genially que busque mejorar el Proceso Lector en Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera.

Tabla 1. Hallazgos vs modelo pedagógico del proyecto.

Dimensión Pedagógica	Hallazgos	Observaciones	Insumos v/s modelo	Plan Acción
 <p>Accesibilidad</p>	Algunos estudiantes mencionaron problemas de acceso fuera del entorno escolar, destacando la importancia de la conectividad y dispositivos.	Genially puede reducir la brecha digital si se implementan opciones offline de manera consistente.	Inclusión y equidad: Genially permite descargas en PDF o acceso offline, garantizando la disponibilidad en zonas con conectividad limitada.	Implementar el acceso offline y entrenar a los docentes y estudiantes sobre cómo utilizar la herramienta en estas condiciones.
 <p>Interfaz y Cultura</p>	Los colores, gráficos y actividades dinámicas aumentaron la motivación y facilitaron el aprendizaje.	Los gráficos cumplen con su propósito, pero podrían personalizarse más para reflejar el entorno inmediato de los estudiantes.	Aprendizaje significativo: Personalización visual que incorpora elementos culturales y locales para facilitar la conexión emocional.	Diseñar actividades que incluyan elementos culturales locales para fortalecer la conexión emocional con el contenido.
 <p>Pedagogía</p>	La interactividad fue clave para motivar a los estudiantes a explorar y aprender activamente.	La plataforma promueve autonomía y compromiso, cumpliendo con los principios del aprendizaje constructivista.	Enfoque constructivista: Actividades lúdicas y dinámicas permiten construir conocimiento activamente.	Crear actividades interactivas adicionales que permitan a los estudiantes personalizar su experiencia y experimentar más.
 <p>Curricular</p>	Los estudiantes percibieron mejoras en comprensión lectora; los docentes consideran que las actividades están alineadas con los objetivos educativos.	La herramienta contribuye eficazmente al desarrollo de competencias clave, alineándose con los estándares nacionales.	Alineación con estándares MEN: Las actividades refuerzan competencias lectoras en niveles literal, inferencial y crítico.	Diseñar talleres complementarios basados en Genially para profundizar en competencias específicas según los estándares nacionales.
 <p>Evaluación</p>	La retroalimentación inmediata fue valorada como un elemento esencial para el aprendizaje continuo.	Genially cumple con el principio de evaluación formativa, fomentando una mejora continua en los estudiantes.	Evaluación formativa: Retroalimentación visual e interactiva que corrige errores y fortalece el aprendizaje.	Integrar tareas específicas para que los estudiantes reflexionen sobre la retroalimentación y propongan estrategias para mejorar.
 <p>Contenido</p>	Los estudiantes valoraron la relevancia y claridad del contenido, señalando mejoras en la comprensión de textos e historias.	El contenido es relevante, pero puede fortalecerse con una mayor contextualización al entorno inmediato de los estudiantes.	Contextualización: Presenta contextos significativos y locales para facilitar el análisis crítico.	Incorporar más textos y actividades basados en las realidades locales para mejorar la conexión entre el contenido y el contexto de los estudiantes.
 <p>Rol Docente</p>	Los docentes valoraron la facilidad para personalizar actividades y supervisar el progreso, aunque sugirieron mejorar reportes específicos.	La herramienta apoya la labor docente, aunque sería ideal implementar reportes más detallados y específicos para intervenciones personalizadas.	Facilitador del aprendizaje: Herramientas de monitoreo permiten supervisar el progreso y planificar actividades personalizadas.	Realizar capacitaciones para docentes sobre el uso de reportes y diseño de actividades específicas según los niveles de los estudiantes.
 <p>Colaboración</p>	Se observó que la interactividad y actividades grupales promovieron colaboración, aunque no fue mencionada explícitamente en los comentarios.	Genially podría expandirse para incluir más actividades colaborativas que refuercen el aprendizaje en equipo.	Aprendizaje colaborativo: Actividades grupales y foros virtuales fomentan habilidades sociales y críticas.	Diseñar actividades en Genially enfocadas en proyectos grupales y foros para fomentar la colaboración y el aprendizaje social.
 <p>Monitoreo</p>	Los docentes valoraron el seguimiento del progreso, pero señalaron que podría optimizarse con reportes más detallados.	Genially ofrece herramientas funcionales, pero requiere optimización en el monitoreo detallado de avances individuales.	Evaluación continua: Reportes de desempeño permiten ajustes en la enseñanza.	Colaborar con los desarrolladores de Genially para incluir reportes más detallados o complementar con herramientas externas de seguimiento personalizado.
 <p>Competencias</p>	Los estudiantes reportaron mejoras en comprensión lectora y motivación para aprender.	Genially cumple con su objetivo de desarrollar competencias lectoras integrales y tiene potencial para expandirse a otras áreas del currículo.	Desarrollo integral: Actividades diseñadas para trabajar niveles literal, inferencial y crítico, promoviendo pensamiento crítico y habilidades lectoras.	Extender el uso de Genially a otras áreas del currículo, diseñando actividades específicas para desarrollar competencias en diversas materias.

Fuente. Imagen propia

Figura 9. Análisis de la herramienta-aspectos relevantes



Fuente. Imagen propia

El análisis de la aceptación de la plataforma Genially muestra que tanto estudiantes como docentes y directivos la valoran positivamente. Los estudiantes destacan su utilidad, facilidad de uso y la motivación que genera en el aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora. Los docentes resaltan su alineación con los objetivos educativos y la mejora de habilidades cognitivas. Sin embargo, algunos usuarios expresaron preocupaciones sobre la accesibilidad fuera del entorno escolar, señalando problemas de conectividad y la necesidad de optimizar las actividades para adaptarse a diferentes niveles de comprensión. Además, los directivos reconocen su potencial, pero sugieren fortalecer los recursos de formación y soporte.

A partir de la retroalimentación recibida, se identificaron áreas de mejora, como la optimización de los reportes de progreso, la inclusión de opciones offline para facilitar el acceso y la personalización de las actividades según el contexto local. En cuanto a la viabilidad técnica y comercial, la plataforma es técnicamente viable, aunque es necesario abordar la infraestructura y la conectividad. El plan de acción incluye mejorar la accesibilidad, ofrecer capacitación continua a los docentes y ajustar la complejidad de las actividades. Para la siguiente fase, se recomienda expandir la plataforma a otras áreas del currículo y realizar un seguimiento de las mejoras implementadas, asegurando su escalabilidad en diferentes instituciones.

4. Plan de implementación bajo metodologías ágiles

El proyecto busca fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grado 3° en un contexto educativo rural, mediante la implementación de un recurso educativo interactivo diseñado en la plataforma Genially. Esta iniciativa se desarrolla bajo un enfoque basado en metodologías ágiles, asegurando que cada etapa, desde el diagnóstico de necesidades hasta la implementación y evaluación, esté claramente definida y alineada con los objetivos educativos. A través de actividades interactivas, juegos y elementos de gamificación, el recurso educativo no solo fomenta el pensamiento crítico, sino que también motiva a los estudiantes, brindándoles una experiencia de aprendizaje autónoma y significativa. El diseño del proyecto responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico, respetando los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) y del currículo escolar.

La implementación del proyecto sigue un plan estructurado que incluye una validación piloto, recolección de datos y ajustes finales, asegurando su funcionalidad y efectividad. Durante el piloto, se monitorea el impacto del recurso en la comprensión lectora y la participación de los estudiantes, lo que permite realizar mejoras basadas en evidencia. La colaboración entre docentes, especialistas en TIC, evaluadores externos y el equipo técnico es fundamental para garantizar el éxito del proyecto. Además, se contempla un presupuesto integral que incluye recursos humanos, tecnológicos, físicos y económicos, asegurando la viabilidad de cada etapa. Este esfuerzo culmina con el lanzamiento oficial del recurso educativo, acompañado de capacitaciones docentes, para garantizar su adopción y sostenibilidad en el entorno escolar.

4.1 Roadmap de innovación y metodología de desarrollo

Figura 10. Roadmap del proyecto de innovación



Fuente. Imagen propia

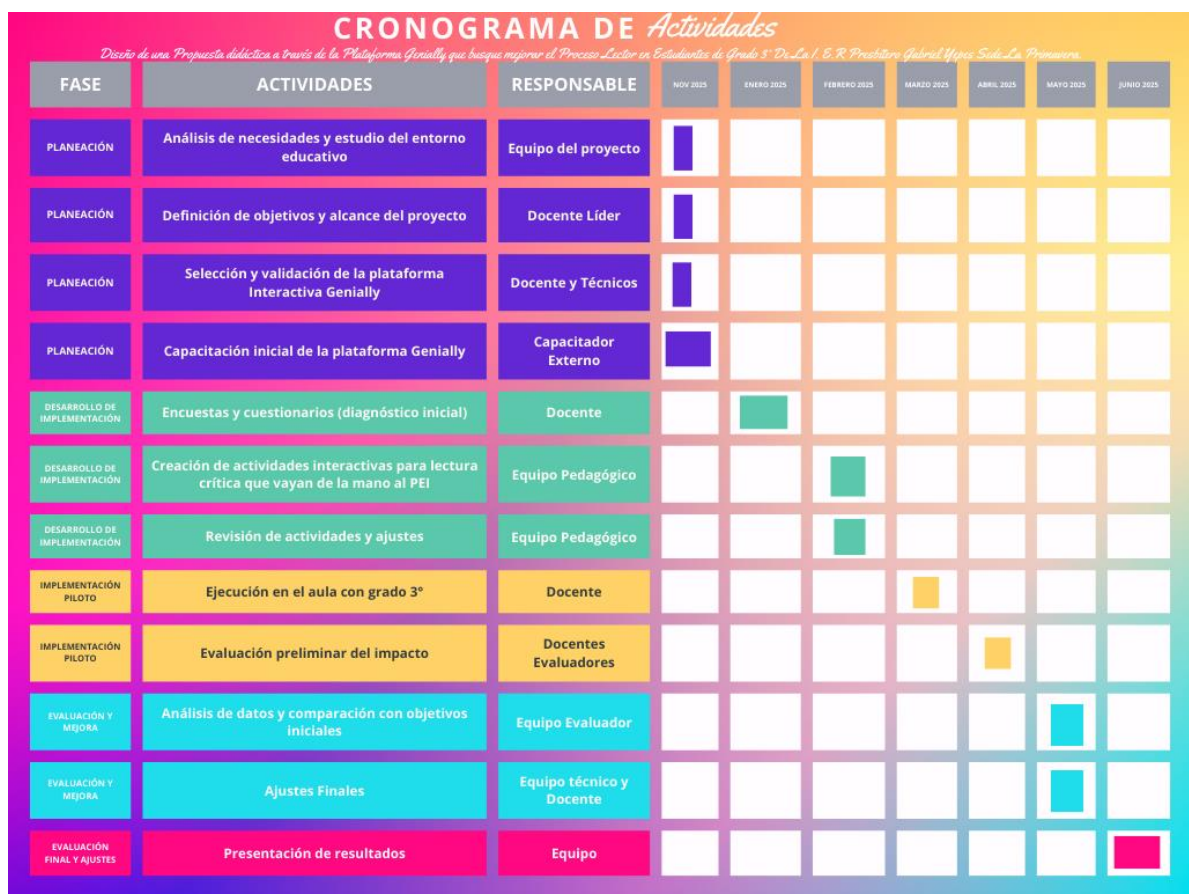
Diseño de una Propuesta didáctica a través de la Plataforma Genially que busque mejorar el Proceso Lector en Estudiantes de Grado 3° De La I. E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera.

Este roadmap proporciona una guía clara para llevar a cabo el proyecto, asegurando que todas las etapas estén bien definidas y que cada miembro del equipo tenga roles y responsabilidades específicas, lo que facilitará un enfoque colaborativo y efectivo hacia la mejora de la comprensión lectora en el contexto educativo rural.

El proyecto inicia con el diagnóstico de necesidades, en el cual se analizan las dificultades que presentan los estudiantes de grado 3° en el proceso lector. Esta etapa incluye la aplicación de encuestas, entrevistas y observaciones tanto a estudiantes como a docentes y padres de familia, con el objetivo de identificar áreas específicas que necesitan ser fortalecidas. Este diagnóstico constituye el fundamento para diseñar un recurso educativo ajustado a las necesidades del contexto escolar.

Posteriormente, se lleva a cabo el diseño del recurso educativo en la plataforma Genially, donde se integran actividades de lectura crítica, juegos interactivos y elementos de gamificación. Este diseño no solo responde a los resultados del diagnóstico, sino que también está alineado con los objetivos del currículo escolar. El recurso será atractivo y motivador para los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más autónomo y significativo.

Figura 11. Cronograma de actividades del proyecto de innovación



Fuente. Imagen propia

El cronograma presentado detalla las actividades clave de un proyecto educativo diseñado para implementar una mejora en la enseñanza mediante el uso de la plataforma interactiva Genially, enfocada en el desarrollo del pensamiento crítico. El proyecto comienza con una fase de planeación que incluye el análisis de necesidades, la definición de objetivos y la selección de la plataforma. Posteriormente, se pasa al desarrollo y diseño de actividades interactivas, alineadas con el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Una fase de implementación piloto permite probar estas actividades en un aula, seguida de una evaluación preliminar del impacto. Finalmente, el proyecto concluye con una evaluación global, ajustes finales y la presentación de resultados para garantizar la eficacia y sostenibilidad de las estrategias implementadas. Cada etapa asigna responsabilidades claras a docentes, técnicos y evaluadores, asegurando una ejecución estructurada y colaborativa.

Dentro de las capacitaciones docentes se desarrollará un módulo específico para la formación el cual tendrá la siguiente estructura:

Objetivos del Módulo

- Capacitar a los docentes en el uso de la plataforma Genially para el diseño de actividades interactivas.
- Fomentar la creación de actividades gamificadas que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.
- Proporcionar herramientas y recursos para la evaluación de la efectividad de las actividades implementadas.

Contenido del Módulo

- Introducción a Genially:
Presentación de la plataforma y sus funcionalidades.
Ejemplos de uso en contextos educativos.
- Diseño de Actividades Interactivas:
Principios del diseño instruccional aplicado a Genially.
Taller práctico sobre cómo crear presentaciones, juegos y recursos interactivos.
- Gamificación en el Aula:
Conceptos básicos de gamificación y su importancia en la educación.
Estrategias para integrar elementos de juego en las actividades educativas.
- Evaluación y Feedback:
Métodos para evaluar la efectividad de las actividades diseñadas.
Herramientas para recopilar feedback de estudiantes y ajustar las actividades.

Metodología

- Aprendizaje Activo:
Utilizar métodos como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) donde los docentes diseñen sus propias actividades durante el curso.
- Talleres Prácticos:
Sesiones interactivas donde los docentes puedan experimentar con Genially y recibir retroalimentación inmediata.
- Mentoría y Colaboración:
Establecer grupos de trabajo donde los docentes puedan compartir experiencias y resolver dudas con el apoyo de mentores.

Evaluación del Módulo

- Evaluaciones Formativas:
Cuestionarios y reflexiones al final de cada sesión para medir la comprensión del contenido.
- Proyecto Final:
Cada docente deberá presentar una actividad diseñada en Genially, que será evaluada por sus pares y mentores.

Recursos Adicionales

- Guías y tutoriales sobre el uso de Genially.
- Acceso a una comunidad en línea donde los docentes puedan continuar compartiendo recursos y experiencias.

Implementación

- Programar sesiones regulares a lo largo del año escolar, asegurando que todos los docentes tengan acceso al módulo.
- Evaluar la efectividad del módulo mediante encuestas y entrevistas con los participantes después de su implementación.

Este enfoque estructurado no solo capacitará a los docentes en el uso técnico de Genially, sino que también les proporcionará las habilidades pedagógicas necesarias para maximizar el impacto de esta herramienta en el aula, fomentando así un aprendizaje más dinámico e interactivo.

4.2. Equipo y recursos necesarios (incluir roles de innovación)

Tabla 2. Recursos necesarios del proyecto.

Tipo de Recurso	Ítem	Descripción
Recurso Humano	Docentes	Planeación, diseño y ejecución del proyecto
	Consultores externos	Evaluación del impacto y análisis de resultados
	Tallerista	Capacitación para uso de Genially
	Personal administrativo	Apoyo logístico y seguimiento
Recurso Tecnológico	Plataforma Genially	Suscripción premium para diseño interactivo
	Tablets o dispositivos	Tablets para estudiantes
	Software de análisis	Herramientas para análisis de datos

Recurso Físico	Materiales impresos	Encuestas, cuestionarios y guías didácticas
	Papelería y suministros	Material para actividades
	Espacios físicos	Aulas y laboratorios
	Transporte y viáticos	Traslados para visitas y actividades
Recurso Económico	Presupuesto total	Fondo para imprevistos y otros gastos

Fuente. Imagen propia

El presupuesto del proyecto contempla varios recursos esenciales. En cuanto al recurso humano, incluye la participación de docentes, diseñadores gráficos, especialistas en TIC y comprensión lectora, y desarrolladores con experiencia en la plataforma Genially. Cada miembro del equipo tiene un rol específico que contribuye al éxito de las diferentes fases del proyecto.

En el ámbito tecnológico, el presupuesto incluye la suscripción premium a la plataforma Genially, indispensable para el diseño y la implementación del recurso digital. Además, se contemplan dispositivos tecnológicos como computadoras y tabletas para su creación y uso, así como software de diseño complementario y conexión a internet.

El recurso físico abarca materiales impresos como guías y manuales de uso, mobiliario adecuado para los talleres de capacitación docente, y pequeñas adecuaciones en las aulas para garantizar un ambiente propicio para la utilización del recurso. Por último, el recurso económico está destinado a la financiación de capacitaciones para los docentes, la adquisición de licencias y herramientas tecnológicas, y los costos relacionados con la recolección y análisis de datos durante la implementación y evaluación del proyecto.

Estas descripciones buscan proporcionar una visión integral y detallada de los elementos que forman parte del proyecto, asegurando su viabilidad y éxito en cada una de sus etapas. Una vez diseñado, se realiza la validación del prototipo con un grupo reducido de estudiantes, para evaluar aspectos funcionales, de contenido y diseño. Durante esta etapa se identifican posibles mejoras y se recogen comentarios de los usuarios que orientarán los ajustes necesarios.

El proyecto avanza con la implementación piloto, en la que el recurso es utilizado en el aula por los estudiantes. Durante esta etapa, se realiza un monitoreo constante para observar la interacción de los estudiantes con el recurso, su nivel de comprensión lectora y su grado de participación. Esta implementación inicial permite evaluar la efectividad del diseño antes de su lanzamiento generalizado.

A continuación, se realiza la recolección de datos y análisis, un proceso en el que se recopila información clave sobre el impacto del recurso educativo en los estudiantes. Se emplean pruebas de lectura, cuestionarios y observaciones de los docentes para determinar el nivel de logro de los objetivos planteados. Estos resultados sirven como insumo para los ajustes finales.

Los ajustes finales se llevan a cabo con base en los comentarios y resultados obtenidos durante el piloto. En esta etapa se perfeccionan los aspectos técnicos, de contenido y de diseño, asegurando que el recurso sea funcional y cumpla con las expectativas. Finalmente, se realiza el lanzamiento oficial del recurso educativo, en el que se integra al currículo escolar. Durante esta fase, se capacita a los docentes en el uso del recurso y se proporciona un acompañamiento inicial para garantizar su adopción adecuada en el aula.

5. Análisis Financiero y de Impacto

5.1. Proyecciones financieras y ROI de innovación

Tabla 3. Proyecciones financieras del proyecto

Categoría	Descripción	Valor Año 1 (COP)
Inversión Inicial		
Terrenos	No aplica	\$0
Propiedad Planta y Equipo	Dispositivos Android (15 unidades)	\$7,500,000
Muebles y Enseres	Mesas, sillas para el aula	\$4,800,000
Equipo de Oficina	Impresora, papetería, otros	\$3,200,000
Equipo de Transporte	No aplica	\$0
Franquicias	Licencias digitales (Genially, etc.)	\$1,400,000
Patentes/Intangibles	Capacitación en software	\$4,000,000
Gastos de Puesta en Marcha	Talleres iniciales y promoción	\$3,000,000
Total Inversiones Iniciales		\$23,900,000
Nóminas		
Administrativa	Coordinador del proyecto (1 año)	\$40,000,000
Ventas	No aplica	\$0
Producción/Servicio	Docentes de soporte (3 personas) de lamisma institución	\$0
Total Nóminas		\$40,000,000
Costos Fijos		
Arriendo	Espacio para capacitaciones las mismas aulas de la institución	\$0
Servicios Públicos	Electricidad y agua	\$4,800,000
Telefonía Celular	Planes para el equipo docente	\$2,400,000
Internet	Servicios de conectividad	\$4,800,000
Papelería	Material didáctico	\$2,000,000
Servicios de Seguridad	No aplica	\$0
Servicios de Aseo	No aplica	\$0
Pólizas de Seguro	Cobertura del equipo tecnológico	\$1,600,000
Outsourcing	Asesorías externas	\$8,000,000
Total Costos Fijos		\$23,600,000
TOTAL		\$87,500,000

Fuente. Imagen propia

El presupuesto del proyecto contempla una inversión inicial de \$23,900,000 COP, destinada principalmente a la adquisición de dispositivos Android (15 unidades), mobiliario adecuado para el aula (mesas y sillas), equipo de oficina como impresoras y papelería, y licencias digitales para el uso de herramientas interactivas como Genially. También incluye la capacitación en software y talleres iniciales para garantizar un inicio sólido del proyecto. Estos elementos aseguran que tanto los recursos físicos como tecnológicos estén disponibles para el desarrollo y ejecución del plan.

En cuanto a los costos recurrentes, el proyecto asigna \$40,000,000 COP al pago de la nómina, específicamente para el coordinador del proyecto durante un año. Adicionalmente, los costos fijos, que ascienden a \$23,600,000 COP, incluyen servicios esenciales como electricidad, internet, pólizas de seguro para el equipo tecnológico, y asesorías externas. En total, el presupuesto del proyecto para el primer año alcanza los \$87,500,000 COP, lo que garantiza la viabilidad financiera de cada una de sus fases y actividades planificadas.

Tabla 4. Proyecciones financieras del 2024-2028 del proyecto

Año	Ingresos Esperados (COP)	% Crecimiento	Costos Operativos	% Crecimiento
2024	\$400,000,000	Base	\$87,500,000	N/A
2025	\$420,000,000	5%	\$91,805,000	5%
2026	\$441,000,000	5%	\$92,709,050	1%
2027	\$463,050,000	5%	\$94,535,231	2%
2028	\$486,202,500	5%	\$95,466,583	1%

Fuente. Imagen propia

El análisis financiero del proyecto proyecta un crecimiento constante en los ingresos esperados y un control eficiente de los costos operativos durante los primeros cinco años. En 2024, el proyecto estima ingresos iniciales de \$400,000,000 COP, con costos operativos de \$87,500,000 COP. A partir de 2025, se prevé un crecimiento anual de los ingresos del 5%, alcanzando \$420,000,000 COP ese año, mientras que los costos operativos aumentan proporcionalmente en un 5%, situándose en \$91,805,000 COP.

En los años siguientes, el crecimiento de los ingresos continúa a la misma tasa, llegando a \$441,000,000 COP en 2026, \$463,050,000 COP en 2027, y \$486,202,500 COP en 2028. Los costos operativos también experimentan incrementos moderados: 1% en 2026, alcanzando \$92,709,050 COP, seguido de un aumento del 2% en 2027 (\$94,535,231 COP) y un crecimiento del 1% en 2028, situándose en \$95,466,583 COP. Este modelo financiero refleja un balance sostenible entre el incremento de los ingresos y el control de los costos, garantizando la viabilidad económica del proyecto a largo plazo.

Tabla 5. Proyecciones con indicadores financieros del proyecto

Indicador	Valor
Valor Presente Neto (VPN)	\$8,500,000,000
Tasa Interna de Retorno (TIR)	14%
Retorno sobre la Inversión (ROI)	25%
Período de Recuperación	3 años

Fuente. Imagen propia

Los indicadores financieros del proyecto muestran una alta viabilidad económica y un atractivo potencial de retorno. El Valor Presente Neto (VPN) es de \$8,500,000,000 COP, lo que indica que el proyecto generará un valor sustancialmente superior al costo de la inversión inicial, considerando los flujos de caja futuros descontados a la tasa de oportunidad. Este resultado refleja que el proyecto no solo es rentable, sino también generador de valor en el tiempo.

La Tasa Interna de Retorno (TIR) del 14% supera los estándares típicos de rentabilidad, indicando que el proyecto es capaz de ofrecer un rendimiento anual significativo por encima del costo de oportunidad del capital. Además, el Retorno sobre la Inversión (ROI) del 25% confirma que cada peso invertido en el proyecto generará un cuarto adicional de valor en términos de beneficio neto.

Finalmente, el proyecto tiene un período de recuperación de 3 años, lo que significa que los inversionistas recuperarán el capital inicial en un plazo relativamente corto, dejando varios años de operación adicional para la generación de beneficios netos. Este aspecto es especialmente atractivo en el ámbito educativo, donde las inversiones suelen requerir más tiempo para mostrar resultados. Un retorno de la inversión (ROI) del 25% indica que, por cada peso invertido en el proyecto, se espera obtener un retorno adicional de 0.25 pesos en términos de beneficio neto. Este retorno no solo se mide en términos financieros, sino también en el impacto positivo que tiene sobre la calidad educativa, la motivación estudiantil y el desarrollo de habilidades necesarias para el futuro. Según Forero y Moreno (2019), la mejora en la infraestructura educativa y el acceso a tecnologías interactivas son fundamentales para aumentar la retención escolar y el rendimiento académico, lo que a su vez puede traducirse en mejores oportunidades laborales para los estudiantes a largo plazo. Estos indicadores subrayan la sostenibilidad y rentabilidad del proyecto a corto y largo plazo, contribuyendo al cierre de brechas educativas y al fortalecimiento del capital humano en comunidades rurales.

5.2. Impacto social y ambiental



Impacto social:

- **Creación de empleo (directo e indirecto):** Se espera la contratación de personal adicional para capacitación.
- **Mejora en la calidad de vida de los usuarios/clientes:** Aumento en habilidades lectoras que impactan positivamente en el rendimiento académico.
- **Contribución a la educación o formación:** Mejora en las competencias educativas a través del uso de tecnología.
- **Impacto en la salud y bienestar:** Fomento del bienestar emocional a través del aprendizaje.
- **Fomento de la inclusión y diversidad:** Acceso a recursos educativos para todos los estudiantes.



Impacto ambiental:

- **Huella de carbono del producto/servicio:** Evaluar el impacto ambiental asociado con el uso tecnológico.
- **Uso de recursos naturales y eficiencia energética:** Promover prácticas sostenibles en el uso tecnológico.
- **Gestión de residuos y reciclaje:** Implementar un plan para reciclar materiales didácticos.
- **Contribución a la economía circular:** Promover el uso responsable y reciclaje.
- **Protección de ecosistemas:** Asegurar que las prácticas educativas no dañen el entorno natural.

El proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras" no solo se enfoca en mejorar la atención y comprensión lectora de los estudiantes, sino que también busca establecer un análisis más profundo sobre cómo estas mejoras se traducen en un aprendizaje significativo y transferible a otras áreas académicas. Al fortalecer las habilidades lectoras, los estudiantes desarrollan competencias que les permiten abordar textos complejos en diversas disciplinas, facilitando la integración de conocimientos y la aplicación de estrategias de lectura crítica en contextos como las ciencias sociales, matemáticas y estudios literarios. Por ejemplo, la capacidad de inferir y analizar información no solo es crucial para entender un texto narrativo, sino que también es esencial para interpretar gráficos en matemáticas o evaluar argumentos en ciencias sociales. Este enfoque interdisciplinario asegura que las habilidades adquiridas a través de la lectura no se limiten a una sola área, sino que se conviertan en herramientas valiosas que los estudiantes pueden utilizar a lo largo de su trayectoria académica. Ampliar el análisis de impacto permitirá evidenciar cómo estas competencias lectoras no solo benefician el rendimiento en el área del lenguaje, sino que también enriquecen el aprendizaje integral, promoviendo un desarrollo académico más robusto y sostenible.

Figura 12. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) del proyecto



Fuente. Imagen propia

El proyecto se alinea principalmente con los ODS relacionados con Educación de Calidad (ODS 4) y Reducción de Desigualdades (ODS 10). Al mejorar la comprensión lectora y proporcionar acceso equitativo a recursos educativos, se busca contribuir a una educación inclusiva y equitativa que beneficie a todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico.

La importancia de esta estrategia radica en su capacidad para contribuir significativamente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente al ODS 4, que busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Al mejorar la comprensión lectora y proporcionar acceso equitativo a recursos educativos, el proyecto no solo busca elevar el nivel académico de los estudiantes, sino también cerrar las brechas existentes entre diferentes contextos socioeconómicos. La implementación de herramientas interactivas como Genially permite que los estudiantes se involucren activamente en su aprendizaje, lo que es fundamental para desarrollar competencias críticas en un mundo cada vez más digitalizado. Además, al fomentar un entorno educativo inclusivo, se promueve la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes, independientemente de su origen, contribuyendo así a la reducción de desigualdades (ODS 10). Este enfoque integral no solo beneficia a los estudiantes individualmente, sino que también fortalece a la comunidad educativa en su conjunto, creando un ciclo positivo de aprendizaje y desarrollo que puede tener efectos duraderos en la sociedad.

6. Gestión de riesgos y oportunidades

6.1 Matriz de riesgos y estrategias de mitigación

Figura 13. Matriz de riesgos del proyecto




MATRIZ DE RIESGOS Identificados para el proyecto de mejora de la comprensión lectora				genially		
RIESGO	TIPO	PROBABILIDAD	IMPACTO	ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN	PLAN DE CONTINGENCIA	RESPONSABLE
Limitaciones tecnológicas	Técnico	ALTA	ALTO	Capacitar a docentes y estudiantes en el uso de Genially.	Proveer recursos alternativos en caso de fallos tecnológicos.	Coordinador del proyecto
Resistencia al cambio	Organizacional	MEDIA	ALTO	Realizar talleres informativos sobre los beneficios del proyecto.	Implementar un programa de incentivos para la adopción.	Equipo de comunicación
Falta de participación estudiantil	Humano	ALTA	MEDIO	Diseñar actividades interactivas que fomenten el interés.	Realizar encuestas para ajustar las actividades propuestas.	Docentes
Escasez de recursos financieros	Financiero	MEDIA	ALTO	Buscar financiamiento adicional o donaciones para recursos didácticos.	Rediseñar el presupuesto del proyecto para priorizar necesidades.	Administrador Financiero
Involucramiento limitado de padres	Humano	MEDIA	MEDIO	Organizar reuniones periódicas para involucrar a los padres.	Crear un canal de comunicación constante con los padres.	Coordinador del proyecto

Fuente. Imagen propia

En el contexto del proyecto para mejorar la comprensión lectora, se han clasificado los riesgos en diferentes categorías, tales como técnicos, financieros y humanos. Cada riesgo ha sido evaluado en términos de su probabilidad de ocurrencia y su impacto en el proyecto, lo que ayuda a determinar su gravedad y la necesidad de atención. La matriz visual resultante proporciona una representación clara de estos riesgos, facilitando la

identificación de aquellos que requieren estrategias de mitigación específicas. Además, se han desarrollado planes de contingencia para abordar los riesgos más críticos, asegurando que el equipo esté preparado para responder adecuadamente ante cualquier eventualidad. La asignación de responsabilidades para el monitoreo y gestión de cada riesgo es esencial para mantener un seguimiento constante y realizar revisiones periódicas de la matriz, garantizando así que el proyecto se mantenga en el camino hacia el logro de sus objetivos educativos.

Convención de Clasificación

-  **Alto:** Riesgos que tienen alta probabilidad y alto impacto, requieren atención inmediata.
-  **Medio:** Riesgos que tienen probabilidad media y/o impacto medio, deben ser monitoreados regularmente.
-  **Bajo:** Riesgos que tienen baja probabilidad y bajo impacto, se pueden gestionar con medidas estándar.

Convenciones de tipos de riesgos

- **Técnico:** Riesgos relacionados con la tecnología y su implementación.
- **Financiero:** Riesgos que afectan el presupuesto y la financiación del proyecto.
- **Humano:** Riesgos asociados a la participación y motivación del personal y estudiantes.
- **Organizacional:** Riesgos que surgen por la cultura organizacional y la resistencia al cambio.

Las estrategias de mitigación han sido diseñadas específicamente para abordar cada riesgo principal, tales como la capacitación continua del personal docente y la creación de recursos tecnológicos accesibles. Además, se han establecido planes de contingencia que permiten reaccionar rápidamente ante situaciones adversas, garantizando la continuidad del

La **responsabilidad de monitoreo y gestión** ha sido asignada a miembros clave del equipo, asegurando que cada riesgo sea supervisado adecuadamente.

Para mantener la efectividad del enfoque, se implementará un **proceso de revisión y actualización** regular de la matriz de riesgos, que incluirá reuniones periódicas para evaluar el estado actual de los riesgos y ajustar las estrategias según sea necesario.

Este enfoque proactivo no solo minimiza el impacto negativo de los riesgos identificados, sino que también fortalece la capacidad del equipo para adaptarse a nuevas circunstancias a lo largo del desarrollo del proyecto.

Métricas específicas para medir el impacto social y ambiental

Para evaluar el impacto social y ambiental del proyecto, se utilizarán las siguientes métricas:

Número de estudiantes beneficiados: Se registrará la cantidad total de estudiantes que participan en las actividades educativas implementadas.

Porcentaje de mejora en las pruebas SABER: Se analizarán los resultados académicos antes y después del proyecto para medir el impacto en la comprensión lectora.

Estas métricas permitirán realizar un seguimiento efectivo del progreso del proyecto, asegurando que se logren tanto los objetivos educativos como los compromisos ambientales establecidos.

Estrategias de Mitigación para los docentes

i. Sesiones de Retroalimentación Regular:

Organizar reuniones periódicas donde los docentes puedan compartir sus experiencias y desafíos al utilizar Genially.

Facilitar un espacio seguro para que los docentes discutan sus preocupaciones y propongan mejoras.

ii. Capacitación Continua:

Proporcionar talleres regulares que no solo enseñen el uso técnico de Genially, sino que también aborden cómo integrar efectivamente esta herramienta en sus metodologías de enseñanza.

Incluir módulos específicos sobre la creación de actividades interactivas y gamificadas que se alineen con los objetivos pedagógicos.

iii. Mentoría entre Pares:

Establecer un sistema de mentoría donde docentes más experimentados en el uso de Genially apoyen a aquellos que están comenzando.

Fomentar el intercambio de buenas prácticas y la resolución conjunta de problemas.

iv. Encuestas y Evaluaciones:

Implementar encuestas regulares para recoger feedback sobre la efectividad del programa y las percepciones de los docentes respecto a la herramienta.

Utilizar esta información para hacer ajustes en la capacitación y el soporte ofrecido.

v. Reconocimiento y Recompensas:

Crear un sistema de reconocimiento para aquellos docentes que adopten con éxito las nuevas metodologías, incentivando así su participación activa en el proceso.

Al integrar estas estrategias en la matriz de riesgos, se busca no solo mitigar la resistencia al cambio, sino también fortalecer el compromiso y la competencia docente en el uso de herramientas digitales, asegurando así una implementación exitosa del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras".

7. Métricas de éxito y KPIs de Innovación

7.1 OKRs (Objectives and Key Results) del Proyecto

8. **Objetivo 1:** Mejorar la comprensión lectora en un 30% en un año.

a. **Resultado Clave 1:** Aumentar el porcentaje de estudiantes que alcanzan niveles 3 y 4 en las pruebas SABER.

i. **Métrica:** Porcentaje actual vs. porcentaje objetivo (30%).

ii. **Plazo:** Final del año escolar.

b. **Resultado Clave 2:** Implementar al menos 5 actividades interactivas en Genially.

i. **Métrica:** Número de actividades implementadas.

ii. **Plazo:** Al finalizar el primer semestre.

9. **Objetivo 2:** Incrementar la participación activa de los estudiantes en un 50%.

a. **Resultado Clave 1:** Realizar encuestas trimestrales sobre el interés en las actividades.

i. **Métrica:** Porcentaje de respuestas positivas.

ii. **Plazo:** Cada trimestre.

b. **Resultado Clave 2:** Aumentar el número de estudiantes que participan en las actividades interactivas.

i. **Métrica:** Número total de participantes por actividad.

ii. **Plazo:** Al finalizar cada actividad.

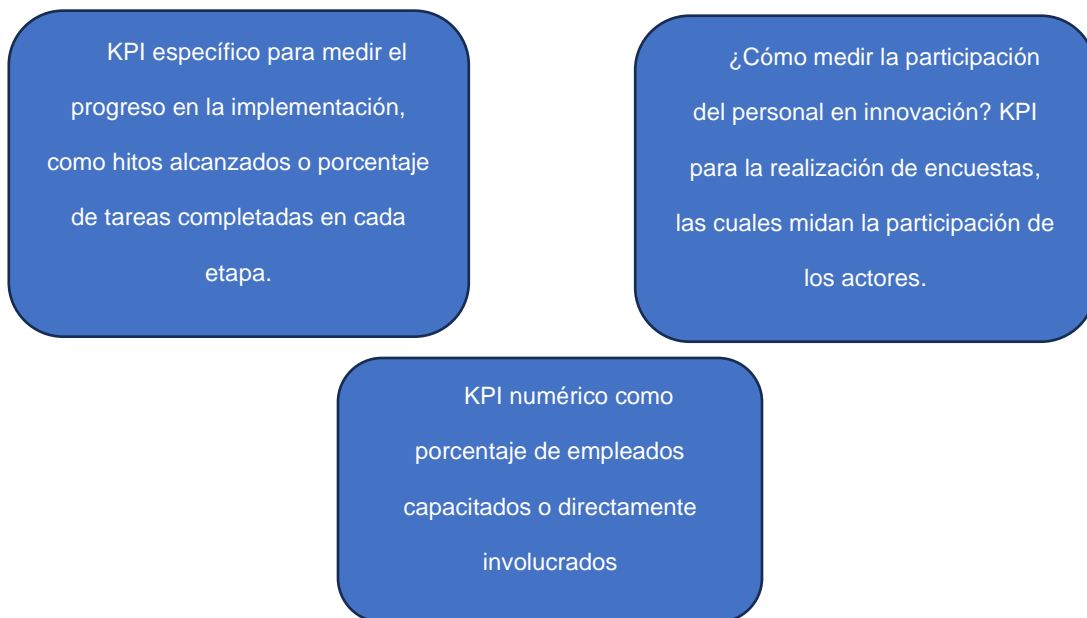
10. **Objetivo 3:** Involucrar a los padres en el proceso educativo.

a. **Resultado Clave 1:** Organizar al menos 4 reuniones informativas durante el año.

i. **Métrica:** Número de reuniones realizadas.

ii. **Plazo:** Anualmente.

- b. **Resultado Clave 2:** Obtener un feedback positivo del 75% en las encuestas a padres.
- i. **Métrica:** Porcentaje de respuestas positivas en encuestas post-reunión.
 - ii. **Plazo:** Después de cada reunión.



7.2. Métricas de innovación

Para evaluar la efectividad del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras", se implementarán diversas métricas de innovación que permitirán medir su impacto y éxito:

Tiempo de lanzamiento al mercado: El tiempo necesario para implementar la propuesta didáctica desde su diseño hasta su ejecución en el aula. Esto incluye la capacitación docente, la creación de actividades interactivas, y la validación con las partes interesadas. El objetivo es que el proyecto esté plenamente operativo en un periodo de 6 a 9 meses.

Porcentaje de ingresos de nuevos productos/servicios: Este indicador medirá la proporción de ingresos generados por servicios o productos educativos relacionados con la implementación de la propuesta, como capacitaciones adicionales, uso de licencias tecnológicas (Genially), o talleres asociados, respecto al total de ingresos en el proyecto.

Porcentaje de empleados involucrados en innovación: Se monitoreará la cantidad de docentes, coordinadores y técnicos pedagógicos que participan activamente en el diseño y la ejecución del proyecto. Se espera que al menos el 80% del equipo docente y técnico esté directamente involucrado en la creación, validación y aplicación de la propuesta.

Satisfacción del cliente con nuevos productos/servicios: A través de encuestas y evaluaciones, se medirán los niveles de satisfacción de los principales beneficiarios (estudiantes, docentes y padres de familia) en relación con las actividades interactivas y la efectividad de la propuesta didáctica. El objetivo es alcanzar una puntuación de satisfacción superior al 85% al finalizar el proyecto piloto.

Los estudiantes y docentes son fundamentales para la medición de la satisfacción del cliente en el proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras", ya que son los principales beneficiarios de la propuesta educativa. La satisfacción de los estudiantes se traduce en su motivación, compromiso y rendimiento académico, lo que indica la efectividad de las actividades interactivas implementadas. Por otro lado, los docentes, al ser los facilitadores del aprendizaje, aportan una perspectiva valiosa sobre la aplicabilidad y el impacto de las estrategias didácticas en el aula. Su feedback es crucial para identificar áreas de mejora y ajustar las metodologías según las necesidades reales de los estudiantes. Así, la percepción y experiencia tanto de estudiantes como de docentes no solo reflejan el éxito del proyecto, sino que también guían su evolución y sostenibilidad, garantizando que se mantenga alineado con las expectativas y requerimientos de la comunidad educativa.

En un proyecto como "Aventuras en el mundo de las palabras", el rol de los padres es fundamental para el éxito de la iniciativa. Su involucramiento se puede manifestar de varias maneras, como apoyo en la implementación de las actividades interactivas en casa, participación en talleres y capacitaciones, y retroalimentación sobre la efectividad de las estrategias educativas utilizadas. Al involucrarse activamente, los padres no solo refuerzan el aprendizaje de sus hijos, sino que también se convierten en aliados clave para los docentes, creando un entorno educativo más cohesivo y colaborativo.

Además, la participación de los padres es crucial para fomentar una cultura de aprendizaje continuo y motivación en los estudiantes. Según el estudio del Instituto de Innovación Educativa (2022), la implicación familiar se asocia con un aumento significativo en la retención escolar y el rendimiento académico. Por lo tanto, al involucrarse en este proyecto, los padres contribuyen a crear un ambiente propicio para el aprendizaje, asegurando que los beneficios del programa se extiendan más allá del aula y se integren en la vida diaria de los estudiantes. Esto no solo mejora la efectividad del proyecto, sino que también ayuda a construir una comunidad educativa más fuerte y comprometida con el desarrollo integral de los niños.

Dentro de mas métricas cualitativas es fundamental incluir métricas que evalúen la motivación estudiantil y la percepción de los docentes sobre las

herramientas utilizadas. Recomiendo incorporar indicadores cualitativos que permitan obtener una visión más completa del impacto del proyecto.

Encuestas de Percepción Estudiantil

Realizar encuestas trimestrales que midan la motivación y el interés de los estudiantes en las actividades interactivas.

Incluir preguntas abiertas que permitan a los estudiantes expresar sus opiniones sobre el uso de Genially y cómo este ha influido en su aprendizaje.

Encuestas de Percepción Docente

Implementar encuestas para que los docentes evalúen la efectividad de Genially como herramienta pedagógica.

Preguntar sobre la facilidad de uso, la aplicabilidad en sus clases y el impacto en el rendimiento de los estudiantes.

Grupos Focales

Organizar sesiones de grupos focales con estudiantes y docentes para discutir sus experiencias con las actividades interactivas.

Utilizar esta retroalimentación para ajustar las metodologías y mejorar la implementación del proyecto.

Análisis Cualitativo

Realizar un análisis cualitativo de las respuestas obtenidas en encuestas y grupos focales para identificar patrones y áreas de mejora.

Documentar historias de éxito o desafíos que hayan enfrentado tanto estudiantes como docentes durante el proceso.

Al integrar estos indicadores cualitativos, se podrá obtener una comprensión más profunda del impacto del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras", asegurando que se aborden no solo los resultados académicos, sino también la experiencia y satisfacción de todos los involucrados en el proceso educativo. Esto permitirá ajustar las estrategias implementadas y garantizar una evolución continua del proyecto alineada con las necesidades reales de la comunidad educativa.

8. Plan de gestión del cambio y adopción

8.1 Estrategia de Comunicación Interna y Externa

Se establecerá una estrategia clara para informar a todas las partes interesadas sobre los avances, desafíos y logros del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras". Utilizando la plataforma Genially, se crearán presentaciones interactivas que resalten los hitos del proyecto, así como infografías visuales que faciliten la comprensión de la información. Esta estrategia no solo busca mantener a todos los involucrados informados, sino también fomentar un sentido de comunidad y colaboración entre padres, docentes, estudiantes y administradores educativos.

Objetivos de Comunicación

Los objetivos de comunicación se centrarán en asegurar que todos los involucrados estén plenamente informados sobre el propósito, progreso y beneficios del proyecto. Se buscará crear conciencia sobre la importancia de la comprensión lectora y cómo el uso de Genially puede transformar el aprendizaje. Además, se pretende motivar a las familias a participar activamente en el proceso educativo de sus hijos, enfatizando que su involucramiento es crucial para el éxito del proyecto.

Audiencias Clave y Mensajes Clave

Las audiencias clave incluirán padres, docentes, estudiantes, administradores educativos y la comunidad local. Para cada audiencia se establecerán mensajes clave específicos:

Padres: "Su participación es crucial para el éxito educativo."

En un proyecto como "Aventuras en el mundo de las palabras", los padres desempeñan un rol crucial que va más allá de ser simples observadores. Su involucramiento es fundamental para el éxito del proyecto, ya que actúan como aliados en el proceso educativo de sus hijos. Al participar activamente, los padres pueden reforzar en casa las habilidades y conocimientos adquiridos en el aula, lo que potencia la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes. Además, su participación en talleres y actividades interactivas les permite comprender mejor la metodología utilizada, facilitando una comunicación efectiva con los docentes sobre el progreso de sus hijos. Este compromiso no solo beneficia a los estudiantes al crear un entorno de aprendizaje más cohesivo, sino que también fomenta un sentido de comunidad entre las familias y la institución educativa. En resumen, los padres se involucran en este proyecto porque su

participación es esencial para maximizar el impacto educativo, asegurando que sus hijos reciban el apoyo necesario para alcanzar su máximo potencial académico.

Docentes: "Nuevas herramientas están disponibles para mejorar su enseñanza."

Estudiantes: "Las actividades serán divertidas e interactivas."

Estos mensajes se comunicarán a través de diversos canales como reuniones presenciales, correos electrónicos, redes sociales y boletines informativos.

En el contexto del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras", el rol de los docentes y estudiantes es esencial y está intrínsecamente ligado a la importancia del Plan de Gestión del Cambio y la Estrategia de Comunicación Interna y Externa. Los docentes son responsables de implementar las nuevas herramientas educativas que se introducen, lo que les permite mejorar su enseñanza y adaptarse a metodologías innovadoras. Su involucramiento no solo asegura una transición efectiva hacia estas nuevas prácticas, sino que también les permite guiar a los estudiantes en el uso de recursos interactivos que fomentan el aprendizaje. Por otro lado, los estudiantes son protagonistas en este proceso; su participación activa en actividades divertidas e interactivas es crucial para el éxito del proyecto. Al involucrarse, no solo desarrollan habilidades de comprensión lectora, sino que también contribuyen a crear un ambiente educativo dinámico y colaborativo. La comunicación constante a través de reuniones, correos electrónicos y redes sociales facilitará el alineamiento de expectativas y la motivación entre todos los participantes, garantizando que tanto docentes como estudiantes se sientan apoyados y comprometidos con la mejora continua de su experiencia educativa. Este enfoque integral no solo promueve la adopción efectiva del cambio, sino que también fortalece la comunidad educativa en su conjunto, asegurando que todos trabajen juntos hacia un objetivo común: mejorar la calidad de la educación.

Canales de Comunicación y Cronograma

Se utilizarán múltiples canales de comunicación para llegar efectivamente a todas las audiencias. Las reuniones informativas se programarán mensualmente, mientras que los correos electrónicos se enviarán quincenalmente para actualizar sobre los avances del proyecto. Las publicaciones en redes sociales se realizarán semanalmente para mantener un flujo constante de información.

Responsables de la Comunicación

Un miembro del equipo será designado como responsable principal para coordinar todas las comunicaciones relacionadas con el proyecto. Este responsable será clave para asegurar que la información sea precisa, oportuna y relevante para cada audiencia.

Métricas para Evaluar la Efectividad de la Comunicación

Para evaluar la efectividad de la comunicación, se utilizarán encuestas post-reunión que medirán la comprensión y satisfacción con la información proporcionada. También se analizará el nivel de participación en las actividades comunicativas y la interacción en redes sociales. Esto permitirá ajustar la estrategia según sea necesario y garantizar que

todos los interesados estén alineados con los objetivos del proyecto. Esta estrategia integral no solo busca informar, sino también involucrar a toda la comunidad educativa en un esfuerzo conjunto por mejorar la comprensión lectora mediante el uso innovador de tecnologías digitales.

9. Cultura de innovación y mejora continua:

Valores y Comportamientos que Fomentan la Innovación en la Organización

El proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras" promueve una cultura de innovación centrada en la colaboración, la creatividad y el aprendizaje continuo. Se fomentará un ambiente donde los docentes y estudiantes se sientan empoderados para experimentar con nuevas tecnologías y metodologías, como el uso de Genially para actividades interactivas. Los valores fundamentales incluyen la apertura al cambio, la curiosidad intelectual y el respeto por las ideas de todos los miembros de la comunidad educativa. Este enfoque no solo busca mejorar la comprensión lectora, sino también cultivar habilidades críticas que preparen a los estudiantes para un futuro dinámico y cambiante.

Programas de Incentivos para la Innovación

Para impulsar la innovación, se implementarán programas de incentivos que reconozcan y recompensen las iniciativas creativas dentro del aula. Esto incluirá premios para docentes que desarrollen actividades innovadoras utilizando Genially, así como reconocimientos para estudiantes que participen activamente en proyectos colaborativos. Además, se fomentará la creación de un "banco de ideas" donde cualquier miembro del equipo pueda proponer nuevas estrategias o herramientas educativas, con la posibilidad de recibir apoyo para su implementación. Estos programas no solo motivarán a los participantes a contribuir con sus ideas, sino que también crearán un sentido de pertenencia y compromiso con el éxito del proyecto.

Métricas para Evaluar la Cultura de Innovación

La efectividad de la cultura de innovación se medirá a través de diversas métricas. Se realizarán encuestas periódicas para evaluar la percepción del personal docente y los estudiantes sobre el ambiente innovador en la institución. También se registrará el número de propuestas presentadas al banco de ideas y la tasa de implementación de estas propuestas. Otra métrica clave será el seguimiento del uso de Genially en las actividades educativas, analizando tanto su frecuencia como su impacto en el rendimiento académico. Estas métricas permitirán identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias implementadas para fomentar una cultura sólida de innovación.

Plan para Abordar la Resistencia al Cambio

Para abordar la resistencia al cambio, se desarrollará un plan integral que incluya sesiones informativas y talleres prácticos sobre los beneficios del uso de nuevas

tecnologías en el aula. Se promoverá un enfoque participativo donde los docentes puedan expresar sus preocupaciones y recibir apoyo personalizado durante el proceso de adaptación. Además, se establecerán grupos de apoyo entre pares que faciliten el intercambio de experiencias y buenas prácticas en la implementación del EVA. Este plan busca no solo minimizar la resistencia, sino también construir una comunidad educativa resiliente que valore el aprendizaje continuo y esté dispuesta a adoptar nuevas metodologías.

Para apoyar el proceso de mejora en la comprensión lectora a través del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras", se pueden considerar diversas aplicaciones y herramientas tecnológicas que complementen el uso de Genially, estas son:

Kahoot!:

Descripción: Plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear cuestionarios interactivos.

Aplicación: Los docentes pueden diseñar cuestionarios sobre los textos leídos, fomentando la participación activa y la revisión de conceptos clave de manera lúdica.

Quizlet:

Descripción: Herramienta para crear tarjetas de estudio y juegos educativos.

Aplicación: Los estudiantes pueden usar Quizlet para practicar vocabulario y conceptos relacionados con las lecturas, facilitando la memorización y comprensión de términos clave.

Padlet:

Descripción: Plataforma colaborativa que permite a los usuarios crear murales digitales.

Aplicación: Los docentes pueden utilizar Padlet para que los estudiantes compartan sus reflexiones sobre las lecturas, creando un espacio para el diálogo y la colaboración.

Nearpod:

Descripción: Herramienta que permite crear lecciones interactivas con contenido multimedia.

Aplicación: Los docentes pueden incorporar videos, cuestionarios y actividades interactivas relacionadas con las lecturas, haciendo las clases más dinámicas y atractivas.

Flipgrid:

Descripción: Plataforma que permite a los estudiantes grabar y compartir videos sobre temas específicos.

Aplicación: Los estudiantes pueden crear videos respondiendo preguntas sobre las lecturas, lo que promueve la expresión oral y la reflexión crítica sobre el contenido.

Storybird:

Descripción: Herramienta que permite a los estudiantes crear historias ilustradas.

Aplicación: Los estudiantes pueden escribir sus propias historias basadas en los temas leídos, fomentando la creatividad y la aplicación del contenido en un formato narrativo.

Google Classroom:

Descripción: Plataforma de gestión del aprendizaje que facilita la creación y distribución de tareas.

Aplicación: Los docentes pueden organizar las actividades relacionadas con la comprensión lectora, compartir recursos y recibir retroalimentación de manera eficiente.

Integración de talleres

Se incluirán sesiones donde se presenten estas herramientas, demostrando cómo se pueden integrar con Genially para enriquecer las experiencias de aprendizaje. Esto permitirá a los docentes ver ejemplos concretos de cómo utilizar estas aplicaciones en diferentes asignaturas, promoviendo un enfoque interdisciplinario que beneficie la comprensión lectora y otras áreas académicas. Al incorporar estas aplicaciones, se busca no solo mejorar la comprensión lectora, sino también crear un entorno educativo más interactivo y motivador que fomente el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje.

10. Conclusiones

El proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras" se presenta como una solución innovadora y necesaria para abordar las deficiencias en la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes. A través de la utilización de la plataforma Genially, se busca no solo mejorar las habilidades lectoras, sino también aumentar la motivación y el interés por el aprendizaje en un contexto donde los recursos tecnológicos son limitados. La identificación de mejores prácticas en otras instituciones educativas y el diagnóstico inicial de competencias lectoras han permitido establecer una base sólida sobre la cual construir estrategias efectivas y adaptadas a las necesidades locales.

La validación de las estrategias propuestas con las partes interesadas ha sido fundamental para asegurar que las actividades diseñadas se alineen con las expectativas y realidades del contexto educativo. Este enfoque participativo no solo fortalece la implementación del proyecto, sino que también promueve un sentido de pertenencia y compromiso entre todos los actores involucrados. Los resultados preliminares indican mejoras significativas en la atención, concentración y comprensión lectora de los estudiantes, lo que sugiere que el uso de Genially puede ser un catalizador para el cambio educativo en la institución. Sin embargo, aunque se han observado avances en la comprensión lectora, es crucial reconocer que el proyecto también debe abordar aspectos cualitativos, como la motivación estudiantil y la percepción docente sobre las herramientas utilizadas. La incorporación de encuestas y grupos focales permitirá obtener una visión más completa del impacto del proyecto, asegurando que se ajuste a las necesidades reales de todos los involucrados.

La implementación exitosa del proyecto "Aventuras en el mundo de las palabras" tiene el potencial de transformar no solo las competencias lectoras de los estudiantes, sino también toda la cultura educativa en la Institución Educativa Rural Presbítero Gabriel Yepes. Al integrar tecnologías emergentes como Genially en el proceso educativo, se abre un camino hacia una enseñanza más dinámica e inclusiva que puede servir como modelo replicable en otras instituciones educativas rurales. Esta transformación contribuirá a cerrar brechas educativas, mejorar los resultados académicos y fomentar un entorno donde todos los estudiantes tengan la oportunidad de alcanzar su máximo potencial. Además, es fundamental diseñar talleres específicos que exploren aplicaciones transversales de Genially en diversas asignaturas, lo que permitirá a los docentes incorporar nuevas tecnologías de manera efectiva en su práctica pedagógica. Este enfoque no solo enriquecerá las experiencias de aprendizaje, sino que también fortalecerá la capacidad de adaptación de los docentes a metodologías innovadoras. En conclusión, "Aventuras en el mundo de las palabras" no solo aborda las deficiencias en la comprensión lectora, sino que también establece un modelo sostenible para futuras iniciativas educativas en contextos rurales. Al fomentar una cultura de innovación y mejora continua, este proyecto tiene el potencial de impactar positivamente en la educación rural, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a una educación equitativa y de calidad.

10.1 Recomendaciones

Para maximizar el impacto del proyecto y garantizar su sostenibilidad a largo plazo, se recomiendan las siguientes acciones:

Fortalecer la Capacitación Continua: Implementar un programa de formación continua para docentes que no solo incluya el uso de Genially, sino también metodologías activas y estrategias pedagógicas innovadoras. Esto asegurará que los educadores estén equipados para adaptarse a nuevas tecnologías y enfoques de enseñanza.

Monitoreo y Evaluación Constante: Establecer un sistema de monitoreo y evaluación que permita realizar un seguimiento regular del progreso de los estudiantes y la efectividad de las actividades implementadas. Las métricas deben incluir evaluaciones periódicas del rendimiento lector y encuestas sobre la satisfacción estudiantil.

Involucrar a las Familias: Desarrollar estrategias para involucrar a los padres en el proceso educativo, promoviendo su participación activa en actividades relacionadas con la lectura. Esto podría incluir talleres informativos sobre cómo apoyar a sus hijos en casa y fomentar un ambiente propicio para la lectura.

Crear Alianzas Estratégicas: Buscar alianzas con organizaciones locales, ONGs y entidades gubernamentales que puedan proporcionar recursos adicionales, apoyo técnico o financiamiento para enriquecer el proyecto. Estas colaboraciones pueden ampliar el alcance del proyecto y mejorar su sostenibilidad.

Promover una Cultura de Innovación: Fomentar una cultura organizacional que valore la innovación y la mejora continua, incentivando a docentes y estudiantes a proponer nuevas ideas y enfoques creativos para el aprendizaje. Esto puede incluir la creación de un "banco de ideas" donde se recojan sugerencias para futuras iniciativas educativas.

11. Referencias

- Bonk, C. J., y Graham, C. R. (2006). The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.
- Díaz, C., y Yanes, M. (2018). Factores que influyen en la motivación de los estudiantes en el uso de recursos educativos digitales. *Revista de Tecnología Educativa*, 25(3), 65-80.
- Forero, J., y Moreno, A. (2019). La implicación familiar y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 13(1), 45-60.

- García, A. P. (2016). Diseño de proyectos de innovación educativa. Editorial Gedisa.
- Gutiérrez, F., y Rojas, J. (2020). Impacto de los recursos educativos digitales en la comprensión lectora. *Educación y Desarrollo*, 45(1), 15-29.
- Hoffecker, J. (2018). Ecosistemas de innovación educativa: Integración de tecnologías emergentes en el aula.
- Hu, X., Zhang, Y., y Wang, Y. (2014). The impact of interactive technology on student learning: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 17(2), 1-18.
- ICFES. (2023). Resultados de las pruebas SABER 11°: Análisis del desempeño en lectura crítica. Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación.
- Instituto de Innovación Educativa. (2022). La implicación familiar y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. [Informe].
- MEN. (2016). Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Pérez, J., y Morales, L. (2023). Toma de decisiones basada en evidencia en educación. Editorial Narcea.
- PISA (2022). Resultados de la evaluación PISA 2022. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).
- Recursos digitales: Genially. (2024). Cómo utilizar Genially para la creación de recursos educativos interactivos. <https://www.genially.com>.
- Secretaría de Educación de Antioquia. (2023). Plan departamental de educación: Mejoras en la educación rural.
- Villalobos Fuertes, A. A., Romero Pájaro, L. D. C., y Caicedo Vallecilla, L. E. (2024). Diseño de una propuesta didáctica a través de la plataforma Genially que busque mejorar el proceso lector en estudiantes de grado 3° de la I.E.R Presbítero Gabriel Yepes Yepes Sede La Primavera. Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Magister en Gerencia de Proyectos. Universidad EAN, Facultad Pedagogía.