



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Uso de Genially para el aprendizaje de Inglés en
estudiantes de educación media básica**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGISTER EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

Autora: Romero Quiroz, Raquel Emperatriz

Directora: Carrión Salinas, Gianella Alejandra

LOJA

2024



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2024

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 2 de abril del 2024

Doctora,

Verónica Patricia Sánchez Burneo

Directora de la maestría de Educación: Mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

Ciudad.-

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de directora del presente Trabajo de Titulación denominado: Uso de Genially para el aprendizaje de Inglés en estudiantes de educación básica media, realizado por Raquel Emperatriz Romero Quiroz ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Directora: Mgtr. Gianella Alejandra Carrión Salinas

C.I.: 110585520

Correo electrónico: gacarrion1@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Raquel Emperatriz Romero Quiroz, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autora del Trabajo de Titulación denominado: Uso de Genially para el aprendizaje de Inglés en estudiantes de educación básica media, de la maestría Educación: Mención en Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC específicamente de los contenidos comprendidos en: marco teórico, metodología, análisis de resultados, conclusiones y recomendaciones, siendo Mgtr. Gianella Alejandra Carrión Salinas, directora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Raquel Emperatriz Romero Quiroz

C.I.: 1708501851

Correo electrónico: reromero8@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Dedicado a Dios y a la Santísima Virgen por su inmenso amor; y a mi querida familia.

Agradecimiento

Mi agradecimiento a Dios y a la Santísima Virgen por su infinito amor. A mi familia, por el apoyo incondicional. A UTPL Centro New York , a UTPL Loja y a sus distinguidos docentes por su gran labor.

Índice de contenido

Carátula	I
Aprobación del director del Trabajo de Titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos.....	III
Dedicatoria	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido	VII
Resumen	1
Abstract	2
Introducción	3
Capítulo uno.....	5
Marco teórico	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Aprendizaje.....	8
2.2.1. <i>Tipos de aprendizaje</i>	10
2.2.2. <i>Aprendizaje de idioma extranjero</i>	14
2.2.3. <i>Aprendizaje de Inglés</i>	15
2.3. Genially	18
2.3.1 <i>Ventajas</i>	21
2.3.2. <i>Desventajas</i>	22
2.4. Uso de Genially en el aprendizaje de Inglés	22
Capítulo dos	25
Metodología.....	25

2.1. Problema de investigación	25
2.2. Causas y consecuencias del problema	25
2.3. Delimitación del problema.....	26
2.4. Pregunta de investigación.....	26
2.5. Justificación	26
2.6. Objetivos de la investigación	27
2.8. Enfoque	27
2.9. Diseño.....	28
2.7. Tipo de investigación.....	28
2.10. Población.....	28
2.11. Técnicas de la investigación	30
2.1.3 Procedimiento de recolección de datos	30
Capítulo tres.....	31
Resultados	31
3.1. Análisis de datos.....	31
3.2. Discusión de resultados.....	48
3.3. Propuesta: taller de genially.....	52
Conclusiones	66
Recomendaciones	67
Referencias	68
Apéndice	73
Apéndice A. Guía de entrevista	73

Índice de tablas

Tabla 1 Uso de Genially	31
Tabla 2 Descripción de la experiencia.....	33

Tabla 3 Estrategias para la implementación de Genially	35
Tabla 4 Contribución de Genially en el aprendizaje	37
Tabla 5 Evidencias o experiencias	38
Tabla 6 Selección de materiales para trabajar en Genially	39
Tabla 7 Impacto de Genially en el enfoque pedagógico.....	40
Tabla 8 Cómo insertó Genially	42
Tabla 9 Desafíos y dificultades	43
Tabla 10 Futuro de Genially	44
Tabla 11 <i>Comunidades de práctica</i>	45
Tabla 12 Utilidad de Genially para la enseñanza del Inglés	46
Tabla 13 Recomendaciones y consejos	47
Tabla 14 Sesión 1 de la capacitación	62
Tabla 15 Sesión 2 de la capacitación	63
Tabla 16 Sesión 3 de la capacitación	64
Tabla 17 Sesión 4 de la capacitación	65

Índice de figuras

Figura 1. Crea tu cuenta	54
Figura 2. Verificación de cuenta	54
Figura 3. Mensaje de creación de cuenta.....	55
Figura 4. Personaliza tu experiencia.....	55
Figura 5. Ingreso de datos de identificación.....	56
Figura 6. Ingreso de datos de etapa educativa	56
Figura 7. Presentación de interfaz gráfica Genially.....	57
Figura 8. Recursos de Genially	57
Figura 9. Presentación infantil	58
Figura 10. Diseño subpresentaciones.....	58
Figura 11. Ingreso de título de presentación	59

Figura 12. Recursos de infografía.....	59
Figura 13. Diagrama de espina de pescado	61
Figura 14. Diseño de diagrama de espina de pescado.....	61

Resumen

La investigación se centra en la exploración del potencial didáctico de la herramienta Genially para el aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de educación básica media, reconociendo la importancia de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. El objetivo principal de este estudio es evaluar la viabilidad y efectividad de Genially como recurso pedagógico en la mejora del aprendizaje del Inglés. Para lograr este propósito, se llevó a cabo un diseño descriptivo con enfoque cualitativo, empleando la técnica de entrevista dirigida a tres docentes del área de Inglés. Los resultados revelaron una favorable recepción de Genially en la planificación didáctica, así como el reconocimiento de sus ventajas en la práctica pedagógica y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En el análisis de los datos se tomaron en consideración antecedentes referenciales y teóricos, destacando el enfoque constructivista como una perspectiva pedagógica que promueve un aprendizaje significativo, interactivo y motivador en el contexto del idioma Inglés. Con estas bases, se propone la elaboración de una guía para la implementación efectiva de Genially en la enseñanza de la asignatura de Inglés.

Palabras clave: Genially, aprendizaje, Inglés.

Abstract

The research focuses on exploring the didactic potential of the Genially tool for English language learning among students in middle school, recognizing the importance of technological tools in the educational setting. The main objective of this study is to assess the feasibility and effectiveness of Genially as a pedagogical resource in enhancing English language learning. To achieve this purpose, a descriptive design with a qualitative approach was conducted, employing the interview technique directed at three English teachers. The results revealed a favorable reception of Genially in instructional planning, as well as recognition of its advantages in pedagogical practice and student learning processes. In analyzing the data, reference and theoretical backgrounds were considered, highlighting the constructivist approach as a pedagogical perspective that promotes meaningful, interactive, and motivating learning in the context of the English language. Building upon these foundations, the development of a guide for the effective implementation of Genially in English language instruction is proposed.

Keywords: Genially, learning, english.

Introducción

La investigación presenta como objetivo utilizar la herramienta Genially como recurso de comunicación para mejorar el aprendizaje de Inglés de los estudiantes de educación básica media, considerando que el uso de las TIC en el ámbito educativo es la clave para desarrollar el aprendizaje.

Se busca proporcionar a los estudiantes de educación básica media, la oportunidad de aprender el idioma Inglés de manera autodidáctica y colaborativa, a través del uso de Genially, que es una herramienta digital, de fácil uso, que permite integrar a otras herramientas para de esta forma elaborar y proporcionar un plan de estudio estructurado, tutorías en video, ejercicios prácticos y actividades interactivas. Todo esto para motivar el aprendizaje de gramática, vocabulario, lectura y escritura en Inglés, con la ayuda de la herramienta digital genially, y así cumplir con el objetivo del aprendizaje del Inglés.

Los objetivos planteados se han alcanzado satisfactoriamente en un corto plazo, permitiendo así obtener resultados viables para la toma de decisiones educativas. Durante el desarrollo de la investigación, se contó con el apoyo de expertos en el tema de la investigación, quienes contribuyeron con su participación en el estudio.

Esta investigación es de tipo cualitativo, por lo tanto, está enfocada en comprender las experiencias y percepciones de los docentes frente al uso de la herramienta Genially, lo que permitirá una imagen total de la investigación. Así también, el diseño de la investigación fue no experimental porque no se manipularán variables ni se establecerá un grupo de control, sino que se observará y describirá el fenómeno en su contexto natural.

La metodología utilizada se enmarca en un estudio descriptivo y exploratorio que permitió profundizar en las percepciones y experiencias de los sujetos de estudio. La importancia de esta investigación radica en su potencial para mejorar las prácticas educativas en el ámbito del aprendizaje del Inglés, tanto a nivel institucional como en la sociedad en

general, al proporcionar información relevante y orientaciones para el uso efectivo de herramientas tecnológicas como Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista semiestructurada de tipo individual, a profesionales docentes que conocen y han utilizado Genially en sus actividades de enseñanza y su experiencia ayudará con información sobre la herramienta tecnológica Genially y sobre aspectos importantes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como instrumento se utilizó una guía de entrevista con trece preguntas. Se realizó de forma indirecta a través de un recurso tecnológico como el Zoom y Whatsapp, y el instrumento a utilizar fue la guía de entrevista.

Los capítulos de este trabajo ofrecen una estructura clara y ordenada, abordando aspectos fundamentales como el contexto del problema, la revisión de literatura, los resultados obtenidos y las conclusiones.

El primer capítulo abarca el marco teórico, que presenta una visión general de los antecedentes y fundamentos teóricos relevantes para las categorías de investigación. En el segundo capítulo se expone la metodología, proporcionando información sobre el problema de investigación, sus causas, consecuencias, delimitaciones, preguntas de investigación, justificación, objetivos, enfoque, diseño, tipo de investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos de investigación, y procedimientos de recolección de datos. En el tercer capítulo se describen y discuten los resultados de la investigación. Posteriormente, se presenta la propuesta, las conclusiones y las recomendaciones, ofreciendo ideas prácticas y conclusiones derivadas de los hallazgos de la investigación.

Capítulo uno

Marco teórico

2.1. Antecedentes

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC'S), han marcado cambios en la educación, debido a la actualización constante y rápida de estas herramientas.

Es una realidad que el desarrollo y uso de las tecnologías en los últimos años y a raíz de la pandemia Covid-19, ha dado inicio a una sociedad en la que la tecnología es utilizada en casi todas las actividades y la educación no es ajena a ese desarrollo.

Según Mena y Brown (2023), la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha permitido mejorar los procesos educativos. En el siglo XXI, la educación se caracteriza por la amplia utilización de la tecnología, que gracias a la conexión a internet se encuentra al alcance de la mayoría de la población mundial. La educación se vuelve cada vez más competitiva, lo que ha provocado cambios en la dinámica de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas.

En la actualidad, la educación tradicional está experimentando transformaciones en la forma de impartir clases, dando lugar a nuevas modalidades de aprendizaje que permiten alcanzar objetivos en un tiempo reducido. Esto se debe a que los estudiantes tienen acceso a la información de manera rápida y fácil, lo que ha influido en la evolución del proceso educativo.

Es una realidad que con el internet se llega a la mayoría de los lugares geográficos de un país, por lo que el uso de la tecnología es parte de la educación actual, pero nada es más importante que el desarrollo lógico-ético del ser humano. Se debe priorizar la enseñanza basada en principios éticos que permitirán ir de la mano a la tecnología, al conocimiento, las habilidades y las destrezas.

Las herramientas digitales se han convertido en recursos muy importantes en los procesos de educación creando la posibilidad de llevar la educación a lugares en los que

antes no existían, dando la oportunidad de brindar la enseñanza a todos los niños, jóvenes y personas que usan estas herramientas de aprendizaje.

De acuerdo Ayala-Mendoza y Gaibor-Ríos (2021), con los docentes ecuatorianos afrontan una gran variedad de retos dentro del ámbito educativo como las adaptaciones curriculares, el uso de herramientas digitales para el aprendizaje. Las TIC constituyen una oportunidad y un factor positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje al abordar las necesidades de un mayor número de estudiantes y potenciar las habilidades de aquellos que participan en su utilización.

Tutillo-Piña et al. (2020), realizó un estudio con el objetivo de determinar la efectividad de la aplicación de Genially en el aprendizaje de los verbos en la asignatura de Inglés. Los resultados evidenciaron que más del 50% de los participantes experimentaron un elevado grado de satisfacción y motivación al participar en actividades de gamificación mediante la plataforma Genially. La capacidad para realizar trabajos colaborativos que brinda Genially contribuyó al aprendizaje de los contenidos lingüísticos y al desempeño gramatical de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del Inglés.

El docente es el responsable de crear contenido y diseñar actividades de aprendizaje creando el entorno propicio en el aula que facilite el uso de las TIC por parte de los estudiantes, motivando de esta manera un ambiente colaborativo y participativo.

Martínez (2002), propuso una metodología pedagógica innovadora que incorporaba estrategias visuales mediante la herramienta Genially. Esta propuesta buscaba motivar a los estudiantes a través de contenido interactivo, utilizando plantillas diseñadas para facilitar la comprensión de los temas tratados. Los efectos de animación despertaron el interés y la atención de aquellos estudiantes que mostraban un bajo nivel de participación en las clases tradicionales. Además, Genially ofreció una variedad de presentaciones de contenido y facilitó la creación de espacios de trabajo colaborativo, lo que contribuyó al aprendizaje de la escritura en Inglés. Como resultado, los estudiantes mejoraron su capacidad lectora, ampliaron su vocabulario y potenciaron su creatividad en la expresión escrita.

Castellanos (2020) presentó un proyecto sobre el uso de las herramientas Genially en la enseñanza de la comprensión lectora para la asignatura de Inglés, con el objetivo de conocer el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de educación básica. En el proyecto se comprobó que previo a la aplicación de las estrategias pedagógicas la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para leer y responder a las preguntas sobre la lectura en Inglés. Mientras que, después de la intervención los estudiantes mejoraron su nivel inferencial y gramatical en el proceso de lectura en Inglés.

Taco (2023), realizaron un estudio para evaluar el impacto del uso de recursos interactivos en el proceso de aprendizaje del Inglés, con el objetivo de determinar el nivel de mejora en el rendimiento educativo. Entre las herramientas empleadas, se incluyó Genially, que facilitó la creación de recursos que promovieron una mayor interacción en las actividades prácticas. Los recursos visuales presentados a través de Genially contribuyeron significativamente al mejoramiento de la comprensión del idioma Inglés, elevando el rendimiento promedio de los estudiantes y mejorando tanto la retención de vocabulario como la pronunciación de las palabras.

Estos resultados, evidencian las ventajas que ofrece el uso de herramientas tecnológicas como Genially en la enseñanza y el aprendizaje del idioma Inglés. En este sentido, la presente propuesta parte del diagnóstico para identificar el problema existente y seguidamente se origina la pregunta de la investigación que es ¿Cómo el uso de la herramienta Genially influencia en el aprendizaje del idioma Inglés de los alumnos de educación básica?

Se estructuran los objetivos y se seguirá una metodología de enfoques didácticos para utilizar estrategias cognitivas y de gamificación para ayudar a los alumnos a crear y desarrollar conocimientos de gramática, escritura, lectura y habla en Inglés, así como el aprendizaje de vocabulario, y de esta manera llegar a un aprendizaje significativo y constructivo, para facilitar y motivar el aprendizaje en el aula.

La propuesta busca proporcionar a los estudiantes, la posibilidad de adquirir el idioma de manera autodidacta y colaborativa se presenta a través del empleo de Genially, una

herramienta digital de fácil manejo que facilita la integración con otras herramientas para la elaboración conjunta y proporcionar un plan de estudio estructurado, tutorías en video, ejercicios prácticos y actividades interactivas, todo esto para motivar el aprendizaje de gramática, vocabulario, lectura y escritura en Inglés, y así cumplir con el objetivo del aprendizaje del idioma Inglés.

2.2. Aprendizaje

El aprendizaje se concibe como un proceso secuencial que comprende varias etapas, desde la selección de los objetivos a alcanzar hasta la obtención de resultados concretos. Durante este proceso, se llevan a cabo diversas actividades diseñadas para estimular y motivar a los estudiantes, con el fin de mantener su interés y compromiso (Osorio et al., 2021). El objetivo es generar experiencias de aprendizaje significativas que permitan una comprensión profunda y duradera de los contenidos.

Como se sugiere, es fundamental fomentar este proceso de aprendizaje, y la utilización de la tecnología puede lograr de manera más rápida y efectiva captar el interés de los estudiantes. Cuando el maestro estructura la tecnología de manera clara y apropiada, se alcanza el objetivo buscado en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica, según lo expuesto en este trabajo.

El enfoque de aprendizaje conocido como Constructivismo, como señala Rodríguez Arocho (1999) en su artículo "El legado de Vygotsky y Piaget", se centra en la idea de construir el conocimiento gradualmente a lo largo del tiempo (Ferreira et al., 2019). Este proceso implica la realización de actividades que fomenten el pensamiento lógico del estudiante y promuevan experiencias positivas de aprendizaje. Además, es fundamental adaptar estas actividades al contexto educativo del siglo XXI, donde la integración de herramientas digitales transforma el aula en un entorno de aprendizaje cooperativo y colaborativo.

Para construir el aprendizaje es necesario construir el conocimiento día a día, para lo cual es necesario contar con material y herramientas que el estudiante se acostumbre a utilizar diariamente y se vuelva parte de conducta diaria, por lo que se deberá presentar a los

estudiantes herramientas digitales que serán parte de sus actividades diarias del aula, lo que ayudará a que sean parte de la sociedad digital que vivimos hoy en día.

Según Chong-Baque y Marcillo-García (2021), el aprendizaje autónomo en el ámbito educativo “son tareas del aprendiz conscientes en resolver ejercicios por sí mismo, plantear nuevos problemas, o cualquier otra actividad realizada sin la presencia de otras personas”.

Se puede utilizar herramientas digitales que permiten que los estudiantes aprendan por medio virtual sin la necesidad de que el profesor se encuentre permanentemente en el aula de clase. Con ello se busca que el estudiante tenga la capacidad de tener un aprendizaje con el acompañamiento a distancia del maestro, lo que puede ser posible con la inclusión de herramientas digitales dinámicas que mantengan el interés del estudiante para continuar su desarrollo sin el acompañamiento diario, sino lo realicen de manera autónoma en ciertas ocasiones.

El significado del aprendizaje radica en la comprensión de que este proceso no ocurre de manera aislada, sino que está intrínsecamente ligado a la estructura cognitiva previa del individuo, como plantea Ausubel (1983, como se citó en Alonso-Serna, 2024). Esto implica que el aprendizaje no consiste simplemente en la adquisición de información nueva, sino en la integración y conexión de esta información con los conocimientos previos del estudiante. En este sentido, el aprendizaje adquiere un significado más profundo y trascendente, al reconocer que se fundamenta en la activación y reorganización de las estructuras cognitivas del individuo.

Carino (2018), en su estudio enfatiza la idea de Piaget (1968), sobre el aprendizaje, quien lo define como el resultado de una acción, en la cual las personas desde su nacimiento, los individuos construyen su conocimiento en función del entorno y las circunstancias que los rodean en cada etapa de su vida. El enfoque de aprendizaje se presenta como una ruta que una persona sigue en el momento en que enfrenta una demanda de tipo académica en el entorno educativo, donde se incluye la motivación de la persona que aprende y las estrategias que utiliza el maestro.

El aprendizaje autónomo se define como un proceso en el cual la responsabilidad del aprendizaje recae exclusivamente en la persona, quien decide adoptar una actitud de "aprender a aprender". En la actualidad, se han desarrollado diversas plataformas que facilitan a los alumnos el acceso a la información necesaria para su aprendizaje.

2.2.1. Tipos de aprendizaje

Los modelos de aprendizajes que se están empleando con mayor frecuencia en el desarrollo del proceso del aprendizaje, se puede indicar los siguientes:

En palabras de Vygotsky (1979) cada experiencia de aprendizaje escolar tiene su propia historia previa, lo cual implica que el niño, a través de su interacción con el entorno, ha construido de manera "natural" nociones y estructuras cognitivas que siguen desarrollándose mediante la enseñanza formal en la escuela (Sarmiento, 2022). No obstante, la concepción y ejecución de las prácticas pedagógicas parecen estar orientadas en dirección opuesta a este proceso constructivo.

La construcción del conocimiento lógico-matemático tiene dos fuentes; una interna en estrecha relación con el conocimiento físico; por ello, se habla de la abstracción reflexiva y, la otra es externa porque se origina a partir del mundo físico, por lo que se denomina la abstracción empírica (Kamii, 2000, como se citó en Lip-Licham, 2022).

De acuerdo con UNESCO (2019), el aprendizaje colaborativo es entendido como el uso instruccional de pequeños grupos, de forma tal que los estudiantes trabajen juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Aquí los estudiantes trabajan colaborando. Este tipo de aprendizaje no se opone al trabajo individual, ya que puede observarse como una estrategia complementaria que fortalece el desarrollo global del alumno

Aprendizaje significativo se caracteriza porque el individuo recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento previo existente, es decir, cuando una persona relaciona la información nueva con la que ya posee.

El maestro es el encargado de motivar el desarrollo del conocimiento desde la información previa que trae el estudiante, así se aclara y refuerza los conocimientos que originalmente tiene el estudiante para crear un aprendizaje significativo.

Para Roa (2021), el aprendizaje significativo es un proceso dinámico en el que los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con los que ya posee, siendo la experiencia previa la base primordial para la comprensión. De acuerdo con la conceptualización de David Ausubel (1980), el aprendizaje significativo implica que el estudiante atribuya sentido a lo que está aprendiendo y que relacione estrechamente los nuevos conocimientos, con sus vivencias pasadas. Cuando se logra el aprendizaje significativo, se evidencia en la aparición de nuevos conocimientos y en la capacidad del estudiante para comprender y recordar lo aprendido.

En el desarrollo de este tipo de aprendizaje, es fundamental que los materiales de didácticos no solo se ajusten al programa académico, sino que también estén diseñados de acuerdo con la estructura cognitiva de los estudiantes, de modo que se pueda lograr una organización eficaz de la información, que favorezca la comprensión y retención del conocimiento. Esto implica considerar cómo los alumnos procesan la información y cómo pueden relacionarla con lo que ya saben para construir significado de manera personal y profunda.

Aprendizaje cooperativo es una forma de organización social de las situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que los alumnos establecen una interdependencia positiva, es decir, perciben que pueden aprender y obtener sus objetivos, si y solo si, sus compañeros también lo hacen (Quiroz, 2021). Cuando el aprendizaje se organiza cooperativamente, por tanto, los objetivos de los distintos alumnos están interconectados de manera que cada uno asume como propio el objetivo de que los demás aprendan.

Así los alumnos trabajan para conseguir objetivos compartidos, y hay una responsabilidad mutua en trabajar para el éxito del otro Hernández & Moreno (2021). En definitiva, los alumnos trabajan e interactúan para crear su propio aprendizaje y el de los demás, esta actividad puede ser presentada de manera didáctica utilizando herramientas digitales para la creación de actividades.

Desde el punto de vista de Catalán et al. (2023), el aprendizaje cooperativo surge del enfoque constructivista y se fundamenta en la importancia del trabajo grupal como un medio

para promover la interacción durante el proceso de adquisición de conocimientos. En este contexto, se enfatiza el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales. Además de fortalecer las estructuras cognitivas, el aprendizaje cooperativo fomenta la planificación, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y, especialmente, la comunicación entre los participantes.

Este enfoque de aprendizaje, además de promover la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas, también contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional de los participantes (Lorente et al., 2021). La práctica de valores como la solidaridad y la generosidad no solo fortalece los lazos afectivos entre los integrantes del grupo, sino que también fomenta la empatía, la capacidad de colaboración y la resolución pacífica de conflictos, aspectos garantizando una convivencia armoniosa en cualquier entorno social o laboral.

Aprendizaje colaborativo se define como la aplicación instructiva de pequeños grupos, de modo que los estudiantes colaboren entre sí para maximizar tanto su propio aprendizaje como el de sus compañeros. En este enfoque, la colaboración es fundamental, y no excluye el trabajo individual; más bien, se percibe como una estrategia complementaria que potencia el desarrollo integral del alumno.

Según Tullume (2021), el aprendizaje cooperativo es un enfoque en el que los miembros de un equipo trabajan juntos de manera colaborativa para alcanzar un objetivo común. A diferencia del aprendizaje individual, donde cada estudiante trabaja solo, en el aprendizaje cooperativo se requiere que todos los miembros del equipo contribuyan de manera equitativa y activa.

En este contexto, es esencial que cada integrante del equipo aporte sus conocimientos, habilidades y competencias de manera igualitaria, reconociendo y valorando las fortalezas individuales de cada miembro. Esto significa que todos tienen la oportunidad de participar y contribuir al éxito del grupo, independientemente de su nivel de habilidad o experiencia previa.

Además, en el aprendizaje cooperativo, las instrucciones juegan un papel fundamental como guía para el logro de los objetivos de aprendizaje (Sánchez & Campana, 2021). Estas instrucciones proporcionan la estructura necesaria para que los estudiantes trabajen juntos de manera efectiva, estableciendo roles claros, metas compartidas y procesos de colaboración bien definidos.

Aprendizaje memorístico es aprender y fijar en la memoria los conceptos sin entender lo que significa, por lo que no realiza un proceso de significación. Es un tipo de aprendizaje que se lleva a cabo como una acción mecánica y repetitiva.

Este tipo de aprendizaje es característico de la educación tradicional, en donde el estudiante era receptor del conocimiento impartido por el maestro. Su actividad en este tipo de aprendizaje es pasiva.

López (2022), explica que el aprendizaje memorístico se destaca por su capacidad para almacenar la información adquirida a largo plazo, lo cual resulta útil al momento de aplicar los conocimientos en diferentes contextos. No obstante, este enfoque también presenta ciertas desventajas. Por un lado, tiende a limitar la reflexión profunda, ya que se centra principalmente en la memorización de hechos y datos en lugar de fomentar la comprensión y el razonamiento crítico.

Por lo tanto, este tipo de aprendizaje no favorece el desarrollo de habilidades de argumentación, ya que se enfoca más en la retención de información que en la capacidad de analizar y evaluar diferentes puntos de vista. En efecto, este aprendizaje puede ser susceptible a la influencia de factores ambientales que afecten la concentración del individuo, lo que podría dificultar el proceso de memorización y recuperación de la información cuando sea necesario

Aprendizaje receptivo. se trata de un tipo de aprendizaje pasivo en el que el alumno simplemente recibe la información que el docente explica. Es un proceso de aprendizaje opuesto al aprendizaje por descubrimiento.

En este tipo de aprendizaje el alumno se convierte, similar que, en el aprendizaje memorístico, en un receptor pasivo, que no interactúa y solamente acepta la información que

da el profesor. Muchas veces el estudiante no presta atención y puede sentirse aburrido en la clase.

El aprendizaje receptivo se caracteriza por ser un proceso en el cual el estudiante recibe información sin necesariamente comprender su significado o su aplicabilidad en un contexto específico (Espejo et al., 2022). A diferencia del aprendizaje significativo, en este enfoque no se fomenta la conexión entre los nuevos conocimientos y las experiencias previas del individuo. Se basa principalmente en la memorización, lo que puede resultar útil a corto plazo en algunos casos, pero no promueve una reflexión profunda ni un entendimiento real de los conceptos.

2.2.2. Aprendizaje de idioma extranjero

De acuerdo con Arriet y Aravena (2023), la globalización ha colocado al Inglés en una posición de supremacía, como el idioma más estudiado del mundo contemporáneo, a tal punto de que, se ha impuesto como una lengua compartida y reconocida universalmente como el idioma de la ciencia.

Con base en lo expuesto, se reconoce el papel primordial del idioma Inglés en el contexto global e histórico, gracias a su extensa adopción como segunda lengua. Factores como la expansión del cristianismo, la migración y el comercio exterior han conferido al Inglés un dominio fundamental a nivel mundial, que en la actualidad impulsa la tecnología, las telecomunicaciones, las ciencias, la política y el comercio.

Según Arvizu et al. (2022), el Inglés desde hace muchos años es el idioma que se utiliza a nivel mundial para diferentes actividades, por lo que en educación, también, muchos artículos científicos son escritos en este idioma, por lo que se ha convertido una necesidad el aprender este idioma dentro de las actividades académicas.

En el aprendizaje de un idioma extranjero, la motivación desempeña un papel crucial para asegurar el éxito. Más allá de las habilidades lingüísticas, estar motivado implica el deseo y la necesidad de interactuar y disfrutar durante el proceso de aprendizaje. Con base en este análisis, se destacan los indicadores de desempeño en el aprendizaje de las habilidades lingüísticas, estos son: precisión, fluidez, complejidad, adecuación y capacidad.

Según Castillo et al. (2022), la gamificación es una estrategia de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Tomando la aseveración que antecede, se puede indicar que al ser la gamificación una estrategia que colabora con el aprendizaje de una lengua extranjera, se puede utilizar con la herramienta Genially, la cual permite crear ambientes propicios para aplicar la gamificación y de esta manera colaborar con el aprendizaje del idioma Inglés.

Arrieta y Aravena (2023), indican que, teniendo en cuenta que el Inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, es importante establecer estrategias de aprendizaje que permita a los estudiantes aprender este idioma dado su importancia a nivel mundial.

En la educación del Siglo XXI, y en los momentos de globalización que presenta el mundo, el idioma Inglés es considerado un idioma importante para la comunicación. Al ser en Ecuador el Inglés una lengua extranjera, es importante que los estudiantes tengan acceso al aprendizaje de este idioma para tener igualdad de oportunidades con estudiantes de otros lugares.

Según Campoverde-Castillo et al. (2019), el aprendizaje de lenguas extranjeras, como actividad lingüística, abarca diferentes espacios para su producción y para la interacción social a su vez implica la presencia de factores de desarrollo en el dominio de las relaciones cognitivas y de las aptitudes tanto fisiológicas como psicológicas en el sujeto que aprende una lengua. Todo lo anterior unido al contexto en el cual se realiza una actividad intelectual contribuye, en una u otra forma, a la reestructuración del pensamiento.

2.2.3. Aprendizaje de Inglés

El aprendizaje del Inglés implica el desarrollo de cuatro habilidades lingüísticas fundamentales en la comunicación: escuchar, leer, hablar y escribir (Hernández & Resabala, 2023). Para motivar a los estudiantes a interactuar de manera activa y consciente, es crucial

aplicar estrategias que fomenten la recepción, memoria y atención. Esto permite avanzar hacia el desarrollo de habilidades productivas desde un enfoque significativo.

Para Muñoz y Correa (2023), la competencia lingüística es un aspecto fundamental en el dominio de un idioma. Estar competente en un idioma implica no solo ser capaz de comunicarse de manera efectiva, sino también de expresar ideas con claridad tanto en el discurso oral como en la escritura, y de interactuar de manera competente con otros hablantes.

Según Barreiro-Pérez et al. (2022), el proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas que conforman la disciplina Idioma Inglés debe desarrollarse con calidad y responder a las necesidades comunicativas de los estudiantes en el aprendizaje del idioma. En el Centro de Idiomas de la Universidad Tecnológica de La Habana, los profesores se preparan desde el punto de vista metodológico y se superan con relación a la educación a distancia con el fin de garantizar la enseñanza del idioma Inglés en el contexto epidemiológico actual.

Para Suparman et al. (2023), aprender Inglés no se limita únicamente a aspectos gramaticales y de vocabulario, ya que en el proceso de aprendizaje también influyen la comunicación y las habilidades sociales. Es en este punto donde las herramientas tecnológicas ofrecen la oportunidad de mejorar la interacción y enriquecer la comunicación durante el proceso de aprendizaje

Esta situación exige la búsqueda y utilización de medios de enseñanza que permitan que la educación llegue a todos los estudiantes del país. La adaptación de nuevas estrategias para el aprendizaje de Inglés, demanda el fortalecimiento y actualización de conocimientos por parte del docente.

Muñoz y Correa (2023), señalan que es esencial establecer una estrecha correlación entre las concepciones tecnológicas y pedagógicas, fusionando así la innovación tecnológica con los fundamentos educativos tradicionales. Esta sinergia permite integrar de manera

efectiva las tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las asignaturas, incluyendo el aprendizaje de idiomas.

La era digital se caracteriza por el desarrollo de habilidades encaminadas al aprendizaje independiente de los estudiantes, lo que requiere una adaptación al cambio de modalidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para cumplir este propósito es necesario establecer una correlación entre las concepciones tecnológica y pedagógica que desde el punto de vista educativo permiten integrar las tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas que se imparten.

El aprendizaje de idiomas tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades comunicativas (comprensión auditiva y de lectura, expresión oral y escrita) en el idioma que se aprende, el cual se favorece con la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y con el diseño didáctico de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) (Pérez et al., 2020).

La integración de plataformas como Genially en el diseño didáctico de las clases de Inglés es una herramienta que ofrece numerosos beneficios. Genially, con su capacidad para crear contenidos interactivos y atractivos, puede ayudar a motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Barreiro-Pérez et al. (2022), menciona que el Inglés ha sido considerado como el idioma de mayor uso en el mundo, por lo que muchas instituciones educativas lo integran en el currículo. Al hablar del Inglés como idioma extranjero se hace referencia al aprendizaje de un idioma diferente al de la lengua materna, y que además no es el que se emplea en la vida cotidiana del estudiante y el medio en el cual desarrolla sus actividades.

Con este antecedente, se puede indicar que el Inglés es considerado la lengua extranjera en muchos países, tomando en cuenta que muchas actividades a nivel mundial toman de referencia el idioma Inglés para su comunicación. En consecuencia y por estar dentro del currículo de educación, es necesario que los estudiantes de todos los niveles de educación en Ecuador, tengan la oportunidad del aprendizaje del idioma Inglés.

2.3. Genially

Las herramientas TIC, como indican Prendes & Cerdán (2020), son tecnologías que permiten tener acceso, producción y comunicación de información presentada en forma de códigos (texto, imagen, sonido...), fortaleciendo de esta manera la práctica y el desarrollo docente.

La tecnología en la enseñanza representa una oportunidad para la innovación educativa al romper con el paradigma tradicional de la enseñanza unidireccional. Al adoptar un enfoque distinto al impuesto por la epistemología positivista, donde el conocimiento se percibe como cerrado y trunco, la tecnología invita a una dinámica de aprendizaje más interactiva y participativa (Neira, 2021). Esta nueva dinámica permite una mayor flexibilidad en el aula, donde los estudiantes ya no son meros receptores pasivos de información, sino que se convierten en participantes activos en la construcción de su propio conocimiento.

Tomando en cuenta lo indicado por Sánchez y Calle (2019), las herramientas TIC, representan una alternativa para la creación de contenidos y actividades que el profesor realiza en el aula, permitiendo a los estudiantes el desarrollo de las destrezas necesarias para la educación del siglo XXI. De esta forma el docente logra captar el interés de los estudiantes de una manera más atractiva.

Según Castañeda (2020, citado en Sánchez, 2021) manifiesta que dentro de la tecnología se presentan 3 grupos de herramientas: Las que dan acceso a la información, las que permiten la creación y edición de información y las de relación con otros.

En el proceso de aprendizaje se considera que Genially, colabora al acceso de la información, ya que permite crear y editar información, sin la necesidad de ser un experto en la materia, esto se debe a que utiliza un lenguaje y amigable familiar, tomando en cuenta de que es creado en idioma español, lo que facilita su uso. Además, Genially permite integrar actividades de otras herramientas, este plus hace que sea una herramienta completa al integrar videos o presentaciones externas.

De acuerdo con la Pastás et al. (2024), Genially es una plataforma online con diversidad de opciones que permite elaborar contenidos interactivos mediante el diseño de

presentaciones animadas y llamativas como: infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos y audios.

Esta herramienta digital fue creada en Córdoba a través por un equipo multidisciplinar de diseñadores, programadores, desarrolladores, biólogos, periodistas, publicistas e ingenieros (Diario de Córdoba, 2015).

Con Genially se puede crear presentaciones interactivas utilizadas en la educación y en difusión para lo cual no es necesario ser un experto en manejo de tecnología, pues es amigable y fácil de usar.

En esta investigación se plantea la propuesta de utilizar para el aprendizaje de inglés, la herramienta digital Genially que permite crear y editar la información para desarrollar presentaciones de imágenes con animación e interactividad con otras herramientas. Es fácil de usar, no es necesario tener conocimientos profesionales de diseño para crear presentaciones de buena calidad. Esta propuesta pretende que los docentes y los estudiantes aprendan el uso de Genially, considerando que el incluir el uso de esta herramienta servirá para la integración, colaboración y participación en el ámbito educativo.

También puede utilizarse esta herramienta para crear formatos de evaluación, con distintas presentaciones.

Parafraseando lo indicado por según Barreiro-Pérez et al. (2022), Genially probablemente es una de las herramientas más usadas por la sencillez con la que permite crear paisajes para un aprendizaje autónomo.

Según Rodríguez (2022), la aplicación Genially, ha tenido gran impacto en la educación del siglo XXI, y ha permitido realizar presentaciones más atractivas y dinámicas que las creadas por su gran rival PowerPoint.

La aceptación de Genially para la creación de actividades didácticas ha sido muy favorable porque además de que se puede crear presentaciones sin necesidad de tomar un curso especializado, su lenguaje es totalmente en español.

Además, al favorecer la comprensión auditiva y de lectura, así como la expresión oral y escrita, Genially contribuye a desarrollar de manera integral las habilidades

comunicativas en Inglés (Monzón, 2022). Esto no solo amplía las oportunidades de práctica y exposición al idioma, sino que también permite una personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante.

Bonilla (2022), visibiliza que la realidad actual de los docentes es adaptarse al uso de las TIC y enfocarse en la motivación estudiantil desde las actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje. Es importante recalcar que las TIC por si solas no generan un espacio idóneo para el aprendizaje, es el docente quien debe conocer la forma de usar la tecnología y los requerimientos del estudiante, para planificar sus estrategias didácticas. El solo uso de una herramienta digital no promueve el aprendizaje, es la habilidad del docente en integrar la herramienta en el logro de sus objetivos de clase.

De acuerdo con Herrera y Cochancela (2020), los docentes ecuatorianos enfrentan grandes retos dentro del ámbito educativo, como son las adaptaciones curriculares y el uso de herramientas digitales para el aprendizaje.

Para ayuda del maestro ecuatoriano en la elaboración de secuencias curriculares se puede utilizar Genially, que brinda un acceso dinámico, de fácil uso para la creación de presentaciones, juegos, integrar videos y más bondades que permitirán ambientes de trabajo aptos para el aprendizaje de Inglés.

Es una realidad que las TIC han revolucionado el campo educativo, siendo más visible esta inclusión en la pandemia del Covid-19, que obligó el uso de la virtualidad a nivel mundial, lo que ha evidenciado que los docentes ecuatorianos no han sido debidamente capacitados para adaptarse a las demandas de la educación en modalidad virtual, por ello, es importante el uso de plataformas con interfaces amigables, que puedan ser utilizadas, sin demandar mucho tiempo de capacitación en tecnología, como es el caso de Genially, que de acuerdo con Monzón (2022), es una plataforma dirigida básicamente al ámbito educativo.

Además, la herramienta Genially es una plataforma adaptable, que posibilita crear distintos soportes, como diapositivas, guías, juegos, infografías, entre otras. Todas estas propiedades positivas la convierten en una herramienta adaptable y de fácil manejo, permitiendo a los docentes la creación de contenidos creativos e interactivos.

Genially se generalizó en la época que era una obligatoriedad permanecer en casa y la educación se convirtió a nivel mundial en modalidad virtual, esta realidad obligó a los docentes a investigar y recurrir a plataformas digitales para continuar con los procesos de enseñanza-aprendizaje, y en la actualidad se ha convertido el uso de las herramientas digitales en un aliado del maestro para su enseñanza en modalidad virtual como en modalidad presencial.

2.3.1 Ventajas

Genially presenta muchas ventajas para el uso académico tomando en cuenta que entre sus opciones abarca el Storytelling , gamificación y la animación; cuenta con un espacio en la nube, permite el trabajo colaborativo, y otra ventaja es que la plataforma está en español (Instituto Nacional de Formación Docente, 2020).

Esta herramienta permite la creación de diferentes recursos educativos, como:

- presentaciones,
- juegos
- imágenes interactivas
- infografías
- libros interactivos
- videos
- murales
- mapas conceptuales
- guías
- entre otros.

La herramienta digital Genially presenta las siguientes ventajas:

- Fácil de utilizar
- Disponibles en todos los sistemas operativos
- Se puede presentar en cualquier dispositivo (PC, Tablet y móvil)
- Permite interactividad

- Amplios recursos para utilizar (plantillas creadas o en blanco)
- Se puede importar Power Point
- El trabajo se guarda automáticamente en la nube
- Ofrece una versión gratuita
- Permite incluir videos

2.3.2. Desventajas

Rojas y Aucancela (2021), manifiestan que una de las desventajas de Genially es que no tiene interfaz compatible con lectores de texto, lo que limita el uso, en casos de personas con discapacidad visual.

Se quiere presentar el tema de las ventajas para dar a notar que dentro del aprendizaje puede ser utilizada ampliamente Genially, pues presenta en su mayoría ventajas que colaboran tanto con el docente como con el estudiante. Estas limitadas desventajas se dan en el caso de tener estudiantes que necesitan programas especializados por sus capacidades diferentes que deben ser tratadas con herramientas especializadas a las que tienen derecho.

2.4. Uso de Genially en el aprendizaje de Inglés

Rodríguez (2022) indica que, Genially colabora con el aprendizaje, en el sentido de que se hace más dinámico creando presentaciones interactivas en Inglés: Se puede crear presentaciones en Genially sobre diferentes temas en Inglés, incluyendo gramática, vocabulario y expresiones idiomáticas.

También, se puede utilizar Genially para elaborar actividades dinámicas y pedagógicas con temas para el aprendizaje del idioma Inglés, que el docente puede utilizar para tener una clase participativa. Esta herramienta permite incluir en una misma presentación, elementos de otras herramientas, es decir, en una presentación, a más del contenido que el profesor presente, se puede incluir un video de Youtube con sonido que ayude a desarrollar la destreza de escuchar y hablar (listening and speaking)

De acuerdo con Díaz (2019), Genially en la enseñanza del Inglés es una plataforma que proporciona herramientas interactivas y dinámicas para que los estudiantes practiquen

sus habilidades lingüísticas. Al permitir la creación de presentaciones interactivas con contenido multimedia como videos, imágenes, audio y animaciones, Genially ofrece a los estudiantes la oportunidad de desarrollar su expresión oral y su habilidad de speaking de una manera más participativa y atractiva.

Además, al compartir estas presentaciones con sus compañeros, los estudiantes pueden recibir retroalimentación sobre su pronunciación y gramática, lo que fomenta un aprendizaje colaborativo y la mejora continua de sus habilidades lingüísticas. En resumen, el uso de Genially en el aula de Inglés no solo promueve la práctica activa del idioma, sino que también facilita la retroalimentación entre pares y el desarrollo de habilidades comunicativas de manera efectiva y significativa.

El uso de Genially en la enseñanza del Inglés ofrece múltiples beneficios que contribuyen significativamente al proceso de aprendizaje. Su capacidad para crear presentaciones atractivas y dinámicas facilitan la creación de contenido impactante y motivador para los estudiantes (Díaz, 2019). Además, la versatilidad de Genially, con una amplia variedad de plantillas y recursos en su versión gratuita, permite a los docentes diseñar materiales personalizados que mantendrán el interés de los estudiantes durante toda la clase.

La posibilidad de compartir los diseños en redes sociales o integrarlos en sistemas de gestión de aprendizaje ofrece una mayor flexibilidad y accesibilidad, tanto dentro como fuera del aula. En este aspecto, Genially se presenta como una herramienta indispensable para promover la interacción y el compromiso de los estudiantes en el proceso de enseñanza del Inglés.

Vergara (2023), manifiesta lo importante que es generar contenido diferente y atractivo para el estudiante, incluyendo sonido, animaciones e imágenes como estímulo para promover un aprendizaje significativo. Existen diversas plataformas disponibles como Kahoot, Genially, Class Dojo, entre otras, que permiten al docente crear presentaciones interactivas que mejoran la interacción en clase y potencia su motivación en el aprendizaje.

Las ventajas que presenta Genially colaboran para crear excelentes presentaciones que reflejen contenido de un idioma extranjero, en este caso el Inglés. Así se puede motivar por medio de presentaciones el aprendizaje de vocabulario.

Según Carcaño (2021, como se citó en Mamani 2024)) “Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de computadora que tienen un propósito educativo per se” (párr. 5). Entre estas herramientas se encuentra Genially, una plataforma que facilita la creación de material didáctico con el uso de recursos audiovisuales.

De acuerdo Chen (2022), con Genially ofrece una amplia gama de opciones para la creación de contenidos interactivos, que incluyen pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros. Esta versatilidad permite combinar fácilmente textos con imágenes, fotos y audios, brindando a los docentes una variedad de recursos didácticos e innovadores que capturan el interés de sus estudiantes. Al ser Genially dinámico, permite que este recurso se adapte y se pueda utilizar para todas las materias que son parte de currículo de educación básica.

En el estudio realizado por Tutillo-Piña et al. (2020), La herramienta Genially demostró mejorar significativamente el aprendizaje de los verbos en Inglés a través de prácticas interactivas de vocabulario y escritura. Es importante destacar que, previo a la implementación de esta propuesta pedagógica, el 84% de los estudiantes carecían de conocimiento sobre Genially. Además, uno de los desafíos encontrados fue la falta de una base sólida en el uso de la tecnología tanto por parte de los estudiantes como de los docentes, quienes rara vez implementaban estrategias innovadoras. Sin embargo, como resultado positivo, se observó un notable incremento en la participación de los estudiantes en las clases. Esto se logró al ofrecer actividades lúdicas y competitivas que capturaron la atención de la mayoría de los alumnos.

Estos estudios resaltan la importancia de integrar herramientas tecnológicas como Genially en el aula para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes. Además, subrayan la necesidad de ofrecer capacitación tanto a docentes como a estudiantes en el uso efectivo de estas herramientas, lo que puede contribuir a superar los desafíos asociados con la falta de familiaridad tecnológica y fomentar una enseñanza más innovadora y atractiva.

Capítulo dos

Metodología

2.1. Problema de investigación

El trabajo de titulación es una propuesta para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés, con el uso de la herramienta digital Genially, para estudiantes de educación básica media. El tema está dentro del campo de la investigación avanzada y formación epistemológica, por tomar en cuenta principios y fundamentos para alcanzar el objetivo con una postura crítica y reflexiva. Para la argumentación correspondiente se realizará la investigación para contar con sólidos sustentos de viabilidad de incorporar la herramienta Genially en las actividades de aprendizaje del área de Inglés.

En el ámbito de la educación, el aprendizaje de un segundo idioma, en este caso el Inglés, se ha convertido en un desafío, tanto para los docentes como para los estudiantes, debido a factores como la falta de motivación de los estudiantes, la retención y comprensión de un idioma nuevo y la falta de aplicación de herramientas digitales didácticas que permitan captar el interés en el aprendizaje de un idioma que no es el materno.

La problemática que motiva esta investigación radica en la falta de una guía para la inclusión de una herramienta didáctica como Genially para el aprendizaje de Inglés para estudiantes de educación media básica. Esta falta de información motiva a contribuir con información para docentes para mejorar la calidad del aprendizaje en un mundo globalizado y digitalizado.

2.2. Causas y consecuencias del problema

Causa: Desconocimiento de Genially para el aprendizaje de Inglés en educación media básica.

Consecuencia: Falta de aprendizaje del idioma Inglés de los estudiantes de educación media básica.

2.3. Delimitación del problema

El proyecto está orientado hacia docentes que cuentan que deseen incorporar en sus prácticas educativas la herramienta Genially.

Se busca la optimización del uso de esta plataforma, aprovechando al máximo sus funcionalidades y de esta manera enriquecer las actividades educativas y fomentar el uso eficaz de Genially en el proceso de aprendizaje del idioma Inglés de estudiantes de educación media básica.

2.4. Pregunta de investigación

¿Se puede implementar la herramienta Genially en el aprendizaje del idioma Inglés de los alumnos de educación media básica?

2.5. Justificación

La propuesta del trabajo de investigación se justifica por la necesidad del uso de una herramienta digital como Genially para el aprendizaje del idioma Inglés de los estudiantes de educación media básica.

Este proyecto contribuye presentando ambientes interactivos y colaborativos que motivan a los estudiantes a desarrollar las destrezas necesarias para aprender otro idioma y en este caso el idioma inglés..

Se busca que el docente incluya herramientas digitales didácticas para el aprendizaje del idioma Inglés por parte de los estudiantes de educación básica media, aprovechando las ventajas de la tecnología para motivar el aprendizaje de la gramática, vocabulario, lectura, escritura y expresiones idiomáticas en Inglés, en forma organizada y constante. Se espera que se logre incluir en las clases de Inglés para que los estudiantes aprendan el idioma de manera significativa y desarrollen habilidades de comprensión.

La investigación propuesta se orienta a aportar al campo de la enseñanza del Inglés en educación media básica al explotar el potencial de la integración de Genially, contribuyendo, de esta manera en el desarrollo continuo de prácticas educativas efectivas y que estén acorde a la era digital.

2.6 Objetivos de la investigación

Objetivo General

Determinar la viabilidad del uso de la plataforma Genially como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de educación media básica.

Objetivos Específicos

- Identificar los beneficios de la herramienta Genially para el aprendizaje del idioma Inglés, desde la perspectiva de expertos en la temática.
- Diseñar una propuesta para la aplicación de la plataforma Genially en el aprendizaje del idioma Inglés para niños de educación media básica.

2.8. Enfoque

Esta investigación es de tipo cualitativo, por lo que está enfocada en comprender las experiencias y percepciones de los expertos frente al uso de la herramienta Genially, lo que permite tener una imagen total de la investigación, tomando en cuenta lo manifestado por Urbina (2020) “la investigación cualitativa, permite comprender la profundidad de un fenómeno a partir de los actores sociales” (p.2).

La investigación se enfoca en la complejidad de los hechos desde el punto de vista de las personas que se encuentran directamente involucradas en el tema, lo que permitirá identificar las diversas experiencias y perspectivas de los involucrados.

De acuerdo con Guzmán (2021) “la investigación cualitativa es un proceso fundamental con que cuenta el investigador para comprender la realidad presente en el contexto” (p.19).

Siguiendo este concepto, la presente investigación se basa en las experiencias de las personas participantes para describir los aspectos más significativos, que permitieron realizar la descripción de las características propias de la investigación, en el ámbito educativo.

2.9. Diseño

El diseño de la investigación es no experimental, porque no se manipularán variables, ni se establecerá un grupo de control, sino que se observó y describió el fenómeno en su contexto natural (Bernal, 2016).

Es descriptiva, porque se describe las características del proceso de aprendizaje de Inglés en el contexto de la educación básica, mediante el uso de la herramienta Genially, emitidas por los participantes, y es transversal porque la recopilación de datos se realizó en un solo punto de tiempo.

2.7. Tipo de investigación

Esta investigación se realizó sobre el aprendizaje del idioma Inglés con la colaboración de la herramienta digital Genially, desarrollándose en un ambiente natural en donde el investigador será la clave de la investigación.

Se espera concluir indicando el por qué el uso de Genially colaborará con el aprendizaje de Inglés basándose en las experiencias emitidas por entrevistados que serán representantes académicos con un alto conocimiento del tema y que han utilizado la herramienta Genially en su labor educadora.

La investigación también es bibliográfica, ya que se realizó la consulta de información en revistas científicas; tesis, tanto de pregrado como posgrado a nivel nacional e internacional y libros. Esta información da soporte a las variables independiente y dependiente de la investigación: Genially y aprendizaje de Inglés.

2.10. Población

Como afirma Hernández et al. (2014), población es el conjunto de elementos que poseen una o varias características en común y la Muestra es un subconjunto de la población. También indica que la población, al ser igual o menor a 30 personas, es considerada pequeña, por lo que no es necesario obtener una muestra.

La Población está conformada por un grupo relevante de profesionales conocedores sobre el tema de investigación que han utilizado y/o utilizan la herramienta Genially en el contexto educativo. En este caso se consideró el total de la población.

A continuación se detalla el perfil de los expertos:

Erika Lucía González Carrión

Doctora (PhD) en Comunicación por la Universidad de Huelva, (España), con honores, mención Cum Laude por unanimidad. Máster Coach de Vida y Corporativo (Francia-En Línea Positiva). Máster en Comunicación y Educación Audiovisual por la Universidad de Huelva y la Universidad Internacional de Andalucía con varias matrículas de honor. Licenciada en Comunicación Social (UTPL) y Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Idioma Inglés (UNL) Ecuador, en ambas carreras mejor egresada de su promoción. Docente en la Universidad Nacional de Loja, carrera de Comunicación con 7 años de experiencia en Ciencias de la Educación. Poseedora de un Doctorado Honoris Causa, Galardón a la Excelencia Educativa Edición Cusco y Orden Dorada Magisterial, méritos otorgados por la Organización Internacional para la Inclusión y Calidad Educativa OIICE. Joven Sobresaliente del año 2022- Mérito Científico otorgado por Fundación CAJE (Ecuador), Mérito Científico 2022 por la Universidad Nacional de Loja 2022.

Charlie Cárdenas

Ingeniero en sistemas informáticos y computación, magister en ciencias y tecnologías de la computación. Cuenta con experiencia docente. Es experto en desarrollo full stack y tiene conocimientos en machine learning, visión artificial y NLP. Actualmente está investigando chatbot con GPT-3 y desarrollando una metodología para integrar scrum, devops y design thinking en el desarrollo de prototipos para estudiantes universitarios, es docente universitario y Técnico del Laboratorio de Innovación Docente de la UTPL.

Mercedes Travez Moreno

Es licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Inglés por la Universidad Central del Ecuador. Experiencia docente en colegios particulares y en la actualidad labora en la Unidad Educativa de las Fuerzas Armadas Colegio Militar N° 1 “Eloy Alfaro”. Ha recibido capacitaciones en: innovación tecnológica, Microsoft learning, programación neurolingüística, buenas prácticas docentes, entre otras.

2.11. Técnicas de la investigación

Como técnica de la investigación se utilizó la entrevista semiestructurada, que según Cabezas et al. (2018), es una indagación del nivel empírico que utiliza la comunicación interpersonal para conocer, las opiniones, causas, consecuencias, posibles soluciones y los responsables directos e indirectos, del problema investigado.

Se utilizó la entrevista semiestructurada, empleando preguntas preestablecidas de tipo abiertas y otras no previstas que se adaptan a medida que se avanza. La entrevista fue de tipo individual en la que el diálogo se dio entre la entrevistadora y el (la) entrevistado (a). Se llevó a cabo de forma indirecta, porque se realizó a través de un recurso tecnológico como el Zoom y WhatsApp.

2.1.3 Procedimiento de recolección de datos

Se realizó un análisis narrativo, centrándose en la estructura y contenido de lo relatado en las entrevistas recopiladas. Para el proceso se identificaron los elementos narrativos clave como personajes, experiencias y desarrollo de la historia.

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista que se realizó a docentes que conocen y han utilizado Genially en sus actividades de enseñanza y su experiencia ayudó con información sobre la herramienta tecnológica Genially y sobre aspectos importantes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como instrumento se utilizó una guía de entrevista con trece preguntas semiestructuradas.

Capítulo tres

Resultados

3.1. Análisis de datos

Con el objetivo de identificar los beneficios percibidos por la integración de la herramienta Genially en el proceso educativo, a fin de contribuir al desarrollo de estrategias más efectivas en el aprendizaje de Inglés a nivel de educación media básica, las entrevistas fueron dirigidas a Profesionales expertos en el uso de Genially en el campo educativo, proyectando los siguientes resultados:

Tabla 1

Uso de Genially

Pregunta No.1	¿Ha utilizado la herramienta Genially en sus clases, cuál es su experiencia y trayectoria?
Dra. Erika González	<p>Si, he venido utilizando la herramienta Genially desde hace mucho tiempo. Ahora mismo yo trabajo como docente en la universidad Nacional de Loja, en la carrera de Comunicación Social, pero así mismo trabajo en maestría con estudiantes de posgrado. Pero claro, en mis inicios, cuando recién culminaba mi carrera he trabajado con niños, he trabajado con adolescentes, en academias de Inglés como teacher, como maestra de Inglés y en todo este tiempo, Genially ha sido siempre mi mano derecha, porque mis clases siempre resultan mucho más atractivas para los estudiantes cuando utilizo la Gamificación.</p> <p>Cuando utilizo herramientas como Genially, como Socraty como kahoot, porque de esta manera mis estudiantes no se sienten aburridos, sino que por el contrario ellos se enganchan, ellos participan, ellos levantan su manito, independientemente si son niños, adolescentes, jóvenes, si son adultos, si son de universidad, si soy de grado, sin son de posgrado, pues da igual, he visto yo, que su nivel de enganche con las clases siempre sube cuando se utiliza una herramienta de Gamificación.</p> <p>Mi experiencia es que Genially, sin lugar a dudas, me permite trabajar con presentaciones. Para mi clase magistral siempre utilizo Genially, me permite hacer infografías de todo tipo, me permite a partir de estas plantillas con el componente didáctico, crear unidades didácticas y es mi favorito porque me</p>

viene incluido el cómo evaluar, el abrir lluvias de ideas, el enganchar con otro tipo de aplicaciones con Google, etc., etc., y lo que más me gusta a partir de mi experiencia de Genially es el poder insertar estos juegos, por ejemplo el hecho de poder crear un jueguito de ¿Quién quiere ser millonario?, a través de una plantilla de Genially, me ha servido inclusive para conferencias y capacitaciones con planta docente de la universidad.

Es que poder presentar toda la información de una manera tan fácil y visualmente atractiva, sin lugar a dudas, es un plus. El hecho de incorporar elementos multimedia en una sociedad de la información donde todos captamos cápsulas visuales. Yo creo que Genially ha llegado y ha llegado para quedarse.

Dr. Charlie Cárdenas Mi experiencia con Genially en el contexto académico universitario ha sido muy positiva. He utilizado esta herramienta para crear presentaciones interactivas, infografías y contenidos dinámicos que facilitan la comprensión de conceptos complejos. La trayectoria de Genially en mis clases se ha caracterizado por una evolución en la forma en que integro contenido digital, pasando de presentaciones estáticas a recursos interactivos que estimulan la participación activa de los estudiantes.

Lic. Mercedes Travez Si he utilizado y uso actualmente la herramienta Genially para mis clases, en especial desde que empezó la pandemia, ya que se creó la necesidad de buscar medios digitales para poder desarrollar la clase, como una alternativa más idónea para reemplazar las clases presenciales.

Mi experiencia con Genially ha sido muy positiva, tomando en cuenta de que es una herramienta de fácil uso y muy dinámica. Presenta la posibilidad de incluir videos cortos en las presentaciones, esto capta el interés de los estudiantes. Logrando un ambiente de estudio agradable.

Análisis: De acuerdo a la información obtenida en este ítem, el uso de la herramienta Genially en las clases se ha hecho frecuente y muy positiva, tomando en cuenta que en los últimos años se ha venido acentuado el uso de las Tics, significando un reto educativo lo relacionado con la enseñanza a distancia y donde adaptar el aprendizaje a un entorno online ha supuesto una oportunidad para innovar la educación con el uso de las TIC como medio para la enseñanza, puesto que el poder presentar toda la información de una manera tan fácil y visualmente atractiva, resulta de gran ayuda para el docente en un contexto académico, dado que con esta herramienta se puede crear

presentaciones interactivas, infografías y contenidos dinámicos que facilitan la comprensión y estimulan la participación de los estudiantes de una forma más activa.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados ha experimento a través de Genially clases más interactivas y dinámicas.

Tabla 2

Descripción de la experiencia

Pregunta No.2	¿Cómo describiría su experiencia sobre el uso de Genially en el campo educativo?
Dra. Erika González	<p>Podría yo, describir sobre el uso de Genially en el ámbito educativo con 2 palabras: muy productivo, y ¿por qué lo digo muy productivo? porque puedo partir de 4 aristas que hacen que Genially sea el compañero ideal, para las clases de un docente, repito, independientemente del nivel educativo, ya sea el nivel básico, medio, educación superior, posgrado, etc.</p> <p>Estas 4 aristas las puedo resumir en primera instancia por la:</p> <p>Interactividad, es que la interactividad que me da Genially, con el hecho de hacer click en esa manito que siempre está en la parte superior, yo creo que sin lugar a dudas el plus de este tipo de programas. Por lo tanto, si utilizo el toque de interactividad mis lecciones van a ser más dinámicas y más participativas.</p> <p>En segundo lugar, utilizaría como la segunda arista la versatilidad como palabra fundamental. Es que Genially me permite usar gran cantidad de opciones para crear contenidos, juegos, para crear gráficos, para incorporar los famosos botones que pueden ser un llamado por ejemplo a Youtube a Twitter, a cualquier red social y sin lugar a dudas eso es lo que llame la atención a nuestros jóvenes, a nuestros nativos digitales.</p> <p>Como tercera arista pondría el atractivo visual, sin lugar a dudas, Genially me permite incorporar multimedia, me permite incorporar animaciones, los hit animados que ahora a los chicos se los envían a cada instante a través de su WhatsApp y que su profe se los ponga en una presentación de Genially, eso sin lugar a dudas, les llama la atención, y repito es atractivo visualmente y por lo tanto eso va a ser memorable que le va hacer al estudiante recordar y analizar y crear sinergia entre lo que veo y estoy aprendiendo.</p>

Como cuarta arista para poder decir que esta experiencia ha sido muy productiva puedo mencionar la accesibilidad, es que lo bueno de Genially es que es una herramienta bastante amigable con el usuario no es necesario que tenga mayor conocimiento de programación, no es necesario que tenga mayor conocimiento de software para crearme una presentación en Genially, sino que basta con seguir unos cuantos pasos y puedo conseguir presentaciones espectaculares, y lo mejor de todo es que es gratuito.

Por lo tanto, repito, mi experiencia con el uso de Genially es muy productiva.

Dr. Charlie Cárdenas Describiría mi experiencia con Genially en el campo educativo como transformadora. Esta herramienta ha permitido no solo mejorar la presentación visual del contenido, sino también fomentar una mayor interacción y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, gracias a su capacidad para integrar elementos multimedia y actividades interactivas directamente en el material de enseñanza.

Lic. Mercedes Travez El uso de Genially en mis clases, las puedo describir como una experiencia innovadora muy interesante con la que se puede llegar mejor a los estudiantes, teniendo en cuenta que al encontrarnos en la era tecnológica permite captar mejor la atención de los estudiantes volviendo más dinámico el aprendizaje. Al integrar infografías o presentaciones en Genially, los estudiantes perciben materiales novedosos y crea la conexión de manera positiva.

Análisis:

Conforme la información obtenida en este ítem, la experiencia del uso de Genially en el campo educativo ha sido productiva y transformadora, en vista de que se trata de una herramienta con características de interactividad, versatilidad, atracción visual y de accesibilidad, donde las clases pueden presentarse más dinámicas y participativas, donde se pueden usar gran cantidad de opciones o plantillas que han sido creadas con elementos multimedia para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos útiles al momento de querer impartir explicaciones y conocimientos a los estudiantes, de tal forma que se pueda captar su atención y sobre todo tener una interactividad y participación de los estudiantes en el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que Genially es una herramienta productiva transformadora en el campo educativo.

Tabla 3

Estrategias para la implementación de Genially

Pregunta No.3	¿Cuáles son las estrategias que permiten una adecuada implementación de Genially en el proceso educativo?
Dra. Erika González	<p>Yo creo que, sin lugar a dudas, independientemente de que vayamos a utilizar Genially, porque podemos utilizar cualquier otro tipo de herramientas como Canva por ejemplo que también me permite crear presentaciones, entonces yo creo que da igual, ya sea para Genially o cualquier otro tipo de estas plataformas que me permitan dar mi clase, yo creo que debemos siempre tener en nuestra cabecita la concepción de una clase con todas sus fases: el inicio, el desarrollo y la conclusión.</p> <p>Ahora bien, para toda clase, independientemente de la plataforma que utilicemos debemos partir con la planificación de los objetivos, entonces yo debo apuntar cuál es el objetivo que yo quiero conseguir en mi clase, mi objetivo de enseñanza, qué concepto, qué habilidad yo necesito desarrollar con ese estudiante.</p> <p>Si por ejemplo estoy en una clase de Inglés y mi objetivo es en esta clase desarrollar el dominio del vocabulario en torno a las actividades que se hacen a diario en casa. Entonces yo tengo super claro mi objetivo y a partir de entonces yo puedo proceder a desarrollar mi lección en Genially.</p> <p>En primera instancia objetivos, segundo procedo a la creación del material, para ver el cumplimiento de esos objetivos. Ahora, este material lo puedo utilizar creando diseños atractivos y que sean accesibles para mis estudiantes, asegurándome que este contenido sea comprensible, haciendo llamados a la acción, enlazando con un video de YouTube, enlazando colocando un código QR por ejemplo que me lleve a una actividad auto calificable, entre otros.</p> <p>En tercera instancia yo le pondría el toque de la interactividad y participación. Una de mis plantillas favoritas de Genially es la que me permite insertar el famoso juego de ¿Quién quiere ser millonario?</p> <p>Entonces, una vez que he colocado todas las gráficas, he llevado un video, he llevado una actividad y demás, entonces vamos con la parte de valor en el aprendizaje, en este caso a través de un juego. Hacer pasar a los estudiantes y que ellos mismos puedan ir manipulando, presionando la opción correcta en el juego que yo previamente he programado y de esa manera asegurar su participación.</p> <p>Muy importante adaptar mi Genially al estilo de aprendizaje de mis estudiantes, que importante que cuando yo esté trabajando en mi</p>

presentación de Genially recuerde que hay 9 tipos de inteligencias múltiples como bien lo menciona Howard Gagner. No todos van a ser visual, van a ser unos que van a ser más auditivos, Algunos alumnos que tienen la inteligencia espacial, pues por qué no decir ahora vamos aprender algunos verbos como por ejemplo jump y vamos a saltar todos. Entonces integrar todos estos estilos de aprendizaje, integrando los tipos de inteligencia de mis estudiantes y eso tener muy presente mientras creo mi clase.

- Dr. Charlie Cárdenas** Para una adecuada implementación de Genially en el proceso educativo, es crucial:
- Capacitar tanto a docentes como a estudiantes en el uso básico y avanzado de la herramienta.
 - Planificar cuidadosamente el contenido de los Genially para asegurar que complementen y enriquezcan los objetivos de aprendizaje.
 - Fomentar la creatividad y la personalización de los recursos didácticos, permitiendo que los estudiantes también creen sus propios Genially como parte de actividades y proyectos.
 - Integrar la evaluación y el feedback dentro de los propios Genially, utilizando cuestionarios y otras formas de interacción para reforzar el aprendizaje.
 -
- Lic. Mercedes Travez** Se puede aplicar al momento en que los estudiantes tienen que desarrollar y exponer los temas referentes a presente y pasado simple y continuo, condicional, comparativos y superlativos, entre otros. Puedo anotar también que esta herramienta permite desarrollar una estrategia de integración, colaborativa y participativa.

Análisis:

De acuerdo a la información obtenida en esta interrogante, las estrategias que permiten una adecuada implementación de Genially en el proceso educativo son la capacitación a docentes y estudiantes sobre el uso de esta herramienta digital, fomentar la creatividad de recursos didácticos, integrar la evaluación dentro de Genially para reforzar el aprendizaje y una estrategia más sería la planificación de contenidos que tiene que ver con la organización de la clase en sus fases de inicio, desarrollo y conclusión una vez que se haya planificado el objetivo u objetivos a conseguir de la misma se prosigue con la creación del material dando un toque de interactividad y participación, recordando siempre que la clase deberá llegar a todo tipo de estudiante, es decir se deberá integrar todos los estilos de aprendizaje a los tipos de inteligencia de los estudiantes.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que capacitar a los docentes y estudiantes sobre el uso de Genially es una estrategia recomendable.

Tabla 4*Contribución de Genially en el aprendizaje*

Pregunta No.4	¿Cree usted, que Genially ha contribuido positivamente en el aprendizaje de los estudiantes?
Dra. Erika González	Sin lugar a dudas, puedo decir que Genially ha sido totalmente recibido, aceptado no solamente por estudiantes sino también por educadores, Yo creo que muchos docentes hemos dado ya el salto a esta era digital.
Dr. Charlie Cárdenas	Sí, creo firmemente que Genially ha contribuido positivamente al aprendizaje de los estudiantes, haciéndolo más dinámico, interactivo y atractivo. Esto se refleja en una mayor motivación, mejor retención de la información y en el desarrollo de competencias digitales importantes en el siglo XXI.
Lic. Mercedes Travez	Si porque vuelve las clases más dinámicas, atrae la atención de los estudiantes por estar acorde a la innovación tecnológica. Al atraer la atención del estudiante, éste se vuelve más participativo, lo que le permite asimilar y aprender de manera más rápida.

Análisis:

De conformidad con los resultados de la información en esta interrogante, el uso de la herramienta Genially ha permitido que los estudiantes se motiven e interesen más por el aprendizaje tanto de la asignatura elegida como de las competencias digitales que le brindan una accesibilidad fácil, dinámica, interactiva e innovadora, lo cual les permite a los estudiantes avanzar y concluir una preparación satisfactoria del idioma Inglés, por lo que se concluye que el uso de Genially en el proceso educativo contribuye positivamente.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que al aplicar la herramienta Genially en el proceso de aprendizaje, los estudiantes aumentaron su nivel de motivación en las clases.

Tabla 5

Evidencias o experiencias

Pregunta No.5	¿Qué evidencia o experiencias respaldan la efectividad de Genially en la mejora del aprendizaje de los estudiantes?
Dra. Erika González	<p>Yo creo que en primera instancia el hecho de que existan testimonios tanto de estudiantes tanto de docentes sobre la factibilidad de uso de la plataforma Genially, de manera adicional existe data a través de artículos científicos indexados que han escrito sobre datos reales con resultados reales, claros de como Genially ha mejorado las prácticas de los estudiantes, básicamente de educación básica.</p> <p>Este día revisaba a nivel de literatura científica un artículo que está indexado en Dialnet que se denomina Genially como estrategia del aprendizaje en estudiantes de educación básica de autoría de estudiantes de la universidad de Cuenca, yo creo que así vamos a encontrar muchos artículos científicos mucha información que datan de esta realidad, pero más allá de ello a partir de la experiencia tanto de quien le habla como de mis dos grupos de investigación de los cuales formo parte, yo creo que a todos nos ha venido muy bien, a partir inclusive del tiempo pandemia yo creo que todos los profesores hemos tratado de migrar a estas herramientas digitales que nos permitan dinamizar los procesos y ayudarles a nuestros estudiantes</p>
Dr. Charlie Cárdenas	<p>La efectividad de Genially en la mejora del aprendizaje de los estudiantes se respalda por varias evidencias y experiencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mejora en los resultados de evaluaciones y proyectos, donde se observa una comprensión más profunda de los temas tratados. • Feedback positivo de los estudiantes, quienes valoran la interactividad y la innovación en los materiales de estudio. • Observación directa de un mayor nivel de compromiso y participación en clases que utilizan recursos creados con Genially.
Lic. Mercedes Travez	<p>Se puede indicar como una evidencia que respalda que Genially mejora el aprendizaje del idioma Inglés es la integración de la herramienta por parte de los docentes en su clase que va creciendo cada día más, Esta integración es gracias a que Genially permite desplegar de manera organizada y sistemática el contenido de la clase, de tal forma que se logra la enseñanza-aprendizaje en el alumno de una manera más dinámica y atractiva. Se puede notar también en la participación activa del alumno y en un aprendizaje no forzado que se nota cuando se utiliza la herramienta en clase.</p>

Análisis:

De acuerdo a la información obtenida en esta pregunta, las evidencias o experiencias que respaldan la efectividad de Genially en la mejora del aprendizaje de los estudiantes se reflejan con los resultados reales, claros de varios artículos indexados, de la forma como Genially ha mejorado las prácticas, evaluaciones y proyectos de los estudiantes, observándose una comprensión más profunda de los temas tratados y la apreciación de la interactividad y la innovación en los materiales de estudio, así como un mayor nivel de compromiso y participación al momento de utilizar los recursos creados con Genially.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados respaldan la efectividad de Genially

Tabla 6*Selección de materiales para trabajar en Genially*

Pregunta No.6	¿Como selecciona o crea los materiales didácticos en Genially para implementar en sus clases?
Dra. Erika González	<p>En primera instancia como lo decía anteriormente para poder crear esos materiales tengo que partir del objetivo, el objetivo de aprendizaje, qué es lo que yo quiero alcanzar. Yo quiero alcanzar la mejora de cierta habilidad en el idioma Inglés. Quiero trabajar gramática y entonces, en función de ello puedo insertar un video, puedo insertar un código QR que me dé una explicación de un video que les he grabado para los estudiantes específicamente sobre cierta gramática.</p> <p>Otro objetivo es si yo quiero trabajar el día de hoy sobre una clase un poquito más tipo conferencia y quiero hablar sobre los tipos de investigación que se utilizan en el ámbito de la comunicación, entonces arranco con una frase inspiradora, luego en el punto o en el logo de interacción le colocaría un video que le lleve al estudiante a reflexionar sobre la importancia de investigar en temas comunicativos.</p> <p>A posteriori arrancaría con conceptos, pero le acompañaría con muchas imágenes de esta manera que sea una cuestión atractiva a nivel visual. Utilizaría muchos efectos de sonido que causen muchísima atención que sean atractivas para los estudiantes que estén al otro lado de la pantalla o al otro lado pues en este caso en un aula de clase.</p> <p>Entonces yo selecciono los materiales en función de lo quiero alcanzar, en función de ese objetivo que yo quiero cumplir en y lo trato de adaptar a sus necesidades para poder adaptarlos a su estilo de aprendizaje trato de adaptarle de acuerdo a sus inteligencias y ojo siempre trato de combinarlo</p>

con otras herramientas, no me cierro solo a Genially sino creo que la clave es en saberlo combinar.

- Dr. Charlie Cárdenas** Para seleccionar o crear materiales didácticos en Genially, sigo un proceso que incluye:
- Identificar los objetivos de aprendizaje específicos de la lección o unidad.
 - Seleccionar el tipo de recurso Genially más adecuado (presentación, infografía, juego interactivo, etc.) para alcanzar esos objetivos.
 - Diseñar el contenido centrado en el estudiante, incorporando elementos interactivos y multimedia para facilitar la comprensión y el engagement.
 - Revisar y adaptar los materiales basándome en el feedback de los estudiantes y los resultados de aprendizaje observados.
- Lic. Mercedes Travez** Para crear y seleccionar los materiales didácticos que utilizo para mis clases con Genially las realizo tomando en cuenta la planificación y el objetivo de la clase. De acuerdo a la necesidad educativa se selecciona las plantillas y el momento adecuado para integrarlas.

Análisis:

Conforme la información obtenida en este ítem, se selecciona o crea los materiales didácticos en Genially para las clases de Inglés tomando en cuenta el objetivo del aprendizaje y la necesidad educativa, como por ejemplo en el caso del Inglés aplicando temas gramaticales que son parte fundamental del aprendizaje del Inglés en la educación básica media y que proporcionan la base necesaria para desarrollar habilidades lingüísticas más avanzadas en niveles superiores. Por consiguiente, se determinan objetivos específicos de aprendizaje, se selecciona el tipo de recurso Genially como puede ser una infografía, presentación, juego interactivo, se diseña el contenido y se revisa y adaptan los materiales.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados seleccionan los materiales didácticos en Genially, teniendo en cuenta los objetivos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 7

Impacto de Genially en el enfoque pedagógico

Pregunta No.7 **¿Usted cree que el uso de Genially ha impactado en su enfoque pedagógico y su relación con los estudiantes?**

Dra. Erika González Si, sin lugar a dudas Genially ha impactado muchísimo a nivel pedagógico porque el estudiante ya no es más un ente receptivo sino por el contrario se convierte en un ser participativo, ya no forma parte más de esa educación bancaria sino que por el contrario es una persona capaz de participar,

capaz de interactuar y no de una forma aburrida sino que levanta la mano, él se levanta físicamente, puede manipular en mi computadora, seleccionar las respuestas, ahora que nos ayudamos mucho con las pizarras inteligentes a veces con el tablero digital puede seleccionar automáticamente la respuesta que yo le propongo en el Genially y de esa manera la relación del estudiante sin lugar a dudas crece, porque el estudiante por una parte ve que nosotros nos hemos tomado el tiempo de preparar una presentación, en una plataforma así, porque aunque no lo creamos el estudiante percibe cuando el profesor ha preparado y cuando no ha preparado su clase, Entonces se el estudiante observa que yo he preparado mi clase la relación de él hacia mí o de ella hacia mí, sin lugar a dudas va a crecer y de una forma significativa.

Dr. Charlie Cárdenas El uso de Genially ha tenido un impacto significativo en mi enfoque pedagógico, promoviendo una metodología más centrada en el estudiante y facilitando la implementación de estrategias de aprendizaje activo. Además, ha mejorado mi relación con los estudiantes al permitirme proporcionar materiales más atractivos y personalizados, y al fomentar su participación activa en la construcción del conocimiento.

Lic. Mercedes Travez Puedo indicar que la integración de esta herramienta pedagógica en clase si impacta de manera positiva y colabora con el trabajo del docente, manteniéndose la guía permanente del mismo en la enseñanza-aprendizaje.

Análisis:

De acuerdo a la información obtenida en esta interrogante, los entrevistados han considerado que el uso del Genially ha impactado significativamente el enfoque pedagógico, trascendiendo de la receptividad del alumno hacia la participación activa del estudiante, al tener Genially la característica de la interactividad, es factible entregar o poner a disposición del estudiante información del docente que promoverá la confianza del estudiante en el entorno educativo, también facilitará la implementación de estrategias de aprendizaje activo y mejora la relación estudiante-profesor al proporcionar materiales más atractivos y personalizados.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que el uso del Genially ha impactado significativamente el enfoque pedagógico.

Tabla 8

Cómo insertó Genially

Pregunta No.8	¿Cómo logró insertar el uso de Genially en el proceso de enseñanza?
Dra. Erika González	<p>El uso de Genially en lo particular yo lo hice a partir de la pandemia y creo que muchos docentes lo hicieron también desde aquel entonces, porque resultaba muy difícil, resultaba muy tedioso el tener que dar las clases magistrales y todas nuestras cátedras con plantillas planas y más en momentos de contención emocional como la pandemia.</p> <p>Entonces yo creo que a partir de entonces todos fuimos insertando no solo Genially sino otras plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>En mi experiencia particular no tuve mayor dificultad ya que ha sido una herramienta bastante interactiva y bastante amigable con el usuario entonces no he tenido mayores dificultades. Creo que a nivel de las instituciones se hizo muchos esfuerzos en capacitación a los docentes sobre el uso de estas herramientas y de esa manera se ha logrado insertar con toda facilidad.</p>
Dr. Charlie Cárdenas	<p>Integré el uso de Genially en el proceso de enseñanza comenzando por proyectos piloto en clases específicas, para luego expandir su uso basándome en los resultados positivos observados. La capacitación continua tanto para mí como para mis estudiantes ha sido clave, así como la colaboración con colegas para compartir mejores prácticas y recursos</p>
Lic. Mercedes Travez	<p>Primeramente escogía Genially como herramienta didáctica para mis clases de inglés porque presenta variedad de opciones para innovar las tareas o actividades que se tiene en mente desarrollar con los alumnos. Entonces progresivamente fui incluyendo actividades y tareas en clase y los estudiantes lo tomaron positivamente por lo que me resultó fácil insertar Genially en mis clases.</p>
<p>Análisis:</p> <p>De la información obtenida en este ítem, los entrevistados consideran que sin haber recibido algún tipo de capacitación para el uso de Genially, se sintieron en la obligación de investigar por cuenta propia sobre esta herramienta, sobre todo a partir de lo que ocurrió desde la pandemia. Considerándose que es una herramienta digital muy sencilla de aprender a usarla y sin mayores esfuerzos.</p>	

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados han investigado por su cuenta el manejo de las herramientas Genially.

Tabla 9

Desafíos y dificultades

Pregunta No.9	¿Cuáles son los desafíos más comunes o las dificultades encontradas al emplear Genially para enseñar Inglés?
Dra. Erika González	Yo creo que los desafíos que tenemos en este caso sobre el uso de Genially para la enseñanza del Inglés radica por una parte en la accesibilidad que por ejemplo los profesores de áreas rurales, donde la brecha digital, aún está latente, donde no muchas veces es buena la conexión del internet, donde en muchas ocasiones no puede llegar tan pronto como nosotros quisiéramos, donde Genially por más posibilidades casi mágicas que tiene desde la interactividad que nos brinda. Pero ojo no siempre es accesible para todos, Yo creo que ese es uno de los desafíos, el que existan aún brechas digitales a nivel país, a nivel de América Latina que nos impiden gozar al cien por ciento, de todas estas herramientas tecnológicas que, a lo mejor en otros países, en otras latitudes sería un poco más factible
Dr. Charlie Cárdenas	No lo he usado para la enseñanza de Inglés, pero sería recomendable adaptar los recursos a diferentes niveles de competencia lingüística y estilos de aprendizaje
Lic. Mercedes Travez	Creo que el desafío más fuerte fue Investigar por cuenta propia logrando implementar esta herramienta a partir de la pandemia. Fue obligado un autoaprendizaje de la herramienta.

Análisis:

Conforme a la información recopilada en esta interrogante, se señala como un gran desafío o dificultad al emplear Genially para la enseñanza del Inglés a las brechas digitales sobre todo en zonas rurales, que persisten no solo en el país sino en toda Latinoamérica, y que impiden el acceso a herramientas tecnológicas que pueden facilitar el aprendizaje del Inglés.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que el uso de Genially representa un gran desafío para la enseñanza, en especial en las zonas rurales.

Tabla 10

Futuro de Genially

Pregunta No.10	¿Cómo visualiza el futuro del uso de Genially en la enseñanza?
Dra. Erika González	Yo creo que Genially al igual que otras herramientas irá evolucionando, irá mejorando con el paso del tiempo, pues quien quita que en un futuro ya Genially nos permita mezclar con aspectos de inteligencia artificial. Quien quita que en un futuro Genially ya pueda crear solamente con un comando de voz; yo le diga bueno Genially quiero que me hagas una presentación y que hagas todo esto y que yo le dé la instrucción ya sea en formato de voz o escrita y Genially lo haga todo, entonces yo creo que eso está ya a la vuelta de la esquina. Genially se puede mezclar, se puede entrelazar con inteligencia artificial y va a ser una cuestión increíble
Dr. Charlie Cárdenas	Visualizo un futuro prometedor para el uso de Genially en la enseñanza, con una integración cada vez mayor de la realidad aumentada, la gamificación y la personalización del aprendizaje. Esto permitirá crear experiencias de aprendizaje aún más inmersivas y adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.
Lic. Mercedes Travez	Como una herramienta que va a ser prácticamente necesaria y básica para impartir esta asignatura ya que ha tenido una gran acogida de maestros y alumnos debido a sus recursos didácticos.

Análisis:

Conforme la información recabada en la presente interrogante, se visualiza el uso del Genially con un futuro promisorio para la enseñanza-aprendizaje, dado que con toda posibilidad se adaptará la inteligencia artificial donde el proceso educativo que ofrece Genially podrá incluir novedosos métodos y recursos de aprendizaje que facilitará aún más a los estudiantes y al docente un acceso motivado, rápido, ameno, certero, captando la atención y manteniéndolo hasta conseguir el mismo, permitiendo de esta forma crear experiencias de aprendizaje verdaderamente inmersivas y adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que el uso de Genially representa un gran desafío para la enseñanza, en especial en las zonas rurales.

Tabla 11

Comunidades de práctica

Pregunta No.11	¿Participa en comunidades de práctica o colabora con otros expertos en el uso de Genially para la enseñanza?
Dra. Erika González	En un inicio, cuando la pandemia sí que formaba parte de una red internacional de educadores que compartíamos el uso de herramientas para poder gamificar en el aula de clase. No solamente en el ámbito de Genially sino de otro tipo de herramientas como kahoot, Mentimeter, la que le comentaba hace un instante clase room escreen, entre otras. Entonces si me ha gustado mucho porque a través de esta red internacional de educadores pudimos compartir, intercambiar experiencias comentamos de los que nos ha funcionado o no nos ha funcionado, bueno eso es muy interesante. Siempre en equipo se avanza mucho más.
Dr. Charlie Cárdenas	Participar en comunidades de práctica y colaborar con otros expertos en el uso de Genially es fundamental. Esto permite compartir experiencias, recursos y estrategias de enseñanza, enriqueciendo así nuestra práctica docente y descubriendo nuevas formas de integrar esta herramienta en el aula.
Lic. Mercedes Travez	No es posible porque su uso implica un costo adicional que se encuentra fuera del presupuesto.

Análisis:

De acuerdo a la información obtenida en esta interrogante, la participación en comunidades de práctica y colaboración con expertos en el uso de Genially, aunque no es muy frecuente en la actual fecha, ha permitido que se compartan experiencias, estrategias y recursos de enseñanza, enriqueciendo las prácticas docentes y descubrir novedosas formas de implementar esta herramienta en las aulas.

Nota: En la tabla se observa que los docentes entrevistados no emplean con mucha frecuencia Genially, sin embargo, han compartido experiencias y estrategias para mejorar las clases.

Tabla 12*Utilidad de Genially para la enseñanza del Inglés*

Pregunta No.12	¿Cómo percibe la utilidad de Genially como herramienta para el aprendizaje de idiomas, en particular para el Inglés?
Dra. Erika González	Yo percibo que Genially nos sirve de manera en particular para la enseñanza del Inglés, porque didácticamente, de una forma atractivamente de una manera visual me permite enganchar a mi estudiante y sabemos que para poder aprender en especial una lengua extranjera es super importante la cuestión de la imagen, es super importante la cuestión del color. Como seres humanos trabajamos a nivel cognitivo con el significado y el significante, más aún cuando nosotros estamos en el aprendizaje de una lengua extranjera la cuestión visual para estos aspectos morfológicos, lingüísticos, gramaticales es de suma importancia, por lo tanto, yo creo que Genially me atrevería a decir que fue creada en un inicio para fomentar el aprendizaje de los idiomas. Yo creo que ese fue el inicio, ese fue el génesis en este caso de una plataforma como Genially. Desde mi experiencia Genially ha sido la plataforma que más me ha servido y me sirve para mis clases
Dr. Charlie Cárdenas	Genially se presenta como una herramienta altamente útil para el aprendizaje de idiomas, en particular el Inglés, al permitir la integración de contenidos multimedia que pueden simular situaciones reales, mejorar la comprensión auditiva y visual, y fomentar la práctica interactiva del idioma
Lic. Mercedes Travez	Si recomendaría a otros colegas el uso de esta herramienta ya que la experiencia adquirida muestra el dinamismo y la interactividad de la misma.

Análisis:

De conformidad con lo recopilado en este ítem, se percibe la utilidad de Genially para el aprendizaje del Inglés desde el punto de vista didáctico, donde de una forma atractiva desde lo visual permite enganchar al estudiante, siendo las imágenes y los colores elementos de gran importancia al momento de querer enseñar una lengua extranjera, Genially logra la práctica interactiva del idioma Inglés con la integración de contenidos multimedia simulando situaciones reales, que consiguen la comprensión auditiva y visual del estudiante.

Nota. En esta tabla se observa que los docentes entrevistados consideran que Genially es muy útil en la planificación de actividades didácticas de Inglés.

Tabla 13

Recomendaciones y consejos

Pregunta No.13	¿Tiene recomendaciones o consejos para otros educadores o expertos que estén considerando utilizar la herramienta Genially en la enseñanza?
Dra. Erika González	Mi sugerencia sería que ingresemos a foros gratuitos de internet, que tratemos de unirnos a comunidades que por ejemplo existen en Facebook. Comunidades para poder aprender estos tips de Genially. A mí, en lo particular me ha servido muchísimo los tutoriales que tenemos en YouTube también son espectaculares, y en el caso de que esté a nuestro alcance, por qué no, podemos pagar esa membresía premium que nos ofrece Genially para poder descargar las presentaciones que tienen contenido exclusivo. He tenido la oportunidad de probarlo y creo que al 100% vale la pena pagar esa licencia, vale la pena estar a ese nivel de premium porque sin lugar a dudas no nos vamos a ver decepcionados, no nos vamos a ver defraudados
Dr. Charlie Cárdenas	<p>Mis recomendaciones para otros educadores o expertos es que consideren utilizar Genially en la enseñanza incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciar con proyectos pequeños para familiarizarse con la herramienta. • Aprovechar la amplia gama de plantillas y recursos disponibles para inspirarse. • Involucrar a los estudiantes en la creación de contenido con Genially, fomentando así su creatividad y compromiso. • Mantenerse actualizado sobre las nuevas funcionalidades y aplicaciones de Genially en el contexto educativo.
Lic. Mercedes Travez	Se recomienda Genially porque es una herramienta tecnológica que se incluye como estrategia de aprendizaje

Análisis:

De conformidad con lo recopilado en este ítem, es recomendable el uso de Genially como una herramienta que complemente el aprendizaje en cualquier área, ya que por su interactividad permite ordenar e ilustrar de manera estratégica los requerimientos educacionales que implican sus contenidos propuestos y de esta manera entrar en el entendimiento del alumno y conseguir la retención del conocimiento. Se podría iniciar por aprovechar la variedad de plantillas y recursos que ofrece el Genially y que están disponibles en modo gratuito para inspirarse, despertando la curiosidad de querer aprender más.

Nota. En esta tabla se observa que los docentes entrevistados recomiendan el uso de Genially

3.2. Discusión de resultados

Es importante destacar cómo el desarrollo y la utilización de tecnologías como Genially están en consonancia con la evolución de la educación hacia modelos más innovadores y adaptativos. La sociedad contemporánea está profundamente inmersa en un entorno tecnológico, y la educación no puede ser una excepción. Las herramientas digitales como Genially ofrecen una oportunidad única para redefinir las dinámicas de enseñanza-aprendizaje, permitiendo una presentación de contenidos más dinámica, interactiva y atractiva para los estudiantes.

El estudio realizado por Tutillo-Piña et al. (2020) sobre la efectividad de la aplicación de Genially en el aprendizaje de los verbos en la asignatura de Inglés resalta la importancia y el potencial que tienen las tecnologías como Genially en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los resultados obtenidos evidencian que más del 50% de los participantes experimentaron un elevado grado de satisfacción y motivación al participar en actividades de gamificación mediante esta plataforma, resultados que concuerda con el criterio de los expertos. Además, se destaca que la capacidad para realizar trabajos colaborativos que brinda Genially contribuyó al aprendizaje de los contenidos lingüísticos y al desempeño gramatical de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del Inglés.

Este hallazgo está en línea con lo señalado por Díaz (2019), quien resalta que Genially proporciona herramientas interactivas y dinámicas para que los estudiantes practiquen sus habilidades lingüísticas, lo que incluye la creación de presentaciones interactivas con contenido multimedia como videos, imágenes, audio y animaciones. Esta capacidad de Genially para ofrecer experiencias de aprendizaje más participativas y atractivas es crucial, especialmente en un contexto donde la atención y la motivación de los estudiantes son elementos fundamentales para el éxito educativo.

Asimismo, Chen (2022) enfatiza la versatilidad de Genially al ofrecer una amplia gama de opciones para la creación de contenidos interactivos, que van desde pósteres e infografías hasta mapas y videos. Esta versatilidad permite a los docentes combinar fácilmente diferentes

tipos de contenido, como textos, imágenes, fotos y audios, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y captura el interés de los estudiantes. Cabe resaltar, que al ser Genially dinámico y adaptable, favorece la utilización en diversas materias que forman parte del currículo de educación básica, lo que lo convierte en una herramienta valiosa y relevante para el contexto educativo actual.

Los hallazgos mencionados en relación con el uso de Genially en la enseñanza del idioma Inglés muestran cómo esta herramienta puede contribuir significativamente a mejorar el rendimiento y la motivación de los estudiantes. Desde la gamificación hasta la creación de contenido interactivo, Genially ofrece una variedad de recursos que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas. Esto es particularmente relevante en un contexto donde la enseñanza a distancia se ha vuelto más común, ya que Genially permite a los docentes crear experiencias educativas en línea que son tanto efectivas como atractivas.

El estudio sobre el uso de Genially en la enseñanza del idioma Inglés revela una serie de hallazgos significativos que demuestran el impacto positivo que esta herramienta puede tener en el rendimiento y la motivación de los estudiantes. Desde la perspectiva de Martínez (2002), quien propuso una metodología pedagógica innovadora que incorporaba estrategias visuales mediante Genially, se observa cómo esta herramienta logra motivar a los estudiantes a través de contenido interactivo, utilizando plantillas diseñadas para facilitar la comprensión de los temas tratados. Los efectos de animación generados por Genially despiertan el interés y la atención de estudiantes que podrían mostrar un bajo nivel de participación en clases más tradicionales.

Estos hallazgos están respaldados por la perspectiva teórica de Campoverde-Castillo et al. (2019), quienes indican que el aprendizaje de lenguas extranjeras implica diversos aspectos cognitivos, fisiológicos y psicológicos en el sujeto que aprende. En este sentido, Genially no solo proporciona un medio para la presentación de contenido, sino que también

crea un entorno propicio para el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando la interacción social y la construcción de conocimiento.

Además, la idea de Muñoz y Correa (2023) sobre la necesidad de establecer una correlación estrecha entre las concepciones tecnológicas y pedagógicas es fundamental. La integración efectiva de tecnologías como Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere una comprensión profunda de los fundamentos educativos tradicionales, así como una adaptación de estas prácticas a las demandas y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales.

Además, los resultados obtenidos refuerzan la idea de que el papel del docente es fundamental en la integración efectiva de herramientas digitales en el aula. Es responsabilidad del docente no solo utilizar estas herramientas de manera creativa y efectiva, sino también crear un entorno propicio que fomente la participación activa y colaborativa de los estudiantes. En este sentido, Genially no solo sirve como una herramienta para presentar información, sino también como un medio para fomentar la interacción y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Como señalan Ayala-Mendoza y Gaibor-Ríos (2021), los docentes enfrentan diversos desafíos en el ámbito educativo, incluyendo la adaptación curricular y el uso de herramientas digitales para el aprendizaje. En este contexto, las TIC representan una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando habilidades en los estudiantes y atendiendo a sus necesidades individuales.

Esto se relaciona directamente con el enfoque planteado por Barreiro-Pérez et al. (2022), quienes destacan la importancia de que el proceso de enseñanza-aprendizaje responda a las necesidades comunicativas de los estudiantes. En este sentido, el papel del docente es crucial para garantizar la calidad del aprendizaje del idioma Inglés, especialmente en el contexto actual de educación a distancia. Los profesores deben prepararse metodológicamente y adaptarse a las nuevas formas de enseñanza para asegurar un aprendizaje efectivo y significativo.

La herramienta Genially, como menciona Rodríguez (2022), ha tenido un gran impacto en la educación actual, proporcionando una alternativa más atractiva que PowerPoint para la creación de presentaciones. Su facilidad de uso y la posibilidad de realizar presentaciones en español la hacen accesible para los docentes, lo que favorece la creación de actividades didácticas y el desarrollo de habilidades comunicativas en Inglés, como destaca Monzón (2022).

Por último, la propuesta de utilizar Genially como parte de una metodología pedagógica innovadora para enseñar el idioma Inglés destaca la importancia de un enfoque centrado en el estudiante y orientado hacia el aprendizaje significativo. Al proporcionar a los estudiantes la oportunidad de aprender de manera autodidacta y colaborativa a través de recursos interactivos y motivadores, se crea un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Este enfoque se alinea con los principios del Constructivismo, que se centra en la idea de que el conocimiento se construye gradualmente a lo largo del tiempo a través de experiencias de aprendizaje significativas.

El papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como señalan Mena y Brown (2018), es fundamental en este proceso. La incorporación de herramientas digitales en el aula permite crear un entorno de aprendizaje más interactivo y motivador, donde los estudiantes tienen la oportunidad de construir su propio conocimiento de manera autodidacta y colaborativa. Este enfoque se alinea con la idea del Constructivismo, que enfatiza la importancia de actividades que fomenten el pensamiento lógico y promuevan experiencias positivas de aprendizaje.

Como señala Rodríguez Arocho (1999) en su artículo sobre el legado de Vygotsky y Piaget, es fundamental adaptar estas actividades al contexto educativo del siglo XXI. La integración de herramientas digitales como Genially transforma el aula en un entorno de aprendizaje cooperativo y colaborativo, donde los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar entre ellos y construir conocimiento de manera conjunta.

3.3. Propuesta: taller de genially

1. Título de la propuesta: Genially en acción

2. Enlace a la propuesta en Genially:

<https://view.genial.ly/655c1a3503d5c80011ab210b/presentation-essential-presentation>

3. Objetivo

La presente propuesta tiene como propósito brindar un taller de capacitación sobre la herramienta Genially, la cual va dirigida a la educación de básica media a fin de reforzar los conocimientos del Inglés.

4. Resumen ejecutivo

El taller "Genially en Acción" es una propuesta que busca fortalecer los conocimientos del idioma Inglés en estudiantes de educación básica media mediante un taller de capacitación enfocado en el uso de la herramienta Genially. El objetivo principal de esta propuesta es brindar a docentes y estudiantes las habilidades necesarias para utilizar Genially de manera efectiva, aprovechando todas las herramientas y ventajas que ofrece la plataforma. El taller consta de cuatro sesiones, cada una de dos horas de duración, que se llevarán a cabo a través de la plataforma Zoom.

La primera sesión se enfoca en la presentación de Genially y sus recursos disponibles. La segunda sesión se centra en la creación de historias recreativas utilizando recursos lingüísticos del Inglés. La tercera sesión aborda la comprensión lectora a través de Genially, mientras que la cuarta y última sesión se dedica a la expresión y redacción creativa con esta herramienta.

Cada sesión del taller se estructura en cuatro fases: experiencia, reflexión, plenaria y cierre con evaluación. Durante la experiencia, los estudiantes participarán en actividades prácticas relacionadas con el tema de la sesión. La fase de reflexión les permitirá analizar y discutir sobre sus experiencias y aprendizajes. En la fase plenaria, se activan los

conocimientos en la práctica y se solventan todas las dudas, y finalmente, la fase de cierre y evaluación permitirá retroalimentar el proceso y evaluar el progreso de los participantes.

"Genially en Acción" tiene como objetivo no solo capacitar a los estudiantes en el uso de esta herramienta tecnológica, sino también motivarlos y estimular su creatividad en el aprendizaje del idioma Inglés. Al finalizar el taller, se espera que los estudiantes estén preparados para utilizar Genially de manera autónoma y efectiva en sus actividades académicas y personales


¿Qué es Genially?


Genially es una herramienta dinámica que permite crear presentaciones, realizar informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos que puede ser utilizados como material didáctico. La cuenta gratuita permite editar, pero no descargar; se puede compartir en la red e incluso incrustar el trabajo logrado en una plataforma como Google Classroom o Microsoft Team, pero, para descargar a la PC, se debe abonar. Mientras el trabajo producido sea compartido por medio de la web no tendremos dificultades (INFOD, 2020).

Para empezar lo primero que se tiene que hacer es buscar en Google la palabra Genially y clicar sobre el primer enlace que aparece, este nos llevará a la página de inicio. Aquí se encontrará la opción de registrarse en el caso de que no se tenga cuenta o de iniciar sesión. Para registrarse pide introducir un correo y una contraseña (INFOD, 2020).

Figura 1

Crea tu cuenta

 genially

 **← Crea tu cuenta, ¡gratis!**

Nombre completo

Email

Contraseña

He leído y acepto los [términos de uso](#) y [política de privacidad](#) de Genially.

Regístrate

Luego se debe confirmar el email abriendo el mensaje que ha sido enviado al correo indicado al momento de registrarse.

Figura 2

Verificación de cuenta



Verifica tu dirección de correo electrónico



Una vez se ha creado un perfil la primera página da la bienvenida y muestra unas pautas básicas para su uso, además al estar en la página de inicio se puede clicar en la pestaña inspiración en la que se encuentra un mundo de diseños creados por otros usuarios de la página (INFOD, 2020).

Figura 3*Mensaje de creación de cuenta*

¡Bien! Tu cuenta ha sido verificada

Gracias a esto, hemos confirmado que eres tú quien se ha registrado en Genially y no un alien, un villano o cualquier criatura terrestre.

Listo

Una vez que se haya introducido el correo y la contraseña se despliegan algunos datos básicos para rellenar, entre estos está el sector en el que se está interesado, se puede escoger entre el corporativo, el de contenidos digitales o el de educación, por ejemplo, para continuar se va a clicar sobre el de educación a continuación se va a escoger un perfil, es decir el rol con el que más se identifiquen. Para el presente caso clicamos alumno y se da siguiente (INFOD, 2020).

Figura 4*Personaliza tu experiencia*

Personaliza tu experiencia

¿Para qué vas a usar Genially?



Educación

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



Corporativo

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

Figura 5

Ingreso de datos de identificación

← Volver 1/3

Muuucha interactividad

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

¿Cómo te identificas mejor?

Figura 6

Ingreso de datos de etapa educativa

Fácil. Muy fácil

Empieza desde cero o inspírate con alguna de las más de 10.000 plantillas disponibles en Genially.

¿En qué etapa educativa?

¡Todo listo para empezar!
Crea contenidos alucinantes en
un pis pas.

Empezar

Figura 7

Presentación de interfaz gráfica Genially



Al cliclear en Presentaciones aparece

Figura 8

Recursos de Genially



Figura 9

Presentación infantil



Se cliclea en empezar para ir diseñando la presentación

Figura 10

Diseño subpresentaciones



Cada botón de color es una subpresentación que se la puede ir llenando de acuerdo a nuestra necesidad y diseño a obtener.

Una vez se han hecho los pasos iniciales a la izquierda se tendrá un panel de control en este se pincha sobre crear Genially donde saldrán todas las opciones que se podrán diseñar, se selecciona la que pone infografía y se le da en crear, aquí saldrán todas las opciones en plantilla que la pagina ofrece, es decir tanto aquellas que son gratuitas tanto las que son de pago.

Como se está trabajando sobre la versión gratuita se va a seleccionar solo aquellas que lo son, se podrá escoger plantillas de formato, juego, examen o scape room, para el presente caso se va a la sección de plantillas de examen y se selecciona la de trivia.

Los que se enseña sería una previsualización de la pantalla que se ha escogido para poder saber así sobre lo que se va a trabajar. Se pincha sobre usar esta plantilla y llevará a la página de edición. En esta en la parte izquierda se tendrá las diferentes páginas que forman una plantilla y sobre las que se tendrá que escribir, ofreciendo también la posibilidad de poder añadir texto, imágenes, recursos, elementos interactivos diferentes gráficos y poder insertar enlaces y audios. También se podrá en la pestaña de fondo cambiar los colores que forman un diseño

Para una infografía se podrá escoger un diagrama que queramos usar como por ejemplo la espina de pescado, luego se hace clic en usar la plantilla para empezar a editarla por ejemplo se va a empezar por cambiar el título y el contenido de cada espina que presenta la infografía seleccionada.

Figura 13

Diagrama de espina de pescado

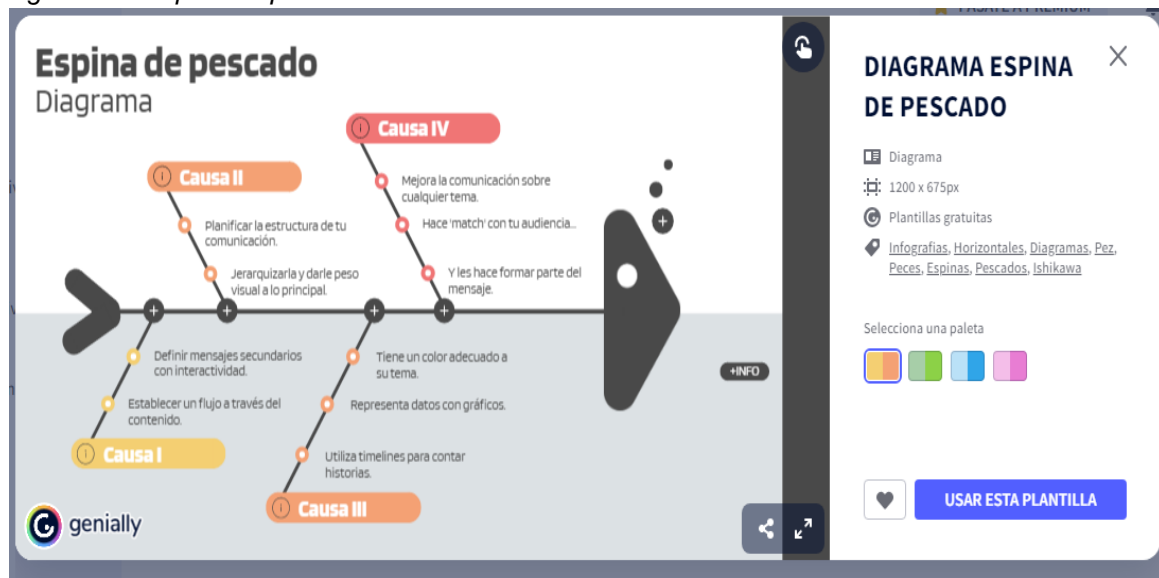
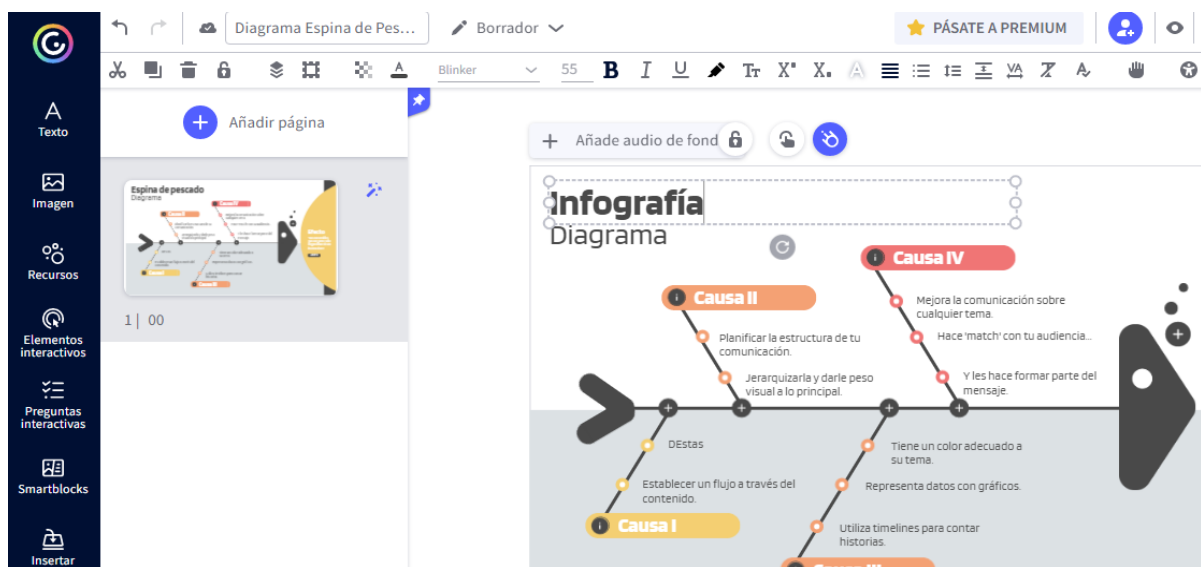


Figura 14

Diseño de diagrama de espina de pescado



La capacitación estará dirigida a los estudiantes del año de educación básica, la cual se impartirá en cuatro sesiones detalladas a continuación:

Tabla 14*Sesión 1 de la capacitación*

Sesión 1: introducción a Genially

Experiencia (30 minutos)

1. Realizar una presentación visual con imágenes y ejemplos prácticos sobre el uso de Genially.
2. Explorar las herramientas y opciones de Genially mediante la creación de contenido interactivo.

Reflexión (20 minutos)

1. Formular preguntas reflexivas sobre la utilidad de Genially
2. Relacionar las actividades interactivas que se pueden realizar con Genially y las destrezas de Inglés.
3. Compartir ideas y experiencias relacionadas con el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de Inglés.

Plenaria (40 minutos)

1. Proponer un juego de palabras relacionado con el tema de la sesión para animar la participación activa de los estudiantes.
2. Invitar a los estudiantes a hacer preguntas sobre Genially y se resuelven en grupo.
3. Motivar a los estudiantes a participar en el juego de memoria y practicar lo aprendido empleando Genially.

Cierre y evaluación (30 minutos)

1. Repasar los puntos clave de la sesión y destacar los aspectos más importantes de Genially.
 2. Solicitar a los estudiantes que compartan sus opiniones sobre la sesión se recopilan comentarios para futuras mejoras.
 3. Asignar la tarea de crear una presentación interactiva en Genially haciendo uso de la herramienta del mapa mental.
-

Tabla 15*Sesión 2 de la capacitación*

Sesión 2: Creación de Historias Interactivas

Experiencia (30 minutos)

1. Mostrar ejemplos de historias interactivas creadas por otros usuarios de Genially para inspirar a los estudiantes.
2. Realizar una demostración detallada de cómo crear una historia interactiva en Genially paso a paso.

Reflexión (20 minutos)

1. invita a los estudiantes a compartir ideas sobre posibles historias en Inglés que podrían crear utilizando Genially.
2. Se plantean preguntas para que los estudiantes reflexionen sobre cómo podrían utilizar las funciones de Genially para mejorar su Inglés.

Plenaria (40 minutos)

1. Dividir a los estudiantes en grupos y trabajar juntos para crear una historia con palabras claves en Inglés de manera interactiva utilizando Genially.
2. Orientar a los estudiantes a presentar su historia al resto de la clase y explica las decisiones creativas que tomaron.

Cierre y evaluación (30 minutos)

1. Repasar los conceptos clave aprendidos durante la sesión y resolver las últimas dudas de los estudiantes.
 2. Recopilar los comentarios de los estudiantes sobre su experiencia de creación de historias en Genially.
 3. Asignar a los estudiantes la tarea de explorar más funciones de Genially y comenzar a planificar su propia historia interactiva para la próxima sesión.
 4. Motivar a los estudiantes a diseñar una infografía con los pasos empleados en la creación de su historia interactiva.
-

Tabla 16*Sesión 3 de la capacitación*

Sesión 3: Comprensión lectora

Experiencia (30 minutos)

1. Seleccionar una historia en Genially.
2. Leer y explorar los recursos lingüísticos.
3. Se orienta a los estudiantes a elegir una historia para que lean en su propio ritmo.

Reflexión (20 minutos)

1. Con ayuda de la Guía presentada en Genially, los estudiantes identifican los elementos de la trama, personajes y temas principales de la historia en Inglés.
2. A continuación, los estudiantes identifican y discuten las palabras o frases en Inglés que se encuentran implícitas en la lectura.

Plenaria (40 minutos)

1. Distribuir preguntas de comprensión relacionadas con la historia leída y animar a los estudiantes a trabajar juntos para responderlas.
2. Asignar roles a los estudiantes para que interpreten a los personajes de la historia y actúen algunas escenas.

Cierre y evaluación (30 minutos)

1. Repasar los puntos clave de la sesión y resolver las últimas dudas sobre la historia.
 2. Recopilar comentarios sobre la experiencia de lectura y comprensión de la historia en Genially.
 3. Asignar a los estudiantes la tarea de escribir un resumen de la historia empleando imágenes en una plantilla de presenta de Genially y reflexionar sobre lo aprendido durante la sesión.
-

Tabla 17*Sesión 4 de la capacitación*

Sesión 3: Expresión creativa con Genially

Experiencia (30 minutos)

1. Mostrar las historias creativas y originales creadas por cada uno de los estudiantes en Genially.
2. Se les pide a los estudiantes que generen ideas para mejorar las historias utilizando Genially.

Reflexión (20 minutos)

1. Los estudiantes discuten sus ideas y reciben retroalimentación constructiva de sus compañeros.
2. Asignar el tiempo a los estudiantes para que planifiquen su historia interactiva en detalle, incluyendo la trama, los personajes y los posibles caminos de navegación.

Plenaria (40 minutos)

1. Los estudiantes trabajan en parejas o de forma individual para crear su propia historia interactiva utilizando Genially.
2. Cada estudiante o pareja presenta su historia al grupo y explica las decisiones creativas que tomaron durante el proceso de creación

Cierre y evaluación (30 minutos)

1. Repasar los conceptos claves aprendidos durante la sesión y resolver las últimas dudas.
 2. Recopilar comentarios finales sobre la experiencia de creación de historias en Genially y se realiza una evaluación final del curso.
 3. Agradecer a los estudiantes por su participación y animarlos a seguir practicando y explorando Genially por su cuenta.
-

Conclusiones

A partir de los hallazgos de esta investigación y en función al logro de los objetivos, se establecen las siguientes conclusiones:

Se determina la viabilidad del uso de la plataforma Genially como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de educación media básica, la enseñanza del Inglés presenta un desafío constante; ya que los estudiantes requieren bases sólidas desde los años inferiores, además de una capacitación adecuada para los docentes que imparten esta asignatura que se ha vuelto tan indispensable en el mundo globalizado; es por esta razón que se determina a Genially, como una herramienta tecnológica con características de interactividad y de fácil uso tanto para docentes como para alumnos, los mismos que pueden aplicarla en sus clases para cumplir así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los expertos en la enseñanza del Inglés entrevistados reconocen los beneficios significativos que Genially presenta para mejorar la calidad y la efectividad del aprendizaje de este idioma. Las bondades de esta herramienta para crear contenido interactivo, personalizado y dinámico colaboran para enriquecer la experiencia educativa y promover el éxito académico de los estudiantes de Inglés en diversos contextos educativos.

Genially pone a prueba el avance del aprendizaje autónomo del estudiante, donde este es consciente de realizar actividades y plantear nuevos problemas por sí mismo, teniendo el aprendiz la responsabilidad personal de decidir aprender a aprender, adaptándose de acuerdo a sus situaciones.

La propuesta diseñada para la aplicación de Genially en el aprendizaje de Inglés para educación media básica ofrece un enfoque integral y centrado en el estudiante para mejorar la calidad y la efectividad de la enseñanza de este idioma. Al proporcionar un marco claro y práctico para su implementación, tiene el potencial de enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y promover su éxito académico en el aprendizaje del Inglés.

Recomendaciones

Es fundamental que los docentes que imparten la asignatura de Inglés reciban una formación adecuada en el uso de herramientas digitales como Genially. Se recomienda a las autoridades de la institución desarrollar programas de capacitación continua que permitan a los educadores adquirir habilidades técnicas y pedagógicas necesarias para integrar efectivamente estas tecnologías en el aula.

Se sugiere a los directos académicos del área de Inglés establecer espacios de intercambio de buenas prácticas entre docentes que utilizan Genially en sus clases de Inglés. Esto puede facilitar el intercambio de experiencias, recursos y estrategias pedagógicas efectivas, enriqueciendo así la implementación de esta herramienta en diferentes contextos educativos.

Se recomienda a futuros maestrantes, llevar a cabo investigaciones que evalúen el impacto del uso de Genially en el aprendizaje del idioma Inglés a largo plazo. Estudios longitudinales pueden proporcionar información valiosa sobre el desarrollo de habilidades lingüísticas, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo. También analizar cómo diferentes factores, como el nivel de competencia lingüística y el entorno socioeconómico, pueden influir en la efectividad de esta herramienta.

Se sugiere a los docentes explorar nuevas formas de utilizar Genially en el aula para mejorar el aprendizaje del Inglés. Es fundamental que se indaguen nuevas estrategias para el desarrollo de actividades de gamificación, el diseño de recursos interactivos personalizados y la integración de herramientas de evaluación formativa para proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes. Finalmente se recomienda para iniciar, implementar la propuesta presentada en esta investigación.

Referencias

- Alonso-Serna, D. K. (2024). Tipos de aprendizaje tipos of learning. *Revista Con-Ciencia Serrana*, 6(11), 36–37.
- Arrieta, L., y Aravena, M. (2023). Importancia del idioma Inglés como objeto de enseñanza y aprendizaje en el nivel de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1056–1076. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5383
- Arvizu, B., Enciso, R., González, M., & Mondragón, M. (2022). The Importance of English in University Students. *Universo de La Tecnología*, 1(43), 20–24.
- Ayala-Mendoza, A., & Gaibor-Ríos, K. (2021). Pandemia Learning To Read and Write in Times of. *Revista Científica Re*, 05(5), 13-22. <https://doi.org/10.53877/rc.5.e.20210915.02>
- Barreiro-Pérez, L., Batista, M., Cazañas, C., y Rodríguez, M. (2022). El proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés con fines académicos: Un curso a distancia. *Referencia Pedagógica*, 9(3). <https://bit.ly/3UIVGs8>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. Pearson.
- Bonilla, K. (2022). *El aprendizaje del pensamiento espacial enfocado en la localización en el espacio y la trayectoria de objetos en el plano cartesiano en grado quinto, mediante una secuencia didáctica en un ambiente presencial remoto* [Tesis de grado, Institución Universitaria Antonio José Camacho]. <https://bit.ly/3SZMloW>
- Cabezas, E., Andrade, D., y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Universidad de Guayaquil.
- Campoverde-Castillo, A. C., Zambrano-Mendoza, Y., y Foorotan-Solano de la Sala, T. S. (2019). Los distintos enfoques en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera aplicados en “La Unidad Educativa Eugenio Espejo” y “Franquicia Internacional Wall Street English-Loja.” *Polo Del Conocimiento*, 4(2), 233-243. <https://doi.org/10.23857/PC.V4I2.903>
- Carino, N. (2018). *J. Piaget y L. Vygotsky: Análisis de teorías y sus implicancias en el campo pedagógico*. Universidad Nacional de Luján. <https://bit.ly/3UGiM2g>
- Castellanos, D. (2020). *Uso de la herramienta Genially para la enseñanza de comprensión lectora inferencial en el área de Inglés para niños del grado tercero: caso de gamificación* [Tesis de maestría, Universidad de Santander UDES]. <https://bit.ly/3wiM4tO>
- Castillo, J., Escobar, G., Murillo, R., & Cardenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Catalán, M., Figueroa, M., & Espinoza, R. (2023). Aprendizaje cooperativo, trascendiendo el aula convencional. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de La Educación*,

- 7(27), 86-98. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.499>
- Chen Mok, S. (2022). ITeaching Innovation as a Result of the COVID-19 Pandemic: The Case of the Introduction to Computing and Informatics Course. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V46I2.49618>
- Chong-Baque, P., & Marcillo-García, C. (2021). Estrategias pedagógicas innovadoras con TIC. *Estrategias Pedagógicas Innovadoras Con TIC.*, 6, 56–77. <https://doi.org/10.19053/9789586605939>
- Diario de Córdoba. (29 de junio de 2015). Nace en Córdoba Genial.ly, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación. *Diario de Córdoba*. <https://bit.ly/3SEhCC2>
- Díaz, E. (2019). *Fortalecimiento de la habilidad de speaking y el writing en el idioma Inglés con la mediación del recurso digital genially y google drive en estudiantes del Colegio ICA* [Tesis de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD].
- Espejo, M., Gonzales, A. H. De, & Mabel, C. (2022). *El uso de recursos audiovisuales para potenciar el aprendizaje de Inglés en los estudiantes de 1ro de secundaria de la Institución Educativa Reina del Carmelo - Magdalena del Mar*. [Tesis de grado, Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <https://bit.ly/3UGSjI9>
- Ferreira, M., Olcina-Sempere, G., & Reis-Jorge, J. (2019). El profesorado como mediador cognitivo y promotor de un aprendizaje significativo. *Revista Educación*, 43(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.37269>
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: revista de empresa y gobierno*, 1(4), 19-31.
- Hernández, M., & Resabala, K. (2023). Juegos creativos para la participación en el proceso de aprendizaje de Inglés. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaIE)*, 11(1), 73-88. <https://bit.ly/3SApKDs>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hill.
- Hernández, R., & Moreno, S. (2021). Problem-based learning: a proposal for teacher qualification Abstract. *Praxis & Saber*, 12(31), e11174. <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n31.2021.11174>
- Herrera Pavo, M. Á., & Cochancela Patiño, M. G. (2020). Contributions of curricular reforms to compulsory education in Ecuador. *Revista Científica*, 5(15), 362–383. <https://doi.org/10.29394/SCIENTIFIC.ISSN.2542-2987.2020.5.15.19.362-383>
- Instituto Nacional de Formación Docente. (2020). *Edición digital con genially. Tutorial Manejo Genially*. <https://bit.ly/49dCpTP>
- Lip-Licham, C. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica Ecociencia*, 9(1), 30–46.

- <https://doi.org/10.21855/ECOCIENCIA.91.583>
- López, G. (2022). *El Aprendizaje Memorístico como Estrategia para la Mejora de la Disgrafía Superficial en Alumnos de Quinto Grado de Primaria*. [Tesis de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]
- Lorente, S., Fauquet, J., Redolar, D., Prat-Ortega, G., Pardo, A., & Bonillo, A. (2021). El aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento académico. *VI Congreso Internacional Sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación (CINAIC 2021)*, *Cinaic*, 119-124. <https://doi.org/10.26754/CINAIC.2021.00>
- Mamani, J. (2024). Herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del curso Teoría del color. *Revista Peruana de Educación*, 6(11), 56-69. <https://bit.ly/3wki7tt>
- Martínez, M. (2002). *Fortalecimiento del proceso de escritura del Inglés mediante el uso de flashcards*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD] <https://bit.ly/4bHIU43>
- Monzón, M. (2022). *Articulando contenidos de enseñanza con la plataforma Genial.ly*. In [Tesis de grado, Universidad Siglo 21].
- Muñoz, R., y Correa, R. (2023). Relación entre motivación y rendimiento académico de estudiantes en el idioma Inglés. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 33, 490-509. <https://doi.org/doi.org/10.15443/RL3326>
- Murillo, D., y Bowen, E. (2023). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y el aprendizaje autónomo en el bachillerato ecuatoriano. Information and Communication Technologies and autonomous learning in Ecuadorian high schools. *Uleam Bahía Magazine*, 4(7), 153-171. <https://bit.ly/3SYEbCz>
- Neira, S. (2021). *Innovación educativa y desempeño en clases remotas de los docentes de una universidad privada de Trujillo, 2021*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo].
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1-11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pastás, X., Zumba, E., Imbacuán, D., & Peña, C. (2024). Genially gamification tool for teaching and learning Mathematics. *Imaginario Social Entidad Editora REDICME*, 7, 81-97. <https://bit.ly/3wfZvuy>
- Pérez, R., Sardiñas, J., & Olva, Y. (2020). Development of communicative skills in English from a linguistic- methodological point of view. *Universidad Máximo Gómez Báez. Ciego de Ávila*.
- Prendes Espinosa, M. P., & Cerdán Cartagena, F. (2020). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35. <https://doi.org/10.5944/RIED.24.1.28415>
- Quiroz, B. (2021). *Aprendizaje cooperativo y la comunicación asertiva en estudiantes del*

- primero año de la facultad de educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal - 2019. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal]*
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608> 63
- Rodriguez, V. (2022). *Exelearning in the teaching of medicine: experience of its use in the subject of semiology* (Vol. 21). Universidad Gabriela Mistral.
- Rojas, M., & Aucancela, L. (2021). Web applications, a source of solutions and exclusion for education in the age of COVID-19. *Revista Scientific*, 6(22), 397-417.
- Sánchez, C. (2021). *Propuesta de innovación tecnológica de control y monitoreo para optimizar la labor directiva de las instituciones educativas de UGEL Piura, 2022* [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo].
- Sánchez, G.y Calle, X. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. *Rehuso*, 4(3), 39-47.
- Sanchez, J., & Campana, A. (2021). Trabajo colaborativo y aprendizaje métodos de estudio universitario en estudiantes de estudios generales área de ciencias básicas. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 5(6). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1442
- Sarmiento, B. (2022). *Estrategia pedagógica mediada por la herramienta Exelearning para mejorar la comprensión lectora de grado 5 , I . E . Técnica Samuel Ignacio Santamaria* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].
- Suparman, I., Kumar, J. A., & Osman, S. (2023). English learners' intentions to adopt online learning post-pandemic: Ease precedes usefulness. *Comunicar*, 31(77). <https://doi.org/10.3916/C77-2023-03>
- Taco, G. (2023). *Implementación de Genially como herramienta de enseñanza - aprendizaje de las vocales en la educación de preparatoria* [Tesis de maestría, Universidad Indoamérica]. <https://bit.ly/42lmyua>
- Tullume, J. (2021). *Aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades blandas en educandos de postgrado de una universidad de Lima, 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Tutillo-Piña, J., García-Herrera, D., Castro-Salazar, A., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 250. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>
- UNESCO. (2019). *Descifrar el código: La educación de las niñas y las mujeres en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM)*. UNESCO.
- Urbina, E. C. (2020). Investigación cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3).
- Vergara, E. (2023). *Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la habilidad oral en el idioma extranjero - Inglés a través de secuencias de actividades gamificadas en Genially*

en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Siete Palmas de Caimito, Sucre [Tesis de grado, Universidad de Cartagena].

Apéndice

Apéndice A. Guía de entrevista



GUIA DE ENTREVISTA

TEMA

Uso de Genially para el aprendizaje de Inglés en estudiantes de educación media básica

OBJETIVO

Identificar los beneficios percibidos por la integración de la herramienta Genially en el proceso educativo, con el fin de contribuir al desarrollo de estrategias más efectivas en el aprendizaje de Inglés a nivel de educación media básica.

INTRODUCCIÓN

La presente entrevista tiene como propósito obtener a través del enfoque cualitativo información que permita desarrollar el tema de investigación propuesto sobre el "Uso de Genially para el aprendizaje de Inglés en estudiantes de educación media básica" cuyo objetivo es identificar los beneficios percibidos por la integración de la herramienta Genially en el proceso educativo con el fin de contribuir al desarrollo de estrategias más efectivas en el aprendizaje de Inglés a nivel de educación media básica.

DIRIGIDO A

Profesionales expertos en el uso de Genially en el campo educativo

FECHA

15 de enero del 2024

TIEMPO APROXIMADO DE LA ENTREVISTA

30 minutos

OBSERVACIÓN

Actividad investigativa para fines académicos

NOMBRE DEL ENTREVISTADO

FORMACION:

CARGOS:

EXPERIENCIA

PREGUNTAS

1. ¿Ha utilizado la herramienta Genially en sus clases, cuál es su experiencia y trayectoria?
2. ¿Cómo describiría su experiencia sobre el uso de Genially en el campo educativo?
3. ¿Cuáles son las estrategias que permiten una adecuada implementación de Genially en el proceso educativo?
4. ¿Cree usted, que Genially ha contribuido positivamente en aprendizaje de los estudiantes?
5. ¿Qué evidencia o experiencias respaldan la efectividad de Genially en la mejora del aprendizaje de los estudiantes?
6. ¿Como selecciona o crea los materiales didácticos en Genially para implementar en sus clases?
7. ¿Usted cree que el uso de Genially ha impactado en su enfoque pedagógico y su relación con los estudiantes?
8. ¿Cómo logró insertar el uso de Genially en el proceso de enseñanza?
9. ¿Cuáles son los desafíos más comunes o las dificultades encontradas al emplear Genially para enseñar Inglés?
10. ¿Cómo visualiza el futuro del uso de Genially en la enseñanza?
11. ¿Participa en comunidades de práctica o colabora con otros expertos en el uso de Genially para la enseñanza?
12. ¿Cómo percibe la utilidad de Genially como herramienta para el aprendizaje de idiomas, en particular para el Inglés?
13. ¿Tiene recomendaciones o consejos para otros educadores o expertos que estén considerando utilizar la herramienta Genially en la enseñanza?

AGRADECIMIENTO POR LA PARTICIPACION