



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

Genially como estrategia digital en enseñanza de historia a Jóvenes y Adultos en
Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato.

Autor/es:

Álvarez Licto Jessy Fernanda
Changoluisa Cumbajin Andrea Daniela

Tutor/a

MSC. Darío Alfonso Tapia Coloma

ECUADOR

2024



DEDICATORIA

A mis padres Edmundo y Gloria, a quienes debo la vida, la educación y los valores que me han guiado hasta donde estoy hoy, por su amor incondicional y apoyo constante. Gracias por ser mi fuente de inspiración y por creer en mí siempre. A mis hijas Lupita e Isabella, que son el motor de mi vida, por su alegría contagiosa y por ser mi mayor motivación. Su inocencia y curiosidad me impulsan a seguir aprendiendo y a ser mejor persona.

A mi esposo Ángel, por su comprensión, paciencia y apoyo incondicional. Gracias por ser mi compañero de vida y por estar a mi lado en cada paso del camino. A mi mejor amiga André, mi compañera de aventuras, confidente de secretos y fuente de risas interminables. Gracias por estar siempre a mi lado, en las buenas y en las malas. Gracias por tu apoyo incondicional, por tu comprensión y por tu paciencia.

Este trabajo de investigación es un reflejo de su amor, apoyo y sacrificio. Les dedico mis logros con profunda gratitud.

Con amor:

JESSY F. ALVAREZ L.

DEDICATORIA

A Dios que siempre ha estado presente en mi vida, a mis padres Francisco y Carmen a quienes me han enseñado a luchar en la vida y son mi ejemplo para no rendirse, por su amor y apoyo incondicional. A mi hijo Ronald Francisco, que es mi inspiración y mi motor de día a día seguir adelante y ser mejor persona para él y por él.

A mi esposo Mauricio, que me brinda su apoyo, su amor y siempre me está impulsando a mejorar y salir adelante como un equipo. Y por supuesto a mi amiga Jessy, tomamos juntas la decisión de seguir preparándonos y lo logramos que con la bendición de Dios seguiremos juntas.

A todos los que hicieron posible este sueño, gracias

ANDREA D. CHANGOLUISA C.



RESUMEN

La investigación se centró en abordar las dificultades presentes en la enseñanza de Historia a estudiantes de educación extraordinaria en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, específicamente en el tema de "Cultura y vida precolombina". Se identificó la necesidad de mejorar el proceso de aprendizaje en esta población estudiantil, lo que llevó a la implementación de Genially como una herramienta digital con el fin de optimizar la enseñanza histórica. El objetivo principal fue mejorar la comprensión de los contenidos y aumentar la participación de los estudiantes en el aprendizaje.

La pregunta inicial que marco la investigación fue: ¿De qué manera el uso de Genially como estrategia digital contribuye al aprendizaje de las Culturas precolombinas de América en Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria? Para responder a esta pregunta, se diseñó una metodología que combinó diversos métodos, incluyendo teóricos para fundamentar la elección de Genially como herramienta digital, métodos empíricos para recopilar datos sobre su efectividad y enfoque cuantitativo apoyado por los métodos estadísticos para analizar los resultados obtenidos. Los resultados de la investigación mostraron diferencias significativas en el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación de Genially. Se observó un efecto positivo en la comprensión y retención de la información histórica, lo que sugiere que Genially es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje de Historia en la educación extraordinaria. Esta conclusión respalda la recomendación de integrar Genially en el proceso educativo para aumentar la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes.

En conclusión, la investigación demostró el potencial de Genially como estrategia digital para mejorar el aprendizaje de Historia en la educación extraordinaria. Se sugiere continuar explorando su impacto en otros temas y contextos educativos, así como seguir investigando sobre las mejores prácticas para su implementación. Estos hallazgos tienen importantes implicaciones para la mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje en entornos educativos diversos.

Palabras clave: Genially, herramienta digital, enseñanza de historia, educación extraordinaria, aprendizaje, tecnología educativa, estrategias digitales.



ABSTRACT

The research focused on addressing the difficulties present in the teaching of History to students in special education at the José Mejía Lequerica Educational Unit, specifically on the topic of “Pre-Columbian Culture and Life”. The need to improve the learning process in this student population was identified, which led to the implementation of Genially as a digital tool in order to optimize history teaching. The main objective was to improve content comprehension and increase student engagement in learning.

The initial question that framed the research was: How does the use of Genially as a digital strategy contribute to the learning of Pre-Columbian Cultures of the Americas in Youth and Adults of Extraordinary Education? To answer this question, a methodology was designed that combined several methods, including theoretical methods to support the choice of Genially as a digital tool, empirical methods to collect data on its effectiveness, and a quantitative approach supported by statistical methods to analyze the results obtained.

The results of the research showed significant differences in students' academic performance before and after the implementation of Genially. A positive effect on the comprehension and retention of historical information was observed, suggesting that Genially is an effective tool to improve the learning of history in higher education. This finding supports the recommendation to integrate Genially into the educational process to increase student motivation, engagement, and achievement.

In conclusion, the research demonstrated the potential of Genially as a digital strategy to enhance History learning in extraordinary education. It is suggested to continue exploring its impact in other subjects and educational contexts, as well as further research on best practices for its implementation. These findings have important implications for the continuous improvement of teaching and learning in diverse educational settings.

Keywords: Genially, digital tool, history teaching, extraordinary education, learning, educational technology, digital strategies



INDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	vi
<i>RESUMEN</i>	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN	7
• Presentación y Contextualización	7
• Justificación del problema	7
• Planteamiento del problema	8
• Precisión del tema	9
• Objeto de la investigación	9
• Objetivo general	9
• Preguntas científicas	10
• Categorías	10
• Objetivos específicos	10
• Métodos a emplear	11
• Muestra	12
• Declaración del tipo de investigación	12
• Principales aportes	13
• Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	13
• Actualidad Científica	14
• Descripción de los capítulos	14
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	16
1. <i>ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS</i>	16
2. <i>Constructivismo y aprendizaje</i>	18
3. <i>Conectivismo.</i>	18
4. <i>Enseñanza-Aprendizaje</i>	19
5. <i>Competencias digitales docentes</i>	20
6. <i>Gamificación</i>	22
6.1 <i>Estrategias de gamificación</i>	24
6.2 <i>Aprendizaje basado en juegos</i>	28
7. <i>Genially</i>	28



8.	<i>Educación para jóvenes y adultos (EPJA)</i>	30
9.	<i>Importancia del apoyo en la enseñanza</i>	31
9.1	<i>Metodologías activas de enseñanza</i>	31
9.2	<i>Aprendizaje significativo</i>	32
10.	<i>Proceso de enseñanza y aprendizaje</i>	33
10.1	<i>Definición y etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje</i>	33
10.2	<i>Factores que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia</i>	35
10.3	<i>Uso de estrategias digitales en la educación</i>	36
11.	<i>Bases y Normativas Legales</i>	37
11.1	<i>Normativas y políticas sobre el uso de estrategias digitales en la educación</i>	39
11.2	<i>Legislación relacionada con la enseñanza de Historia y su adaptación a personas con escolaridad inconclusa</i>	40
12.	<i>Criterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores</i>	41
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO		44
2.1	<i>Metodología</i>	44
2.2	<i>Operacionalización de las variables</i>	45
2.3	<i>Enfoque de la investigación</i>	46
2.4	<i>Alcance de la investigación</i>	47
2.5	<i>Declaración y justificación del tipo de investigación</i>	48
2.6	<i>Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación</i>	48
2.7	<i>Instrumentos derivados de la metodología seleccionada</i>	49
2.8	<i>Delimitación de la población y muestra</i>	50
2.9	<i>Estrategia metodológica investigativa</i>	51
2.10	<i>Descripción de la metodología</i>	51
2.11	<i>Diagnóstico inicial</i>	53
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		57
3.1	<i>Propuesta mediante Genially en la asignatura de Historia</i>	57
3.2	<i>Selección de los contenidos</i>	58
3.3	<i>Fundamentación</i>	59
3.4	<i>Caracterización metodológica de la propuesta</i>	60



3.4.1 Descripción de las actividades.....	61
3.5 Análisis e interpretación de los resultados de post-test.	71
3.6 Prueba T-student para muestras apareadas respecto a las calificaciones de las Evaluaciones Formativas prest-test y post-test	72
RECOMENDACIONES:	82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	83
ANEXOS:	91



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conceptualización y operacionalización de Categorías.....	45
Tabla 2 Medias y desviaciones estándar de las variables o ítems N=11	53
Tabla 3 Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas Tradicionales, N=40.....	55
Tabla 4 Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas con Genially, N=40.....	71
Tabla 5 Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT1 (prest-test) Vs ETG1 (post-test)..	72
Tabla 6 Prueba T para Muestras Apareadas.....	74
Tabla 7 Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT2 (prest-test) Vs ETG2 (post-test)..	74
Tabla 8 Prueba T para Muestras Apareadas.....	75
Tabla 9 Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT3 (prest-test) Vs ETG3 (post-test)..	76
Tabla 10 Prueba T para Muestras Apareadas.....	77
Tabla 11. ¿Considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes?	77
Tabla 12. ¿Considera que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoraciones de las TIC´s en el proceso de enseñanza y aprendizaje?.....	78
Tabla 13. ¿Ha utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza? En caso de ser así, mencione la estrategia.	79



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Competencias digitales de las Áreas 2y3 según INTEF	22
Figura 2. Factores afectivos que se estimulan con la gamificación	24
Figura 3. Pirámide de los elementos de gamificación	26
Figura 4. Elementos, mecánicas y dinámicas de juego.....	27
Figura 5. Ventajas del uso de Genially.	29
Figura 6. Desarrollo del proceso investigativo aplicado.....	51
Figura 7 Gráficas de violín, cajas y bigotes	55
Figura 8. Herramienta Genially	62
Figura 9. Página de inicio de la herramienta Genially	62
Figura 10. Página de registro en la herramienta Genially.....	62
Figura 11. Creación de actividades en la herramienta Genially	63
Figura 12. Variedad de plantillas en la herramienta Genially.....	63
Figura 13. Ejemplo de actividad para la presentación de la clase de historia con el tema: Culturas de América.....	64
Figura 14. Ejemplo de actividad para evaluar el tema: Quizz Culturas Precolombinas	64
Figura 15. Selección de las actividades ilustrativas para la clase	65
Figura 16 Creación de la actividad “ORDENA LA FRASE” en la plataforma Genially	67
Figura 17 Creación de la actividad “AHORCADO” en la plataforma Genially.....	68
Figura 18 Creación de la actividad “JUMANLLY” en la plataforma Genially.....	68
Figura 19 Gráficas de violín, cajas y bigotes	72
Figura 20 Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT1 vs EFG1	73
Figura 21 Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT2 vs EFG2.....	74
Figura 22 Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT3 vs EFG3.....	76
Figura 23. Considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes.	78
Figura 24. ¿Considera que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoración de las TIC’s en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	79
Figura 25. ¿Ha utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza? En caso de ser así, mencione la estrategia.	80



LISTADO DE ANEXOS

<i>Anexo 1: Encuesta aplicada a docente EBJA.....</i>	<i>91</i>
<i>Anexo 2: Evaluaciones formativas; pre-test</i>	<i>944</i>
<i>Anexo 3: Evaluación formativa; post-test.....</i>	<i>94</i>



INTRODUCCIÓN

- **Presentación y Contextualización**

La investigación se llevó a cabo en el contexto de la enseñanza de la asignatura de Historia a estudiantes de educación extraordinaria de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica. Se identificó la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta población estudiantil, especialmente en el tema de "Cultura y vida precolombina".

La propuesta se centra en la implementación de la plataforma Genially como herramienta digital para optimizar la enseñanza de la historia, con el objetivo de mejorar la comprensión de los contenidos y fomentar la participación de los estudiantes. Se consideró relevante el uso de actividades interactivas y recursos multimedia para adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un enfoque más atractivo y efectivo en el proceso educativo.

La investigación se desarrolló en un lapso de cuatro semanas, siguiendo el plan de estudios de la Unidad 1 de la asignatura de historia, correspondiente al tercer nivel de bachillerato intensivo, con el fin de evaluar el impacto de la implementación de Genially en el aprendizaje de los estudiantes.

- **Justificación del problema**

El apareamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ha mejorado de forma notable el auge en la educación, así, en palabras de Viñals y Cuenca (2016) “parecía que la escuela y el profesorado podían erigirse en los únicos guardianes del conocimiento; pero ahora se les multiplican los competidores. Las TIC han provocado nuevos alfabetismos que potencian habilidades y competencias propias del siglo XXI” (p. 105). Este avance ha posibilitado la emergencia de procesos de enseñanza y aprendizaje que aprovechan plenamente la tecnología, dando lugar a la creación de aulas virtuales y complejos educativos en línea (Cruz et al., 2019).

En el proceso educativo, el acompañamiento del docente al estudiante es esencial. Recientemente, se ha destacado la integración de estrategias digitales, como la gamificación, como un método efectivo para mejorar tanto la motivación como el aprendizaje de los estudiantes. Investigaciones, como las realizadas por Giler et al. (2023) y Pilay & Alcívar (2022) han demostrado que la gamificación es un poderoso catalizador para activar el interés por aprender. Es decir, la integración de estas estrategias educativas con las TIC no solo fomenta un entorno de aprendizaje activo, colaborativo e interactivo, sino que también se erige como una herramienta clave para abordar las necesidades de diversos grupos, incluidos los estudiantes de Educación Extraordinaria.



Genially, como una estrategia digital versátil, ofrece una flexibilidad sin igual en términos de horarios y ritmo de aprendizaje. Esto adquiere especial relevancia para jóvenes y adultos en Educación Extraordinaria, quienes a menudo enfrentan responsabilidades laborales o familiares que restringen su disponibilidad para asistir a clases presenciales. La accesibilidad a materiales y actividades en línea en cualquier momento y lugar no solo se adapta a sus necesidades individuales, sino que también fomenta su participación en el proceso educativo.

La implementación de la Educación Extraordinaria en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica desde 2017 ha evidenciado la necesidad de abordar ciertas carencias, especialmente en la enseñanza interactiva de asignaturas como Historia. Integrar estrategias digitales, como Genially, como complemento en el aula de esta materia para el Tercero de Bachillerato General Unificado (BGU), ofrece una solución prometedora. Al emplear recursos multimedia, juegos interactivos y plataformas educativas en línea, se superan barreras educativas y se estimula el interés y la motivación de aquellos con escolaridad inconclusa a nivel nacional, impulsándolos a continuar sus estudios de manera comprometida.

En este contexto, es imperativo resaltar la trascendencia de esta iniciativa, su impacto potencial y la relevancia crucial que posee para el desarrollo educativo inclusivo y equitativo. Los principales beneficiarios son los estudiantes de Educación Extraordinaria, quienes, gracias a estas herramientas digitales, pueden acceder a una educación de calidad de manera flexible y adaptada a sus necesidades individuales. La propuesta de integrar Genially como complemento en la enseñanza de Historia no solo aborda las necesidades identificadas, sino que también representa un paso significativo hacia la reducción de las disparidades educativas y la promoción del aprendizaje continuo para todos.

- **Planteamiento del problema**

Los jóvenes y adultos que forman parte de la Educación Extraordinaria dentro de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, a menudo enfrenta desafíos significativos como la limitación de tiempo, responsabilidades familiares o laborales y dificultades para acceder a recursos educativos tradicionales, dificultando el proceso de desarrollo de tareas y ciertas asignaciones complementarias, evaluativas o de refuerzo que quedan pendientes en el aula de clase, siendo una brecha principal dentro de la educación para jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa.

El problema radica en la falta de estrategias digitales, para la enseñanza de la materia de historia a Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria que cursan Tercero BGU, esto se traduce en una



comprensión limitada y apropiación de los contenidos históricos por parte de los estudiantes. La educación ha sido predominantemente basada en modelos tradicionales, caracterizados por la transmisión unidireccional de conocimiento, la memorización y la evaluación cuantitativa, dicho modelo ha sido cuestionado en las últimas décadas, lo que evidencia la necesidad de reevaluar y reformar los modelos educativos tradicionales para lograr una educación más relevante, inclusiva y centrada en el desarrollo integral de los estudiantes.

En este contexto el enfoque que centra en buscar alternativas que permitan la enseñanza de historia de manera accesible, flexible y motivadora es la aplicación de la gamificación utilizando Genially como estrategia digital.

El estudio se enmarca en Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria, proporcionando una segunda oportunidad educativa a personas con escolaridad inconclusa, relacionándose con las líneas de investigación con la mejora de la educación para adultos, el uso de tecnologías en la enseñanza y la inclusión educativa de sectores vulnerables.

Problema científico: ¿De qué manera el uso de Genially como estrategia digital contribuye al aprendizaje de Culturas precolombinas de América, a Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria?

- **Precisión del tema**

Genially como estrategia digital para la enseñanza de la materia de historia en la educación para jóvenes y adultos de educación extraordinaria, desarrollando la destreza “explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborigen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad”.

- **Objeto de la investigación**

El proceso de enseñanza aprendizaje de historia en la educación de jóvenes y adultos de educación extraordinaria de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica.

- **Objetivo general**

Implementar Genially como estrategia digital innovadora en la enseñanza de Historia dirigida a los jóvenes y adultos matriculados en Tercero de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Educación Extraordinaria en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica.



- **Preguntas científicas**

¿Cuáles son los referentes bibliográficos y teóricos que fundamenten a Genially como estrategia digital para la enseñanza de la materia de historia, a los estudiantes con escolaridad inconclusa de la educación extraordinaria?

¿Cuál es el estado actual del aprendizaje de la historia, en particular del contenido relacionado con las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen, en los estudiantes de Educación extraordinaria de tercero de bachillerato?

¿Cuáles serán las potencialidades de Genially como recurso digital para la enseñanza de la materia de historia en los estudiantes de Educación extraordinaria de tercero de bachillerato?

¿Cómo influye Genially como estrategia digital en la motivación y compromiso de Jóvenes y Adultos en la enseñanza de historia?

¿Cómo afecta la implementación de la herramienta Genially como estrategia digital, para explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad?

¿Cuál es el criterio que tiene especialista sobre el uso de Genially como estrategia digital de enseñanza de historia para los estudiantes de la Educación Extraordinaria?

- **Categorías**

Independiente: Genially como estrategia digital

Dependiente: Enseñanza-aprendizaje de la materia de historia.

Ajena: Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria

- **Objetivos específicos**

- Fundamentar desde el punto de vista teórico a Genially como estrategia digital para la enseñanza de la materia de historia, a los estudiantes con escolaridad inconclusa de la educación extraordinaria.
- Diagnosticar el estado actual del aprendizaje de la historia, en particular del contenido relacionado con las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen, en los estudiantes de Educación extraordinaria de tercero de bachillerato.
- Implementar Genially como estrategia digital, aprovechando sus potencialidades para la enseñanza de la materia de historia en los estudiantes de Educación extraordinaria de tercero de bachillerato.

- Valorar la implementación de la herramienta Genially como estrategia digital, para explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad.
- Valorar mediante criterio de especialistas el uso de Genially como estrategia digital de enseñanza de historia para los estudiantes de la Educación Extraordinaria.

- **Métodos a emplear**

La investigación científica se concibe como un conjunto de procesos sistemáticos y empírico que se aplican al estudio de un fenómeno, es dinámica, cambiante y evolutiva (Hernández et al., 2006). En la presente investigación sobre Genially como estrategias digitales para la enseñanza de Historia a Jóvenes y Adultos en la Educación Extraordinaria, la metodología nos permitirá identificar el proceso a seguir, para alcanzar los objetivos propuestos. Los métodos a emplear son los siguientes:

1. **Métodos teóricos:** Mediante el presente criterio, se pretende desarrollar el estudio del arte que permita fomentar los conocimientos basados en estrategias digitales y técnicas de enseñanza y aprendizaje de la materia de historia, mediante la utilización de tecnologías digitales en la educación.
2. **Métodos empíricos:** Dentro del presente trabajo se realiza investigaciones de campo, como encuestas y evaluaciones formativas con el objetivo de recopilar datos sobre la eficacia de las estrategias digitales en el proceso de enseñanza de Historia a Jóvenes y Adultos. Estos métodos permitirán recopilar información sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes, así como recopilar datos cuantitativos para evaluar el impacto de estas estrategias.
3. **Métodos estadísticos o matemáticos:** Se emplearán técnicas para analizar los datos recopilados durante la investigación empírica. Estas técnicas pueden incluir análisis descriptivos y análisis de conexiones con el fin de identificar patrones, relaciones y tendencias significativas en los resultados obtenidos.

Con la presente investigación se espera generar nuevos conocimientos sobre Genially como estrategias digitales para la enseñanza de historia, aportando a la pedagogía y la inclusión educativa ofreciendo pautas prácticas para mejorar la educación de Jóvenes y Adultos en el contexto digital. La encuesta fue aplicada a los docentes que imparten enseñanza de la materia de historia a Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria de tercero de bachillerato.



Teniendo en cuenta las características de la investigación y la interacción con variables del proyecto, se determinó que el impacto de la enseñanza se medirá mediante el aprendizaje en los Jóvenes y Adultos que forman parte del tercero de bachillerato, para ello se aplicó una evaluación formativa del tema desarrollado “Culturas precolombinas de América”, al paralelo “A” antes con la metodología tradicional (prest-test) y después (post-test) con la aplicación de Genially, se realizó una prueba T-student para muestras apareadas relacionadas al mismo curso.

Población y muestra:

La Educación Extraordinaria está destinado para los Jóvenes y Adultos con estado de escolaridad inconclusa, se encuentra en funcionamiento desde el año 2017 en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica ubicada en Machachi. Desde las instalaciones de esta institución, un total de 292 estudiantes son atendidos dentro de esta modalidad durante el periodo intensivo que comprende septiembre 2023-enero 2024, en todos los niveles de educación básica superior y bachillerato.

Los docentes que imparten la enseñanza dentro de esta oferta Extraordinaria son de carácter multidisciplinario, que se acoplan a las necesidades educativas que presenten los diferentes periodos intensivos que consta de cinco meses cada periodo, para ello se cuenta con 11 docentes.

- **Muestra**

La muestra la conforman los estudiantes que cursan el Tercero de bachillerato (40 estudiantes) de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, cuyas edades oscilan entre los 18 y 70 años. Que la primera unidad se impartirá conocimientos de historia, sin la utilización de Genially como estrategia Digital de enseñanza, mientras que realizará una clase a la vez se impartirá conocimientos de historia utilizando Genially como herramienta de enseñanza, y medirá el impacto aprendizaje con la mediante el resultado de la aplicación de una evaluación formativa.

Dentro de la muestra están involucrados los 11 docentes multidisciplinarios de la oferta extraordinaria, que permitirán conocer las necesidades de enseñanza existentes en la materia de historia y de esa manera poder implementar en el desarrollo de Genially.

- **Declaración del tipo de investigación**

Para el desarrollo de la presente investigación, se aplicó una investigación de carácter pre-experimental. En este diseño los sujetos no son asignados al azar a los grupos, ni emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intactos (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte del experimento) (Hernandez & Mendoza, 2018).

La implementación de Genially como estrategia digital en la enseñanza de historia es un tema relativamente nuevo, debido a la identificación de las estrategias digitales más efectivas, las necesidades de los estudiantes y las oportunidades de mejora. Se debe realizar una investigación diagnóstica y verificar el impacto de la aplicación de la herramienta, para ello se trabajará con dos paralelos pertenecientes al tercero BGU, y a un grupo específico de docentes,

- **Principales aportes**

La implementación de Genially como estrategia digital para la enseñanza de la materia de historia, genera una serie de aportes significativos en el campo de la educación y la pedagogía teniendo en cuenta principalmente los siguientes:

- Genially es una estrategia efectiva para la vinculación ya que convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva y entretenida, puede ayudar a mejorar la retención de información histórica, lo que es esencial en personas adultas con escolaridad inconclusa.
- Las estrategias digitales permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo ofreciendo flexibilidad y accesibilidad desarrollando habilidades cognitivas y habilidades blandas, utilizando juegos educativos que fomentan el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- La utilización de Genially incrementa la motivación por aprender la materia de historia, pues las actividades suelen ser atractivas y desafiantes lo que motiva y compromete al estudiante.
- Los estudiantes y docentes desarrollan habilidades digitales, al momento de usar y aplicación herramientas tecnológicas y la resolución de problemas, mejorando así la participación y comprensión de los contenidos de la materia de historia en tercero BGU.
- La presente investigación podría contribuir al campo pedagógico al explorar y analizar como Genially puede ser efectiva como estrategias digitales de enseñanza en la materia de historia.

- **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.**

Genially como estrategia digital para enseñanza de Historia a Jóvenes y Adultos con escolaridad inconclusa radica en varios aspectos tales como:



- **Importancia**

Genially es importante en: a) Estrategias digitales ya que ayudará a cerrar brechas educativas ofreciendo a las personas con escolaridad inconclusa la oportunidad de mejorar su educación de manera accesible y atractiva; b) Permitirá desarrollar el aprendizaje a través de juegos ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, que son importantes en la educación y en la vida laboral.

- **Necesidad Social**

La necesidad social de esta investigación radica en el hecho de que la escolaridad inconclusa es un problema importante en el Ecuador, según datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), en 2022, el 13.6% de la población en edad escolar tenía escolaridad inconclusa lo que significa que más de un millón de personas no han completado la educación básica o secundaria.

- **Novedad**

Atendiendo a la revisión bibliográfica no se encontraron investigaciones en donde mencione a Genially como estrategias digitales en la enseñanza a jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, dado que Genially en la educación es un enfoque relativamente nuevo y novedoso que ha ido experimentando un auge en los últimos años, integrando a un público en específico, en este caso las personas con escolaridad inconclusa.

- **Actualidad Científica**

En cuanto a la actualidad científica recae sobre Genially ya que es una tendencia creciente en el ámbito educativo, cada vez son más los estudios que demuestran la eficacia de la herramienta para que el aprendizaje sea efectivo, involucrando aspectos de evaluación continua de los resultados y el impacto de la misma, en la educación de adultos principalmente en la materia de historia.

- **Descripción de los capítulos**

Dentro de la presente investigación se podrá observar el desarrollo de los siguientes capítulos:

Capítulo 1: Marco Teórico. - Dentro de este capítulo se sustenta términos importantes de la investigación, definiendo conceptos y teorías clave relacionados con Genially en la educación para jóvenes y adultos, el proceso de la enseñanza de la historia y las estrategias digitales.

Capítulo 2: Metodología para el Desarrollo de la investigación y Estudio de Diagnostico. - Se detalla la metodología utilizada en la investigación, los métodos, las técnicas y los instrumentos utilizados en la recolección y el análisis de datos, teniendo con tema final el diagnostico.



Capítulo 3: Análisis de los resultados. - En este presente capítulo se presentarán y analizarán los resultados, se resumen los datos recopilados durante la implementación de la gamificación en la enseñanza de la historia, planteando las conclusiones y recomendaciones finales.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

En la era digital actual, la educación y la participación en la utilización de estrategias digitales se han convertido en elementos fundamentales para la adquisición de conocimientos y la interacción en diversos contextos, desde la enseñanza en línea hasta la motivación en el lugar de trabajo, para ello se han desarrollado investigaciones nacionales e internacionales, que guiarán la presente investigación, a continuación, se analizarán algunas investigaciones.

Genially se puede utilizar como una estrategia digital para enseñar historia a jóvenes y adultos que reciben una educación extraordinaria en el tercer año de secundaria. Ofrece oportunidades para experiencias de aprendizaje interactivo y atractivo, que permiten a los estudiantes explorar el contenido histórico de una manera dinámica y visual. Al incorporar esta herramienta en las clases de historia, los educadores pueden mejorar la comprensión de los estudiantes sobre los eventos y conceptos históricos a través de presentaciones multimedia, cronogramas interactivos y mapas interactivos. Esta herramienta digital también puede facilitar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico al permitir a los estudiantes crear y compartir sus propios proyectos, fomentando la participación y la construcción del conocimiento. Además, Genially se puede utilizar para integrar las habilidades de alfabetización digital en la educación histórica, preparando a los estudiantes para la era digital y proporcionándoles las habilidades esenciales para el futuro.

Molina et al. (2015) menciona en su investigación que el desarrollo de la tecnología de la información ha alcanzado un nivel cualitativamente nuevo en los últimos años. La digitalización generó nuevas oportunidades de interacción entre las personas, el uso de fuentes tradicionales de información y su interpretación, caracterizados por nuevos objetos para los participantes del proceso educativo en el sistema de educación superior. Los estándares federales de educación establecieron tareas de formación de competencias universales, muchas de ellas se forman en las disciplinas secundarias que se estudian como base del estudio. El artículo presenta cómo es posible utilizar las tecnologías digitales, formando al mismo tiempo las competencias demandadas en el ámbito profesional, durante el estudio del curso tradicional de secundaria "Historia".

Por otro lado Bajeri & Radzwan (2022), destaca que la utilización de materiales didácticos es importante para lograr objetivos docentes eficaces y que los estudiantes puedan utilizarlos, el desarrollo de un módulo de aprendizaje óptico (MPO) con Genially puede contribuir a aumentar



el interés por el aprendizaje y ayudar a los profesores en formación, especialmente en óptica. Durante esta investigación se demostró que el módulo tiene una alta validez, con aproximadamente un 97% de acuerdo entre los expertos, lo que indica su utilidad como herramienta didáctica.

Los resultados demostraron que el módulo es útil para los profesores en prácticas y puede utilizarse como una de las herramientas de enseñanza, esta investigación destaca la importancia de utilizar materiales didácticos.

Ramírez & Mena (2022), en su trabajo investigativo se centra en ayudar a los estudiantes de 8 a 9 años que tienen dificultades para leer y escribir. El estudio se llevó a cabo en una institución educativa específica, donde los estudiantes no pudieron desarrollar sus habilidades lingüísticas y de comunicación de manera efectiva. Para abordar este problema, los investigadores proponen utilizar herramientas de gamificación como Quizziz y Genially para que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. El estudio utilizó un enfoque cualitativo y observó el progreso de los estudiantes. Los resultados mostraron que el uso de herramientas de gamificación tuvo un impacto positivo en el interés de los estudiantes por aprender y en su capacidad para reconocer sílabas, escribir y leer palabras, frases y oraciones cortas. Basándose en estos hallazgos, los investigadores sugieren implementar estrategias de gamificación en otras materias para que el aprendizaje sea más agradable para los estudiantes.

La investigación de Chonata (2023), destaca la importancia de las estrategias digitales para el autoaprendizaje entre los profesores de educación básica y atribuye la importancia de incorporar estrategias digitales en el plan de estudios para mejorar los resultados de la enseñanza y el aprendizaje en la educación básica.

De igual manera proporciona información sobre las herramientas y técnicas que pueden mejorar las habilidades tecnológicas de los profesores y promover el desarrollo profesional continuo. Se considera importante dicha investigación ya que los hallazgos pueden guiar a las instituciones educativas en la implementación de estrategias digitales eficaces para la formación y el apoyo a los docentes. La investigación contribuye a la literatura existente sobre el uso de herramientas digitales en la educación y hace hincapié en la necesidad de que los profesores se adapten a la era digital.

2. *Constructivismo y aprendizaje*

El constructivismo es una corriente pedagógica donde el proceso de aprendizaje es dinámico, participativo e interactivo. Se basa en la idea de que “el individuo no es un producto del ambiente ni resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia; que se produce día a día como resultado de la interacción entre esos factores” (Guamán et al., 2020, p.24). Por su parte, Vygotsky desarrolló el denominado constructivismo social, el cual establece que las personas no comprenden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona. Al contrario, el individuo siente la necesidad de construir su propio conocimiento a través de la experiencia y esta conduce a la creación de esquemas, que son modelos mentales almacenados en la mente de quien aprende.

Las bases constructivistas han sido adoptadas en las nuevas formas de lograr aprendizaje, donde las TIC juegan un papel importante, debido a sus principios de construcción de conocimiento en forma autónoma y el aprendizaje en el medio en el que se desenvuelve el ser humano (Vargas & Acuña, 2020). Así, estrategias como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en problemas, y la gamificación se han servido del constructivismo, que con el apoyo de los recursos digitales apropiados logran exitosamente captar el interés de los estudiantes por el aprendizaje, mientras comparten conocimientos con sus pares y se involucran en un ambiente de jugabilidad (Ricca et al., 2022).

3. *Conectivismo.*

Carbone (2022) define al conectivismo como una teoría de aprendizaje para la era digital de la siguiente manera:

La integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto organización. (...) el aprendizaje puede residir fuera de nosotros, está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. (p.6)

En el conectivismo, el aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una variedad de ambientes que no están necesariamente bajo el control del aprendiz se enfoca en la conexión de redes de información que permite al ser humano incrementar su estado actual de conocimiento, a partir de las bases de datos en las que se aloja dicha información. En consecuencia, el usuario debe adquirir la habilidad de poder identificar la información que es relevante para cubrir su necesidad y debe

ser capaz de reconocer cuándo la nueva información modifique las decisiones tomadas en momentos anteriores (Lozano et al., 2022).

La teoría del conectivismo explica que el conocimiento se distribuye a través de redes de conexiones, dando como resultado que el aprendizaje se construya a través de la capacidad de incursionar en estas redes. En consecuencia, el conectivismo implica enfocarse en el individuo como un sujeto que aprende cuando forma parte de una red (Corbett & Spinello, 2020).

En este sentido, el rol del docente como facilitador debe adquirir habilidades para organizar el aprendizaje y brindar a sus estudiantes estrategias contenidas y recursos que le permitan desarrollar competencias basadas en la red. Esto requiere, por parte del docente una capacitación continua y un cambio radical en su práctica de aula, considerándose un gran desafío, que, de lograrse, contribuirá a que sus estudiantes desarrollen competencias que le ayuden a seguir aprendiendo a lo largo de la vida (Boyras et al., 2021).

Carbone (2022) considera como principios del conectivismo los siguientes: 1) el aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones; 2) el aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializada; 3) el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos; 4) la capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado; 5) la alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo; 6) la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave; 7) la actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje. Este ciclo de desarrollo del conocimiento les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

Sin embargo, Brieger et al. (2020) considera que el conectivismo no tiene fundamentos suficientes para considerarse una teoría de aprendizaje, sino más bien, una propuesta pedagógica que resulta de las nuevas tendencias de aprendizaje basadas en red y que se sirven de los recursos que provee la web 2.0.

4. Enseñanza-Aprendizaje

En relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por tecnologías, se debe destacar la labor que tiene el docente EPJA es así como Plaza et al. (2020) en su investigación realizada en Ecuador, analizan la importancia de que los docentes cuenten con conocimientos sólidos sobre las normativas que rigen la educación en el país.

Los procesos esenciales en el aprendizaje de la Historia son los mismos en cualquier ambiente, así como los principios método lógicos; lo que habría que atender son las peculiaridades de las circunstancias en que suceden y los medios por los que se accede y construye el conocimiento histórico, a fin de cuidar el modo de adecuarlos con miras a que influyan de la mejor manera en los modos de aprender (Espina, 2022).

5. *Competencias digitales docentes*

La competencia digital docente involucra el uso crítico de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en el eje que articula la formación, la innovación y la investigación. En otros términos, la competencia digital es esencial en la formación del docente, quien debe conocer y reflexionar sobre el mundo digital en el que desenvuelven los estudiantes. En consecuencia, es necesario que desarrolle habilidades que le permitan utilizar la tecnología como recurso de apoyo para alcanzar aprendizajes significativos (García et al., 2022). Para que el docente logre formar profesionales competentes y autónomos que se desenvuelven en un ámbito laboral mediado por la tecnología, debe haber desarrollado competencias digitales, acompañadas de otras como la competencia cognitiva (saber), la competencia funcional (saber hacer), la competencia personal (saber estar) y la competencia ética (saber ser) (Romero, 2021).

La European Parliament and the Council define la competencia digital como un conjunto de habilidades que permiten a las personas utilizar tecnologías digitales de manera efectiva y responsable, según Meikališa & Strada (2019) esto implica:

El uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.
(p. 12)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, elaboró un informe sobre las competencias en TIC para los docentes en las que estableció tres competencias principales: 1) nociones básicas de tecnología, 2) profundización de conocimiento; y, 3) creación de conocimiento (Carrera & Coiduras, 2012). A partir de estas competencias, Barbazan Capéans et al. (2021) identifica cinco áreas: 1) Área de información y alfabetización informacional; 2) Área de comunicación y colaboración; 3) Área de creación de contenido digital; 4) Área de seguridad; y, 5) Área de resolución de problemas.



En relación con el área de información y alfabetización informacional, Kerexeta (2022) explica que esta competencia se refiere al conocimiento práctico, destrezas y actitudes necesarias para analizar, de forma eficaz, la información digital proveniente de la web y evaluarla de acuerdo con su relevancia.

Respecto al área de comunicación y colaboración, se considera que las TIC ofrecen diversas formas de apoyar la comunicación dentro y fuera del aula, en la que el docente debe cambiar su rol facilitando la colaboración mediante la red y creando comunidades de aprendizaje. Para ello es necesario que planifique el trabajo en red, gestione grupos, organice la información que se genera en estos espacios de trabajo y apoye la comunicación virtual (Romero, 2021).

En cuanto al área de creación de contenido digital, implica la construcción de un Objeto de Aprendizaje (OA), donde el docente puede considerarlo como un proceso autónomo o colaborativo. Estos OA deben ser diseñados con información relevante sobre una unidad, módulo o proyecto. La característica principal del sistema de creación de contenidos se basa en su funcionamiento, que puede ser utilizado como una entidad autónoma o como complemento de otro recurso digital, sea cual fuere el nivel de complejidad (Bertossi & Gutiérrez, 2022).

En el área de seguridad, es necesario reflexionar sobre el contenido que circula en la red, a las que están expuestos los internautas. Con la finalidad de concientizar sobre los efectos que causan las horas excesivas de uso de internet y el mal manejo de dispositivos electrónicos, el docente debe promover buenas prácticas de protección de dispositivos, datos personales, salud y el entorno en el que se desenvuelven los estudiantes (Gutiérrez & Pazuch, 2023).

Finalmente, el área de resolución de problemas se caracteriza por la identificación de necesidades y recursos digitales apropiados para ser utilizados en el aula, de acuerdo con el contexto en el que se desarrolla el aprendizaje. Conlleva el uso creativo de la tecnología, la resolución a problemas técnicos y la actualización permanente de los cambios en cuanto a recursos digitales (Bertossi & Gutiérrez, 2022).

Para el presente estudio, se han considerado las competencias digitales docentes establecidas por Barbazan et al. (2021), de acuerdo con sus áreas: Comunicación y colaboración, la cual comprende el desarrollo de competencias para la: a) Interacción mediante las tecnologías digitales (IMTD) y, b) Compartir información y contenidos (CIC); y, Contenidos digitales, la cual comprende el desarrollo de competencias para el: c) Desarrollo de contenidos digitales (DCD). En la figura 1, se muestran las definiciones de cada una de las competencias que se trabajan en esta investigación:

Figura 1.

Competencias digitales de las Áreas 2y3 según INTEF

<i>Competencias digitales de las Áreas 2 y 3 según INTEF</i>			
Área 2: Comunicación y colaboración		Área 3: Creación de contenidos digitales	
Competencia	Definición	Competencia	Definición
Competencia 2.1: Interacción mediante las tecnologías digitales	“Interaccionar por medio de diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo se distribuye, presenta y gestiona la comunicación digital, comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales, contemplar diferentes formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos” (INTEF, 2017, p.25)	Competencia 3.1: Desarrollo de contenidos digitales	“Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías” (INTEF, 2017, p. 40).
Competencia 2.2: Compartir información y contenidos digitales	“Compartir la ubicación de la información y de los contenidos encontrados, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario, ser proactivo en la difusión de noticias, contenidos y recursos, conocer las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información en el conjunto de conocimientos existentes” (INTEF, 2017, p. 27)		

Fuente: INTEF (2017)

6. Gamificación

Nick Pelling, un programador británico de videojuegos, fue quien acuñó el término gamificación. Este término se refiere a la incorporación de elementos de juego en las interfaces de usuario de las aplicaciones que desarrollaba (Cornella et al., 2020). Romero et al. (2023) destaca que la gamificación busca elevar el nivel de motivación y participación de los estudiantes en las actividades del curso. Esto se alcanza mediante una retroalimentación inmediata y efectiva, así como el refuerzo positivo de interacciones dinámicas. De esta manera, los estudiantes se convierten en el centro de su propio proceso de aprendizaje y toma de decisiones de forma autónoma.

Pegalajar (2021) complementa esta idea al señalar que la gamificación implica una variedad de técnicas de jugabilidad que transforman una tarea en una actividad atractiva y lúdica. Esta técnica

se basa en elementos que hacen que los juegos sean atractivos, lo que permite involucrar a los usuarios en un entorno donde el aprendizaje se convierte en algo divertido. De igual manera, para Valencia & Orellana (2020), la gamificación es la adhesión de elementos y técnicas propias del desarrollo de los juegos a contextos que no están ideados para ser lúdicos. En consecuencia, gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos como percepciones positivas, deseo de mantenerse en juego y competitividad (Rodríguez et al., 2022).

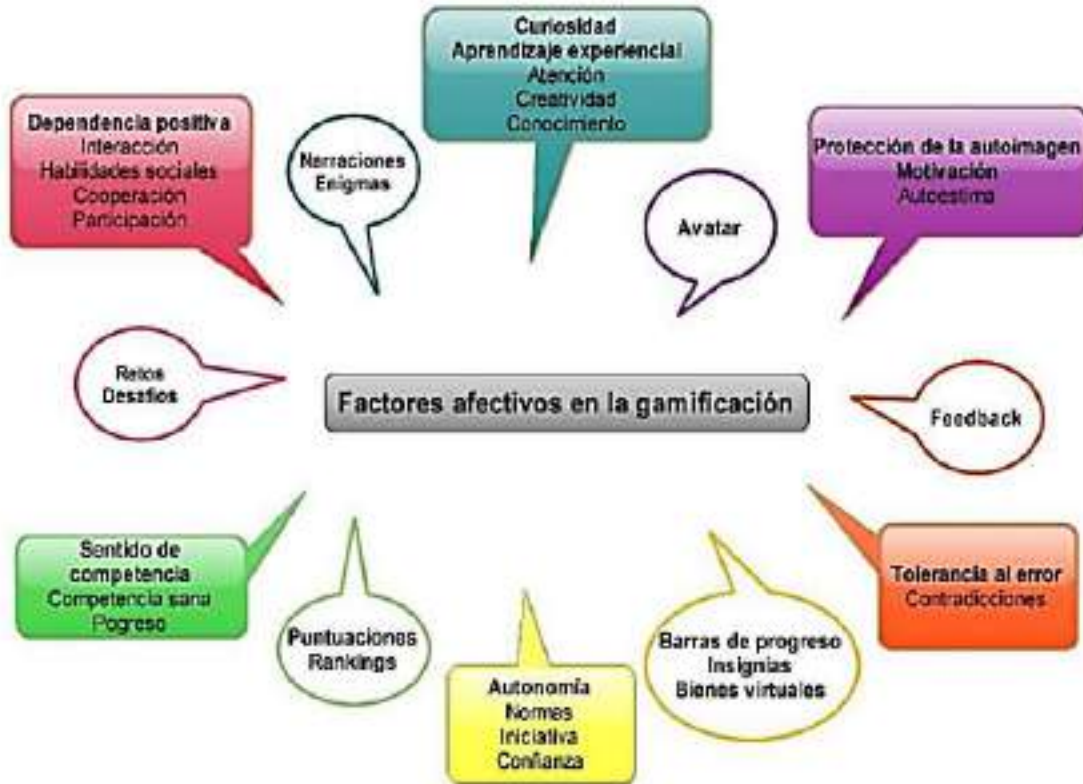
Es importante considerar que los procesos de enseñanza basados en estrategias de gamificación atrapan los sentidos de quienes participan y los implican en una relación directa, con una experiencia de construcción de conocimientos vivencial, que es emocionalmente productivo (Machuca & Gasca, 2019). En este contexto, se puede notar que esta metodología no solamente cambia la experiencia educativa, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades fundamentales para el siglo XXI (Collantes & Aroca, 2024).

Respecto al componente emocional, Vásquez, (2021) expresa que existen factores afectivos que puede estimularse por medio de la gamificación. Entre los factores de mayor relevancia, se pueden mencionar: 1) interdependencia positiva; 2) aprendizaje experiencial; 3) creación de un jugador; 4) competencia; 5) autonomía; y, 6) tolerancia al error.

La interdependencia positiva se refiere al uso de retos y desafíos y se experimenta el aprendizaje a través de la cooperación y/o participación (Boix & Ortega, 2020) y está relacionada con el aprendizaje experiencial, que según Ayala (2023) permite que el aprendiz se involucre en la resolución de problemas de la vida real con el fin de construir un nuevo conocimiento. Adicionalmente, en un contexto gamificado se debe considerar la clasificación del jugador según su perfil, su personalidad y su comportamiento. Según Manzano et al. (2022) existen jugadores con perfil de asesinos, triunfadores, sociables o exploradores, que ocultan su identidad bajo un nickname o un avatar, lo cual les brinda confianza al momento de participar. Ayala (2023) añade que en los contextos gamificados la competencia no puede faltar, siempre y cuando sea sana y considere elementos de retroalimentación en el proceso de aprendizaje. Además, al momento de diseñar las actividades gamificadas se debe evidenciar el trabajo autónomo y la tolerancia al error (Saraguro et al., 2017). En la figura 2 se resumen los factores afectivos de la gamificación:

Figura 2.

Factores afectivos que se estimulan con la gamificación



Fuente: Foncubierta & Chema (2014).

6.1 Estrategias de gamificación

Las estrategias de gamificación contribuyen al desarrollo, tanto de competencias específicas como transversales en procesos de enseñanza-aprendizaje; se utilizan para promover conductas que despierten el interés de los estudiantes por aprender (Jayawardena et al., 2022). Los elementos considerados para la elaboración de la estrategia de gamificación se clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes (Lopes et al., 2019).

Las dinámicas se refieren al motor que permite el funcionamiento de la estrategia. Son los factores generales en los que debe estar centrado un sistema de gamificación. Están directamente relacionados con el desempeño favorable que se espera del participante. Los docentes encargados de diseñar ambientes gamificados para su aula de clase recurren a las dinámicas de juego para lograr experiencias de aprendizaje que fomentan la interacción, la autonomía y el trabajo en equipo

entre los participantes y que además permiten cumplir con los objetivos planteados y alcanzar metas más allá de las esperadas (Ekici, 2021).

Las mecánicas se relacionan con la motivación y el comportamiento de los estudiantes. Representan las reglas y las recompensas que hacen que los juegos se conviertan en desafíos, provocando emociones que un sistema gamificado busca generar en los participantes. Para lograrlo se recurre a elementos como: retos, desafíos, premios, puntos, clasificaciones, niveles y regalos. Adams et al. (2018) los explican de la siguiente manera:

Retos: Los retos incentivan al participante a jugar por una meta y conseguir el sentimiento de que está trabajando por un fin específico. Hacen que los participantes desarrollen habilidades y progresen en la curva de aprendizaje a medida que van realizando acciones que le permiten alcanzar el objetivo final. Se los puede considerar como mini juegos con pequeños objetivos que al cumplirse y acumularse conforma el juego total.

Desafíos: También se cuenta con los desafíos, que permiten la competición entre los jugadores para obtener los puntajes más altos en las actividades planteadas, donde el jugador con mayor puntaje es el recompensado.

Premios: En un juego no pueden dejar de considerarse los premios, que son las recompensas tangibles que se entrega a los participantes cuando cumplen con un objetivo. Se consideran como premios a los trofeos, medallas, estrellas, insignias, bonificaciones, que otorgan al jugador un reconocimiento. Los jugadores esperan ganar puntos durante el juego, que permiten hacer un seguimiento del avance del jugador para contabilizar sus logros.

Puntos: Los puntos permiten retroalimentar a los jugadores para mejorar sus habilidades e incentivarlos a continuar. Se consideran cinco tipos de sistemas de puntos: Puntos de experiencia: permiten realizar el seguimiento de la experiencia del jugador. Puntos canjeables: puntos que pueden ser cambiados por ciertas actividades. Reputación: son aquellos que le otorgan un estatus al participante dentro del juego. Habilidad: permite demostrar que el jugador ha desarrollado una capacidad en un área específica. Karma: puntos que se ganan para ayudar a los demás.

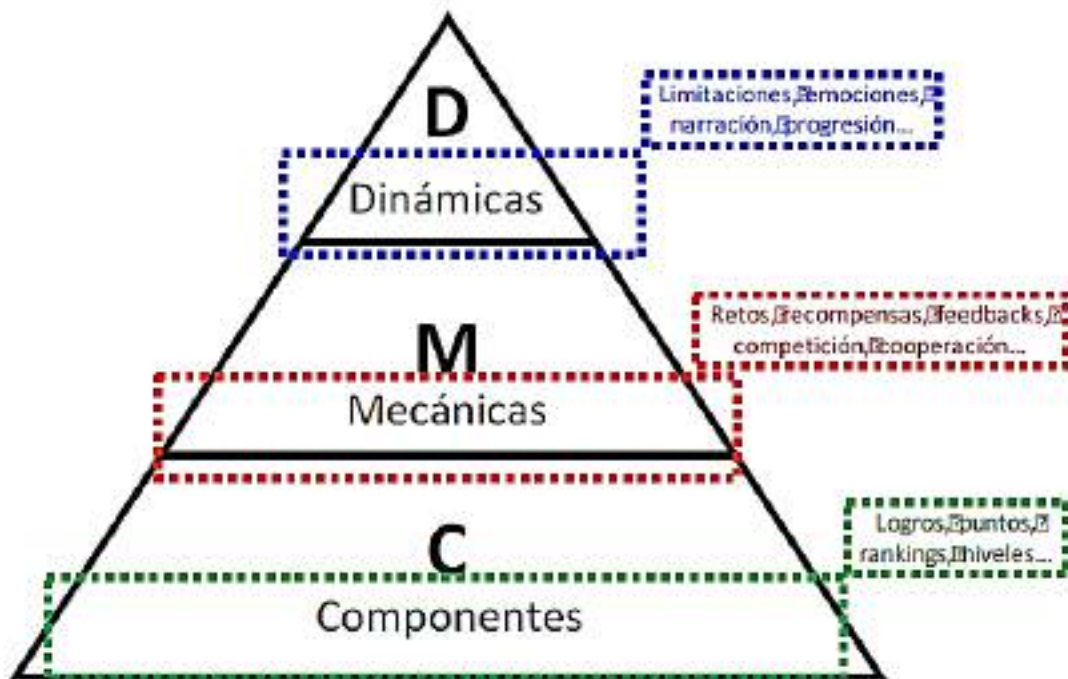
Clasificaciones: Un sistema que permita la clasificación en un entorno gamificado genera la competitividad entre los participantes al provocar deseo de aspiración, popularidad y colocación en pódiums de los mejores puntuados. Las clasificaciones permiten al docente diferenciar los estudiantes con desempeños no favorables, para que a su vez se realice la retroalimentación adecuada y se brinden oportunidades de mejora.

Niveles: Los niveles son necesarios en un entorno gamificado porque representan jerarquías estructuradas de progreso en función de los contenidos que se desea enseñar, pudiendo ordenarse desde lo más fácil hasta lo más difícil. Producen percepciones positivas de progreso, emociones de reconocimiento al superar cada nivel. Además, despiertan el interés de los participantes por descubrir nuevos niveles que brindan el acceso a nuevos contenidos.

Regalos: Es un elemento con gran capacidad de despertar el interés de manera positiva en los participantes. A su vez, ayuda en la adquisición y retención de los contenidos que se enseñan. También, provocan que los participantes regresen al entorno gamificado, evitando su deserción. Los componentes son las herramientas y los recursos que se utilizan para elaborar las actividades que se desarrollan en la práctica de la gamificación (Flores & Cornejo, 2022). La siguiente figura muestra la pirámide de los elementos de gamificación:

Figura 3.

Pirámide de los elementos de gamificación



Fuente: Adaptado de Werbach & Hunter (2012)

Manzano et al. (2022) explica que la gamificación ocurre cuando se consideran elementos, mecánicas y dinámicas de juego como los que se muestran en la siguiente tabla:

Figura 4.
Elementos, mecánicas y dinámicas de juego.

Dinámicas	Mecánicas		Elementos
Poder	Identificar patrones	Contar Historias	Nivel
Curiosidad	Coleccionar	Predecir el futuro	Ranking social
Independencia	Encontrar tesoros	Competir	XP
Aceptación	Completar cosas	Psicoanalizar	Área social
Orden	Ser reconocido	Misterio	Personalización
Ahorro	Crear orden del caos	Dominar habilidades	Equipamiento
Honor	Personalizar mundos	Hace justicia	Recompensas Fijas
Idealismo	Adquirir conocimientos	Crear	Avatar
Contacto social	Organizar gente	Excitación	Equipo
Familia	Tener contactos	Triunfar en conflictos	Gremios
Estatus	Ser centro de atención	Relajarse	Modalidades
Venganza	Admirar la belleza	Lo Bizarro	Búsqueda
	Romance	Hacer tonterías	Moneda virtual
	Hacer regalos	Reirse	Desafío épico
	Ser un héroe	Asustarse	Ítem de acceso
	Ser un villano	Fortalecer relaciones	Chat
	Ser un sabio	Mejorar la salud	Habilidades
	Ser un rebelde	Conectarse al pasado	Embajadores
	Ser un dictador	Explorar el mundo	Power Up!
	Vivir una fantasía	Mejorar la sociedad	Duelos
	Oír historias	Iluminación	Ranking
			Experiencia
			Mundo
			Eventos especiales
			Tutorial
			Sistema de Comercio
			Recompensas aleatorias
			Recompensas de grupo
			Huevos de pascua
			Salvavidas

Fuente: Tomado de Radoff (2011)

Merma et al. (2023) proponen dos formas de gamificar: la primera, es la gamificación superficial, utilizada para gamificar una actividad o clase específica; y, la segunda, es la gamificación estructural, que se implementa en el desarrollo de todo un curso. Los autores explican que la introducción de la gamificación es positiva para los aprendices, en cuanto a la apropiación de su aprendizaje, considerando que han logrado atraer su atención y el compromiso por participar de forma activa en la clase. Concluyen que no todas las actividades de un curso necesariamente deben ser gamificadas para desarrollar nuevos aprendizajes.

6.2 Aprendizaje basado en juegos

Los juegos representan una oportunidad para transformar el aprendizaje porque estimulan la colaboración, recompensan el buen desempeño, permiten adaptarse a situaciones muy diversas y pueden captar la atención de los jugadores (Noroozi et al., 2020).

En el informe Gao et al. (2020), el aprendizaje basado en juegos se plantea como una perspectiva a mediano plazo, que promete mejorar las experiencias de aprendizaje en los estudiantes e incrementar sus destrezas. El mismo informe reconoce el gran potencial que tienen los juegos para promover la colaboración y permitir que los estudiantes participen en su proceso de aprendizaje.

En la investigación desarrollada por (Zabala et al., 2020), sobre el aprendizaje basado en juegos como estrategia para el desarrollo de competencias específicas de educación, se analiza su impacto en el desempeño académico de los estudiantes en función del desarrollo de competencias, determinando como positiva la experiencia en aspectos como la autonomía e involucramiento de los educandos en el proceso de aprendizaje.

Moya (2019) evalúan el impacto orientado a potenciar las inteligencias múltiples en el contexto escolar utilizando la metodología del aprendizaje basado en juegos y juegos digitales educativos para el aprendizaje de matemáticas. La investigación establece un incremento significativo en las inteligencias múltiples propuestas por los sujetos debido al uso de la estrategia y a las dinámicas y mecánicas de juego utilizadas. Explican que el indicador de interés que le despiertan las misiones matemáticas del videojuego a cada estudiante resultó significativo.

7. Genially.

Genially o Genial es considerada como una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite “crear contenidos interactivos (presentaciones, infografías, etc.) y trae plantillas de juegos interactivos y gamificación” (González, 2019). Dentro de los ambientes educativos se diseñan estas diapositivas con el objetivo que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Además, da la posibilidad que el docente utilice esta herramienta como un recurso innovador y despierte el interés en el aprendizaje. Genially es una herramienta muy interesante que hoy en día están utilizando los docentes como los estudiantes debido a que su uso es muy fácil, es así que se presenta una serie de ventajas descritas en la siguiente figura.

Figura 5.

Ventajas del uso de Genially.



Fuentes: Adaptado de Fernández, y otros (2020).

Genially ha transformado la dinámica educativa al enfocarse en dos pilares esenciales: interactividad y animación. La interactividad potencia el compromiso de los estudiantes al permitirles participar activamente mediante elementos como botones, enlaces y evaluaciones, facilitando discusiones colaborativas. Por otro lado, la animación brinda una experiencia visualmente cautivadora y dinámica, mediante efectos visuales, GIFs y transiciones que no solo ilustran conceptos complejos, sino que también añaden un toque de personalidad al contenido educativo. Estos pilares, combinados, elevan la efectividad y el atractivo del proceso de aprendizaje, adaptándose a las necesidades y preferencias de los estudiantes contemporáneos (Quimbita, 2022).



8. *Educación para jóvenes y adultos (EPJA)*

A lo largo de la investigación sobre educación para jóvenes y adultos (EPJA), se ha evidenciado la necesidad imperante de abordar las diversas realidades educativas de este grupo demográfico. Desde sus inicios en 1949, se ha enfatizado en la importancia de aspectos como la alfabetización y el nivel educativo de los adultos (Duchi et al., 2022). Sin embargo, esta área ha estado marcada por una dicotomía entre dos perspectivas fundamentales, tal como señalan Cuesta & Chamorro (2022). Por un lado, se encuentra una visión mercantilista que busca formar individuos únicamente para su inserción en el mercado laboral. Por otro lado, se promueve una visión más holística que busca la formación integral de las personas, haciendo énfasis en el respeto a los derechos humanos y fomentando su capacidad crítica y reflexiva.

En Ecuador, aproximadamente 5.7 millones de personas se encuentran en situación de analfabetismo o con estudios incompletos. Por este motivo, el Ministerio de Educación ha implementado modalidades presenciales, semipresenciales y a distancia para asegurar el acceso universal a la educación, así como la no discriminación y la igualdad de oportunidades. EPJA es un servicio educativo dirigido a personas de 15 años en adelante para Educación General Básica (EGB) y de 18 años para Bachillerato General Unificado (BGU), quienes no han tenido acceso a la educación formal obligatoria (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018). En palabras de Burgos (2021)

El EPJA es la encargada de coordinar las distintas modalidades de estudio a través de las cuales se entregan servicios educativos a personas que requieran comenzar, continuar, validar, reconocer o certificar estudios básicos o medios en el marco de la educación a lo largo de toda la vida, a través de las modalidades regular y flexible. (p. 26)

Este enfoque histórico resalta la importancia de abordar las brechas educativas y proporcionar oportunidades de aprendizaje a quienes las necesitan, contribuyendo así al desarrollo de la sociedad. La alfabetización implica el desarrollo completo de la persona, permitiéndole descubrir su potencial humano, cultivar sus habilidades y lograr una integración social y comunitaria plena. Además, se enfoca en mejorar su capacidad crítica, fomentando su participación activa en la vida de su entorno local, ya sea en el barrio, la aldea o la comunidad. Por cuanto, todos los aprendizajes relacionados con la tecnología, la cultura, el crecimiento personal y la participación en la comunidad están interconectados y se refuerzan mutuamente (Del Valle, 2000).

En el estudio de Benalcázar et al. (2024), se destaca una preocupación fundamental: la falta de recursos tecnológicos en las instituciones fiscales que ofrecen educación para Personas con Escolaridad Inconclusa (PCEI). Esta carencia no solo afecta la enseñanza de las distintas asignaturas, sino que también obstaculiza la inclusión y el progreso educativo de los estudiantes. Los autores resaltan que esta situación limita la capacidad de alcanzar los objetivos educativos planteados.

Ante este desafío, surge la necesidad imperante de llevar la tecnología a las aulas. Para lograr este objetivo, se están implementando diversas estrategias y políticas que buscan promover la inclusión digital y garantizar un acceso equitativo a los recursos tecnológicos. Esto implica dotar a todas las instituciones educativas con una infraestructura tecnológica adecuada y proporcionar una capacitación continua a los docentes. De esta manera, se busca que los educadores puedan integrar de manera efectiva la tecnología en su enseñanza, maximizando su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Además, se destaca la importancia de desarrollar contenido educativo digital de alta calidad, que sea relevante y accesible para todos los estudiantes, independientemente de su contexto o situación educativa.

9. Importancia del apoyo en la enseñanza

9.1 Metodologías activas de enseñanza

Las metodologías activas de enseñanza representan un cambio significativo en la dinámica educativa tradicional. En lugar de un enfoque centrado en el docente, donde los estudiantes son principalmente receptores pasivos de información, estas metodologías colocan a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, fomentando su participación y comprometida. Una característica distintiva de estas metodologías es la promoción del aprendizaje experiencial. Los estudiantes no solo reciben conocimientos; los descubren, los aplican y reflexionan sobre ellos a través de actividades prácticas. Esto incluye métodos como el aprendizaje basado en problemas (ABP), donde se presentan desafíos reales o simulados para que los estudiantes los resuelvan, fomentando así el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos. Otro método activo es el aprendizaje colaborativo, que alienta a los estudiantes a trabajar juntos en tareas, compartiendo conocimientos, ideas y habilidades. Esta colaboración refleja situaciones del mundo real y prepara a los estudiantes para el trabajo en equipo en su vida profesional y personal (Torres, 2023).

El aprendizaje basado en proyectos es también una metodología activa clave. Los estudiantes se embarcan en proyectos de largo plazo que requieren investigación, planificación y ejecución. Estos proyectos pueden estar vinculados a problemas de la comunidad o a temas de interés actual, lo que aumenta su relevancia y motivación para los estudiantes. Estas metodologías activas se apoyan en la teoría constructivista del aprendizaje, que sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias. Al permitir que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, se fomenta un enfoque más profundo y significativo.

Además, las metodologías activas se adaptan bien a la diversidad en el aula. Reconocen que los estudiantes tienen diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, y ofrecen múltiples caminos para explorar y entender los conceptos. Esto es especialmente importante en un contexto educativo cada vez más diverso y globalizado. Finalmente, la incorporación de tecnología juega un papel importante en las metodologías activas. Herramientas digitales como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones interactivas y recursos multimedia enriquecen la experiencia de aprendizaje, permitiendo un acceso más amplio a la información y facilitando nuevas formas de colaboración y descubrimiento (Nicolás & Ramos, 2019).

9.2 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un concepto fundamental en la educación contemporánea, que se centra en cómo los estudiantes internalizan y dan sentido a la nueva información. Contrario al aprendizaje memorístico, donde los datos se almacenan de forma aislada y sin conexión con el conocimiento previo del estudiante, el aprendizaje significativo implica una integración consciente y reflexiva de nuevos conocimientos con los ya existentes. Este enfoque se basa en la teoría cognitiva, especialmente en las ideas del psicólogo David Ausubel, quien enfatizó que el aprendizaje más efectivo ocurre cuando el nuevo material se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. En otras palabras, el aprendizaje significativo se produce cuando los estudiantes pueden conectar la nueva información con su estructura cognitiva preexistente, encontrando así relevancia y aplicación práctica en lo que están aprendiendo. Para facilitar el aprendizaje significativo, los educadores deben diseñar sus enseñanzas de manera que sean relevantes para los intereses y conocimientos previos de sus estudiantes. Esto implica entender y conectar con las experiencias, valores y necesidades de los alumnos. La presentación de contenidos debe ir más allá de los hechos y datos, buscando que los estudiantes reflexionen, cuestionen y apliquen la información en diversos contextos (Victores et al., 2021).

La estrategia del aprendizaje basado en conceptos es un ejemplo de cómo se puede fomentar el aprendizaje significativo. En lugar de centrarse en la memorización de datos aislados, esta estrategia anima a los estudiantes a entender y explorar conceptos clave y sus relaciones, lo que les ayuda a construir una comprensión más profunda y sistémica del material. El aprendizaje significativo también implica una actitud activa por parte del estudiante. Se anima a los alumnos a ser curiosos, a hacer preguntas y a ser críticos con la información que reciben. Esta actitud activa no solo mejora la retención y comprensión del material, sino que también desarrolla habilidades de pensamiento crítico y análisis (Humán et al., 2022).

Además, el aprendizaje significativo tiene un impacto a largo plazo. Al conectar el nuevo aprendizaje con experiencias y conocimientos previos, los estudiantes no solo entienden mejor el material en el momento, sino que también están mejor preparados para recordar y aplicar ese conocimiento en el futuro. Esto es especialmente crucial en materias como la historia, donde comprender las causas, efectos y lecciones de eventos pasados puede influir profundamente en la comprensión de los estudiantes sobre el mundo actual. En conclusión, el aprendizaje significativo es una piedra angular de la educación efectiva. Proporciona una ruta para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen una comprensión profunda y duradera, habilidades de pensamiento crítico y una conexión personal con el material que aprenden. Al centrarse en la relevancia, la conexión y la aplicación de nuevos conocimientos, los educadores pueden fomentar un aprendizaje que es verdaderamente transformador (Villamizar et al., 2022).

10. Proceso de enseñanza y aprendizaje

10.1 Definición y etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El proceso de enseñanza y aprendizaje es una dinámica compleja e interactiva que implica tanto a los educadores como a los estudiantes. Se puede definir como una serie de actividades y experiencias destinadas a adquirir o modificar habilidades, conocimientos, comportamientos y valores. Este proceso es fundamental en el ámbito educativo, ya que proporciona el marco sobre el cual se construye la experiencia de aprendizaje (Ramírez et al., 2022).

El mismo autor menciona que las etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje son las siguientes:

1. **Planificación:** Esta fase inicial es esencial, ya que en ella el educador prepara el material, diseña las actividades y establece los objetivos de aprendizaje. Es fundamental tener un

profundo entendimiento de las necesidades de los estudiantes, los objetivos del curso y los recursos disponibles. La planificación efectiva también implica la selección de métodos de evaluación apropiados y la consideración de diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

2. **Implementación:** Durante esta etapa, el educador lleva a cabo el plan diseñado en un entorno de aprendizaje real. Esto puede incluir la presentación de información, la facilitación de discusiones, la realización de actividades prácticas y la promoción de experiencias de aprendizaje significativas. La implementación exitosa requiere habilidades de comunicación, adaptabilidad y la capacidad para crear un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.
3. **Interacción:** En esta fase, los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje. Interactúan con el material, se involucran en actividades, colaboran con sus compañeros y buscan la orientación del educador. La calidad de esta interacción es fundamental para el éxito del proceso, ya que promueve el compromiso y la motivación de los estudiantes.
4. **Evaluación:** La evaluación es fundamental para comprender en qué medida se han alcanzado los objetivos de aprendizaje. No se limita a pruebas y exámenes, sino que incluye una variedad de métodos como evaluaciones formativas, autoevaluaciones y evaluaciones entre pares. La retroalimentación constructiva desempeña un papel crucial en esta fase, proporcionando a los estudiantes información valiosa sobre su progreso y áreas de mejora.
5. **Reflexión:** En la etapa final, tanto educadores como estudiantes reflexionan sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los educadores evalúan la efectividad de sus métodos y estrategias, mientras que los estudiantes reflexionan sobre su comprensión y crecimiento. Esta etapa es esencial para el desarrollo profesional continuo y el crecimiento personal, y sienta las bases para futuras experiencias de aprendizaje. (Ramírez et al., 2022)

Cada una de estas etapas es interdependiente y esencial para crear una experiencia educativa eficaz y enriquecedora. El proceso de enseñanza-aprendizaje es dinámico y requiere una evaluación y ajuste constantes para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo. La comprensión profunda de este proceso es vital para cualquier educador que busque fomentar un aprendizaje efectivo y significativo

10.2 Factores que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Historia

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia está influenciado por una variedad de factores. Estos factores juegan un papel crucial no solo en cómo se enseña la materia, sino también en cómo los estudiantes interactúan con ella y la internalizan (Bernal & Pérez, 2023).

- **Contexto Histórico y Cultural de los Estudiantes:** La conexión de los estudiantes con la Historia puede estar profundamente influenciada por sus propios antecedentes culturales e históricos. Los estudiantes pueden tener diferentes perspectivas y experiencias relacionadas con eventos históricos, lo que puede afectar su interés y comprensión del material (León et al., 2020).
- **Relevancia y Conexión con el Presente:** La Historia se vuelve más significativa para los estudiantes cuando pueden ver su relevancia y conexión con el mundo actual. Relacionar los eventos históricos con temas contemporáneos y debates actuales puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes (Bernal & Piñón, 2023).
- **Métodos de Enseñanza y Materiales Didácticos:** La manera en que se presenta la Historia es fundamental. El uso de una variedad de recursos y métodos de enseñanza, como narrativas, análisis de documentos primarios, discusiones en clase y proyectos de investigación, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda y matizada de la materia (León et al., 2020).
- **Habilidades de Pensamiento Crítico y Análisis:** La Historia no solo implica recordar fechas y eventos, sino también analizar causas y efectos, comprender diferentes perspectivas y desarrollar juicios críticos. Fomentar estas habilidades en los estudiantes es esencial para un aprendizaje significativo (Bernal & Pérez, 2023).
- **Factores Emocionales y Psicológicos:** La forma en que los estudiantes perciben y procesan las emociones relacionadas con ciertos eventos históricos puede impactar su aprendizaje. La empatía, la identificación personal y las respuestas emocionales juegan un papel importante en cómo los estudiantes se relacionan con la Historia (Bernal & Pérez, 2023).
- **Tecnología y Medios Digitales:** El uso de tecnología y medios digitales puede enriquecer la enseñanza de la Historia. Herramientas como simulaciones interactivas, recursos en línea y plataformas multimedia pueden proporcionar accesos dinámicos y atractivos a la materia (León et al., 2020).

- **Evaluación y Retroalimentación:** Las estrategias de evaluación influyen significativamente cómo los estudiantes se acercan al aprendizaje de la Historia. La evaluación debe ir más allá de la memorización, incluyendo la capacidad de los estudiantes para analizar, interpretar y presentar información histórica (León et al., 2020).

Cada uno de estos factores contribuye a la experiencia educativa en Historia, afectando no solo el conocimiento que los estudiantes adquieren, sino también cómo comprenden y valoran su significado. Un enfoque integral que tenga en cuenta estos diversos factores puede conducir a un aprendizaje más profundo y enriquecedor en la asignatura de Historia

10.3 Uso de estrategias digitales en la educación

El uso de estrategias digitales en la educación ha transformado significativamente el panorama del aprendizaje y la enseñanza. Estas estrategias incorporan una variedad de herramientas y plataformas tecnológicas para mejorar la experiencia educativa. En el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, las estrategias digitales ofrecen numerosos beneficios y oportunidades (Hermann & Pérez, 2019).

- **Acceso Ampliado a Información y Recursos:** Las tecnologías digitales proporcionan acceso a una vasta cantidad de recursos y materiales educativos. Esto incluye bases de datos en línea, bibliotecas digitales, publicaciones electrónicas y contenido multimedia, lo cual amplía significativamente los recursos disponibles tanto para estudiantes como para docentes (Mollo et al., 2023).
- **Personalización del Aprendizaje:** Las herramientas digitales permiten una mayor personalización del proceso educativo. Los sistemas de aprendizaje adaptativos y las plataformas en línea pueden ajustarse a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo que avancen a su propio ritmo y según su estilo de aprendizaje (García et al., 2022).
- **Interactividad y Participación:** Las estrategias digitales fomentan una mayor interactividad. Herramientas como foros de discusión, actividades interactivas en línea y juegos educativos pueden aumentar la participación y motivación de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y dinámico (Mollo et al., 2023).
- **Colaboración y Redes Sociales:** Las tecnologías digitales facilitan la colaboración entre estudiantes y docentes, incluso a distancia. Las plataformas de colaboración en línea y las redes sociales educativas permiten compartir ideas, trabajar en proyectos de grupo y

participar en comunidades de aprendizaje, independientemente de las barreras geográficas (García et al., 2022).

- **Enseñanza Híbrida y Aprendizaje a Distancia:** La integración de estrategias digitales ha sido fundamental en el desarrollo de modelos de enseñanza híbrida y en el aprendizaje a distancia. Estos modelos combinan elementos de instrucción presencial con componentes en línea, ofreciendo flexibilidad y accesibilidad a los estudiantes (García et al., 2022).
- **Desarrollo de Habilidades Digitales:** El uso de estrategias digitales en la educación también contribuye al desarrollo de habilidades digitales esenciales. Los estudiantes adquieren competencias en el manejo de herramientas digitales, búsqueda de información en línea, pensamiento crítico en entornos digitales y comprensión de la ética digital (Mollo et al., 2023).
- **Evaluación y Retroalimentación Mejoradas:** Las herramientas digitales ofrecen nuevas formas de evaluación y retroalimentación. Esto incluye evaluaciones en línea, seguimiento del progreso a través de plataformas digitales y retroalimentación instantánea, lo que puede ayudar a los estudiantes a entender mejor su desempeño y áreas de mejora (García et al., 2022).

En conclusión, la integración de estrategias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje representa una evolución significativa en el campo de la educación. Estas estrategias no solo mejoran la accesibilidad y calidad del aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para navegar y tener éxito en un mundo cada vez más digitalizado

11. Bases y Normativas Legales

En Ecuador, el marco legal relativo a la educación de personas con escolaridad inconclusa está orientado a garantizar el derecho a la educación para todos, independientemente de la edad o las circunstancias personales. Este marco se alinea con la visión de inclusión y equidad educativa que promueve el país (Aguirre, 2023).

- **Constitución de la República del Ecuador:** La Constitución ecuatoriana establece el derecho a la educación como un derecho fundamental. En su artículo 27, se menciona que el Estado garantizará el acceso gratuito hasta el tercer nivel de educación superior. Esto sienta las bases para programas educativos destinados a personas con escolaridad inconclusa (Aguirre, 2023).



- **Ley Orgánica de Educación Intercultural:** Esta ley aborda específicamente los temas de interculturalidad y plurinacionalidad en el sistema educativo. Bajo esta ley, se enfatiza la necesidad de adaptar la educación a las diversas realidades culturales y lingüísticas de la población, incluidas las personas con escolaridad inconclusa.
- **Programas de Educación Básica Superior y Bachillerato para Adultos:** El Ministerio de Educación de Ecuador ofrece programas de Educación Básica Superior y Bachillerato dirigidos a jóvenes y adultos que no han completado estos niveles de educación. Estos programas son flexibles y están diseñados para adaptarse a las necesidades de los adultos, teniendo en cuenta sus horarios y responsabilidades (Delgado et al., 2023).
- **Acceso a la Educación Superior:** A través de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT), Ecuador promueve políticas para facilitar el acceso a la educación superior de personas con escolaridad inconclusa, proporcionando oportunidades de desarrollo y formación continua (Aguirre, 2023).
- **Iniciativas de Educación a Distancia y Virtual:** Reconociendo la importancia de la tecnología en la educación, el gobierno ecuatoriano ha implementado varias iniciativas para promover la educación a distancia y virtual. Estas iniciativas son especialmente relevantes para personas con escolaridad inconclusa, ya que ofrecen una mayor flexibilidad y acceso a recursos educativos (Durand, 2022).
- **Programas de Alfabetización y Post-Alfabetización:** Estos programas están dirigidos a adultos que no han adquirido habilidades básicas de lectura, escritura y cálculo. Son fundamentales para garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a la educación básica, lo que constituye el primer paso para la continuación de estudios formales (Vilca, 2022).

En síntesis, el marco legal en Ecuador enfatiza la inclusión y la igualdad de oportunidades en la educación. Las políticas y programas dirigidos a personas con escolaridad inconclusa buscan ofrecer alternativas flexibles y accesibles para garantizar que todos los ciudadanos puedan completar su educación, independientemente de su edad o situación personal. Estas iniciativas son cruciales para el desarrollo social y económico del país, ya que la educación juega un papel clave en la mejora de la calidad de vida y la apertura de oportunidades para todos los ecuatorianos.

11.1 Normativas y políticas sobre el uso de estrategias digitales en la educación

En Ecuador, la integración de estrategias digitales en la educación está respaldada por diversas normativas y políticas que buscan mejorar la calidad y accesibilidad de la educación a través de la tecnología. Estas políticas se alinean con la visión de modernizar el sistema educativo y preparar a los estudiantes para un mundo digitalizado (Rosas-Lanas & Pila-Cárdenas, 2023).

- **Plan Nacional de Educación:** Este plan establece directrices generales para la incorporación de la tecnología en el sistema educativo. Incluye la promoción del uso de herramientas digitales en el aula, el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes, y la mejora del acceso a recursos tecnológicos en las instituciones educativas (Espinoza, 2020).
- **Proyecto Educativo "Educación en Casa":** Como respuesta a la pandemia del COVID-19, el Ministerio de Educación implementó el proyecto "Educación en Casa", que promovió el uso de plataformas digitales para la enseñanza a distancia. Esta iniciativa subrayó la importancia de las estrategias digitales en situaciones que requieren flexibilidad y adaptabilidad en la educación (Espinoza, 2020).
- **Capacitación y Desarrollo Docente en TIC:** Existen programas destinados a capacitar a los docentes en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estos programas buscan asegurar que los educadores estén preparados para integrar eficazmente las herramientas digitales en sus métodos de enseñanza (Espinoza, 2020).
- **Infraestructura y Acceso a Tecnología:** El gobierno ha realizado esfuerzos para mejorar la infraestructura tecnológica en las escuelas, incluyendo el acceso a Internet de alta velocidad y la dotación de equipos informáticos. Esto es fundamental para garantizar que las estrategias digitales sean efectivas y accesibles para todos los estudiantes (Espinoza, 2020).
- **Inclusión y Equidad Digital:** Las políticas también se enfocan en reducir la brecha digital y asegurar que los estudiantes de todas las regiones y condiciones socioeconómicas tengan acceso a la educación digital. Esto incluye la provisión de recursos digitales a comunidades desfavorecidas y la adaptación de contenidos para poblaciones diversas (Espinoza, 2020).
- **Normativas de Seguridad y Ética Digital:** Las regulaciones también abordan aspectos de seguridad y ética en el uso de tecnologías digitales. Esto incluye la protección de datos

personales de los estudiantes y la promoción de un uso responsable de Internet y redes sociales (Espinoza, 2020).

- **Programas de Alfabetización Digital:** Estos programas están dirigidos a estudiantes, docentes y la comunidad en general, buscando mejorar las habilidades digitales básicas. La alfabetización digital es crucial para garantizar que todos los ciudadanos puedan participar plenamente en una sociedad cada vez más digitalizada (Espinoza, 2020).

En conclusión, las normativas y políticas en Ecuador reflejan un compromiso con la integración de las estrategias digitales en la educación, reconociendo su importancia en la mejora de la calidad educativa y la preparación de los estudiantes para los desafíos del futuro. Estas políticas buscan crear un entorno educativo inclusivo, equitativo y adaptativo, donde la tecnología es una herramienta clave para el aprendizaje y el desarrollo.

11.2 Legislación relacionada con la enseñanza de Historia y su adaptación a personas con escolaridad inconclusa

En Ecuador, la legislación relativa a la enseñanza de la Historia y su adaptación para personas con escolaridad inconclusa se enmarca en las políticas generales de educación, las cuales buscan garantizar una educación inclusiva y accesible para todos. Estas leyes y regulaciones son fundamentales para asegurar que la enseñanza de la Historia sea relevante, comprensible y accesible, especialmente para aquellos que retoman su educación formal (Kenfield, 2022).

- **Enfoque en la Educación Intercultural Bilingüe:** La Ley Orgánica de Educación Intercultural de Ecuador establece un marco para una educación que respeta y valora la diversidad cultural y lingüística del país. Esto es particularmente relevante en la enseñanza de la Historia, ya que permite que el currículo histórico incluya diversas perspectivas y narrativas, reconociendo la riqueza de las múltiples identidades y culturas que conforman la nación (Vernimmen Aguirre, 2019).
- **Flexibilidad Curricular para Educación de Adultos:** Las normativas educativas en Ecuador reconocen la necesidad de adaptar los currículos para adultos que retoman sus estudios. Esto implica ajustar los contenidos de Historia para hacerlos más relevantes y accesibles a personas con experiencias de vida diferentes y con necesidades de aprendizaje específicas (Vernimmen Aguirre, 2019).
- **Programas de Educación Continua y A Distancia:** Las leyes educativas promueven programas de educación continua y a distancia, los cuales son esenciales para personas con

escolaridad inconclusa. Estos programas ofrecen la oportunidad de estudiar Historia de manera flexible, permitiendo a los estudiantes compaginar sus estudios con otras responsabilidades (Vernimmen Aguirre, 2019).

- **Inclusión de Temáticas Históricas Contemporáneas:** La legislación educativa enfatiza la importancia de incluir en el currículo de Historia temas contemporáneos y de relevancia actual. Esto ayuda a los estudiantes a comprender cómo los eventos históricos han moldeado el mundo moderno, aumentando así la relevancia de la materia para ellos (Vernimmen Aguirre, 2019).
- **Capacitación Docente en Metodologías Inclusivas y Diversas:** Las políticas educativas también incluyen la capacitación de docentes en metodologías que atienden la diversidad y promueven la inclusión. Esto es crucial para la enseñanza de la Historia, ya que prepara a los educadores para abordar la materia de manera que sea accesible y significativa para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con escolaridad inconclusa (Vernimmen, 2019).
- **Uso de Tecnologías en la Enseñanza de Historia:** La integración de tecnologías digitales en la educación también se aplica a la enseñanza de la Historia. Esto incluye el uso de recursos en línea, plataformas de aprendizaje virtual y otros medios digitales que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje y hacerla más interactiva y atractiva (Vernimmen, 2019).

En conclusión, la legislación ecuatoriana en el ámbito de la educación busca garantizar que la enseñanza de la Historia sea accesible, relevante y adaptada a las necesidades de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con escolaridad inconclusa. Estas leyes y regulaciones reflejan un compromiso con la educación inclusiva y de calidad, reconociendo la importancia de la Historia para comprender nuestra sociedad y nuestro lugar en ella.

12. Criterios de posición que asume el investigador, donde se destacan reflexiones y análisis críticos sobre las concepciones y puntos de vista de diferentes autores

Desde una perspectiva pedagógica, el investigador se alinea con enfoques constructivistas del aprendizaje, entendiendo que los estudiantes construyen su conocimiento de manera activa a través de la interacción con el contenido y su entorno educativo. Por lo tanto, su enfoque consiste en diseñar actividades y recursos en Genially que fomenten la exploración, la reflexión y la colaboración entre los estudiantes, en concordancia con las teorías contemporáneas del aprendizaje.

Se considera las necesidades específicas de los estudiantes de Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato. Reconociendo la diversidad de estilos de aprendizaje, habilidades y desafíos que enfrentan los estudiantes, y adapta el uso de Genially para atender a esta diversidad de manera inclusiva y accesible. Esto implica la incorporación de herramientas de accesibilidad y la personalización de los recursos para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

En cuanto a la evaluación del impacto de Genially en el aprendizaje de historia, el investigador desarrolla criterios claros y medibles. Se propone evaluar el progreso de los estudiantes tanto en términos de conocimientos históricos como de habilidades de pensamiento crítico y análisis. Para ello, se recopilan datos sobre el rendimiento académico de los estudiantes, su compromiso con el aprendizaje y su percepción de la utilidad de Genially como herramienta educativa.

Es decir, la integración de herramientas digitales en la enseñanza ha ganado un interés creciente en los últimos años (Romo et al., 2023; Vargas, 2019). Dentro de este contexto, el uso de Genially, una plataforma de creación de contenido interactivo, ha sido explorado como una estrategia potencial para mejorar el aprendizaje de historia en estudiantes de Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato.

Las ventajas que ofrece Genially en la enseñanza de historia son evidentes. Por un lado, su capacidad para crear presentaciones, infografías y otros recursos multimedia interactivos facilita la comprensión de conceptos históricos complejos. Al interactuar dinámicamente con el contenido, los estudiantes aumentan su motivación y compromiso con el aprendizaje. Autores como Chasipanta (2023) y Quimbita (2022) han señalado que Genially fomenta un aprendizaje más colaborativo y participativo, ya que permite la creación de contenido de manera conjunta entre docentes y estudiantes.

El uso de Genially en la enseñanza de historia para jóvenes y adultos en Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato ha generado un debate en torno a sus beneficios y desafíos. Si bien se destaca su capacidad para fomentar un aprendizaje más colaborativo y participativo, diversos autores señalan preocupaciones que deben abordarse cuidadosamente.

Ponce & Ochoa (2021) menciona que uno de los principales desafíos es la curva de aprendizaje para los docentes. Implementar eficazmente Genially requiere que los educadores se familiaricen con la herramienta, lo que puede representar una barrera inicial para su adopción. Por otra parte,



Carrera (2022) en su investigación menciona que se discute la necesidad de integrar coherentemente esta herramienta con los objetivos y contenidos curriculares de la asignatura de historia. Es esencial evitar que esta herramienta se convierta en un mero recurso de entretenimiento y asegurar que contribuya de manera significativa al proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, Existe la preocupación de que, si no se implementa adecuadamente, Genially pueda convertirse en un simple recurso de entretenimiento, sin cumplir con los objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, es fundamental que su uso se realice de manera reflexiva y planificada.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo metodológico, se delinea un enfoque que busca comprender el impacto de la implementación de Genially como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje de la asignatura de historia para estudiantes de Tercero de Bachillerato con escolaridad inconclusa.

2.1 Metodología

Tabuena (2021) menciona que la investigación pre experimental es un diseño de investigación que se utiliza para estudiar las relaciones de causa y efecto entre variables, particularmente en la investigación educativa. Implica manipular una variable independiente y observar sus efectos sobre una variable dependiente, pero carece del control y la aleatorización de los verdaderos diseños experimentales. Existen diferentes tipologías de diseños pre-experimentales, como los posteriores a la prueba con un solo grupo, los diseños anteriores y posteriores a la prueba con un grupo y los posteriores a la prueba solo con dos grupos no equivalentes.

La investigación es realizada mediante un diseño pre-experimental debido a que no es posible asignar participantes a los grupos de forma aleatoria, el grupo de trabajo son docentes que imparten la materia de historia en tercero de bachillerato y estudiantes que están cursando el mismo nivel, dentro de la Educación extraordinaria de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica.

Para garantizar la validez y fiabilidad de la información recopilada, es fundamental establecer categorías definidas y traducir de manera precisa los conceptos abstractos. En este estudio, se emplean diversas técnicas de investigación. Por un lado, se utilizan encuestas dirigidas a docentes mediante un cuestionario, que se basó en una escala Likert para medir la frecuencia de ciertos comportamientos o actitudes. Esta escala se compone de cinco categorías: 5 "Muy frecuentemente", 4 "Frecuentemente", 3 "Ocasionalmente", 2 "Raramente" y 1 "Nunca".

Por otro lado, se aplicaron pruebas prest-test y post-test a estudiantes de tercer año de bachillerato. Estas se llevaron a cabo con el propósito de evaluar el impacto de la implementación de Genially en el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato. Estas pruebas se diseñaron para medir el nivel de conocimiento y comprensión histórica de los estudiantes antes y después de haber sido expuestos a la enseñanza con el apoyo de Genially.

2.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1.
Conceptualización y operacionalización de Categorías.

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	escala
Genially como estrategia digital	Es una herramienta que permite utilizar plantillas para realizar presentaciones, informes, imágenes interactivas, guías, videos, infografías y otros recursos. (DOCENTE, 2020)	Modelos pedagógicos	Constructivism	Encuesta	Escala de Likert de frecuencia de carácter ordinal. *Muy frecuentemente (5) *Frecuentemente (4) *Ocasionalmente (3) *Raramente (2) *Nunca (1)
			Conectivismo	Encuesta	
		Competencias docentes	Concepto	Encuesta	
			Competencias digitales docentes	Alfabetización digital	
		Seguridad digital		Encuesta	
		Creatividad e innovación		Encuesta	
		Genially	Definición y características	Encuesta	
			Frecuencia de uso	Encuesta	
Efectividad	Encuesta				
Enseñanza y Aprendizaje de la materia de historia	La enseñanza de la materia de historia es el proceso de transmisión de conocimientos, habilidades y valores relacionados con el pasado humano. Se trata de una disciplina que se imparte en la educación formal, desde la educación primaria hasta la educación superior.	Importancia del apoyo de la enseñanza	Metodologías de enseñanza	Cuestionario	Ministerio de Educación: *Domina los aprendizajes requeridos (9,00-10,00) *Alcanza los aprendizajes requeridos (7,00-8,99) *Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01-6,99) *No alcanza los aprendizajes requeridos (≤ 4)
			Aprendizaje significativo	Cuestionario	
		Proceso de enseñanza-aprendizaje	Definición y etapas del proceso de enseñanza - aprendizaje	Cuestionario	
			Factores que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Cuestionario	
			Uso de estrategias digitales en la educación	Cuestionario	

Fuente: Elaboración propia



2.3 Enfoque de la investigación

El enfoque adoptado en este estudio se enmarca en una perspectiva cuantitativa, como lo respalda el trabajo de Lino et al. (2023). Para Hernández-Sampieri & Mendoza (2018),

La investigación cuantitativa ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en elementos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares. (p, 16)

Además, se fundamenta en el modelo de investigación propuesto por Leonor Buendía. Esta aproximación considera diversos aspectos fundamentales, como la naturaleza de la realidad, el propósito de la ciencia y la investigación, el tipo de conocimiento buscado, los valores inherentes a la investigación, así como la relación entre la teoría y la práctica educativa, además de la interacción entre el investigador y el objeto de estudio (Buendía & Berrocal, 2001). Este enfoque metodológico proporciona un marco sólido para abordar la investigación, permitiendo una comprensión más profunda y sistemática de los fenómenos estudiados en el contexto educativo. En el estudio, se compararon los datos de evaluación antes (clase tradicional) y después (implementación de Genially), recolectando información para su posterior análisis. Además, se utilizó un enfoque interpretativo para comprender cómo los docentes de historia de tercero de BGU se desenvuelven en el proceso pedagógico en función de su conocimiento sobre recursos tecnológicos e innovación en el aula. Para aplicar este enfoque de investigación adecuadamente, se consideraron aspectos como los objetivos de aprendizaje de la materia de historia y las características específicas de los estudiantes de tercer año de bachillerato, con el fin de diseñar una estrategia de enseñanza efectiva. Por último, se caracterizó a Genially como un recurso digital para crear presentaciones interactivas, juegos y otras actividades multimedia en el aula.



2.4 Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación se centra en examinar el impacto de la integración de Genially como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, dirigido a estudiantes de Tercero de Bachillerato con escolaridad inconclusa. Para ello, se emplea un enfoque metodológico pre-experimental, en el cual Tabuena, (2021) menciona que es un diseño de investigación que se utiliza para estudiar las relaciones de causa y efecto entre variables, particularmente en la investigación educativa. El propósito es comprender cómo la utilización de Genially influye en varios aspectos educativos.

Implica manipular una variable independiente y observar sus efectos sobre una variable dependiente, pero carece del control y la aleatorización de los verdaderos diseños experimentales. Los diseños pre-experimentales se utilizan con frecuencia para explorar el impacto de las intervenciones o los tratamientos en los resultados de los estudiantes. Existen diferentes tipologías de diseños pre experimentales, como los posteriores a la prueba con un solo grupo, los diseños anteriores y posteriores a la prueba con un grupo y los posteriores a la prueba solo con dos grupos no equivalentes. Estos diseños permiten a los investigadores examinar los efectos de una intervención o tratamiento en un grupo o población específicos, lo que proporciona información valiosa sobre la eficacia de las prácticas educativas. Si bien es posible que la investigación pre-experimental no brinde el mismo nivel de control que los verdaderos diseños experimentales, aún puede ofrecer información valiosa para los profesionales de la educación y los responsables políticos.

Genially como recurso de enseñanza generan un impacto en los estudiantes Jóvenes y Adultos de Tercero BGU en la materia de historia, cumpliendo el desarrollo de la destreza: explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborigen, dentro de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, ubicada en el Cantón Mejía, parroquia Machachi. La etapa de investigación y desarrollo de la destreza llevo un tiempo curricular y pedagógico de 4 semanas, aplicando Genially como recurso de enseñanza en donde se ha observado las habilidades y pensamiento crítico de los estudiantes y sobre todo los beneficios tecnológicos que brinda esta herramienta a los docentes para llegar con la enseñanza de manera óptima y satisfactoria.

El alcance generado mediante la presente investigación es local, pues dentro de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, en la oferta de Educación Extraordinaria para Jóvenes y Adultos

es de gran utilidad para los docentes y los gestores educativos que estén interesados en implementar esta estrategia de enseñanza aplicando Genially, para los siguientes niveles.

2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación, se aplica netamente un trabajo de campo ya que es una investigación de carácter pre-experimental. En los diseños de investigación pre-experimentales hay solo un solo grupo de medición ya definido, donde hay un antes y después de ocurrido el efecto y que se hace mediante una pre-prueba y una post-prueba, pero en un solo grupo (pruebas apareadas).

La implementación de Genially como estrategia digital en la enseñanza de historia es un tema relativamente nuevo, debido a la identificación de las estrategias digitales más efectivas, las necesidades de los estudiantes y las oportunidades de mejora. Se debe realizar una investigación diagnóstica y verificar el impacto de la aplicación de la herramienta, para ello se trabajará con dos paralelos pertenecientes al tercero BGU, y a un grupo específico de docentes.

Teniendo en cuenta las características de la investigación y la interacción con variables del proyecto, se determinó que el impacto de la enseñanza se mide mediante el aprendizaje en los Jóvenes y Adultos que forman parte del tercero de bachillerato, para ello se aplicó una evaluación formativa Pre-test del tema desarrollado “Culturas precolombinas de América” al tercero BGU, paralelo “A” impartiendo clases de manera tradicional, luego se desarrolló el mismo tema con la aplicación de la enseñanza mediante Genially y se aplica un post-test donde cada docente elaboro un informe con datos cuantitativos sobre el rendimiento de cada curso y se determinó el resultado del impacto de la enseñanza mediante una comparación, centrándose en la contextualización del grupo muestra.

2.6 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación

La investigación científica se concibe como un conjunto de procesos sistemáticos y empírico que se aplican al estudio de un fenómeno, es dinámica, cambiante y evolutiva. Se puede manifestar de tres formas: cuantitativa, cualitativa y mixta (Hernández et al., 2006).

En la presente investigación sobre Genially como estrategias digitales para la enseñanza de Historia a Jóvenes y Adultos en la Educación Extraordinaria, los métodos a empleados fueron los siguientes:

1.-Metodos teóricos: Mediante el presente criterio, se desarrolló el estudio del arte que permitió fomentar los conocimientos basados en estrategias digitales, técnicas de enseñanza y



aprendizaje de la materia de historia, mediante la utilización de tecnologías digitales en la edad moderna

2.- Métodos empíricos: Debido al tipo de investigación que fue de campo, se aplicaron encuestas y evaluaciones formativas con el objetivo de recopilar datos sobre la eficacia de las estrategias digitales en el proceso de enseñanza de Historia a Jóvenes y Adultos.

Estos métodos permitieron recopilar información sobre las experiencias y percepciones de los estudiantes, así como recopilar datos cuantitativos para evaluar el impacto de estas estrategias.

3.- Métodos estadísticos o matemáticos: Para el análisis de los resultados obtenidos se utilizó el programa estadístico Jamovi, que nos permite obtener datos reales y validar información de manera confiable, realizando análisis descriptivos y análisis de conexiones con el fin de identificar patrones, relaciones y tendencias significativas en los resultados obtenidos.

Con la presente investigación se generó nuevos conocimientos sobre Genially como estrategias digitales para la enseñanza de historia, aportando a la pedagogía y la inclusión educativa pautas prácticas para mejorar la educación de Jóvenes y Adultos en el contexto digital.

2.7 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Durante el desarrollo de la investigación y para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos, se han empleado diferentes fuentes e instrumentos tales como:

Fuentes bibliográfica, para la elaboración de la fundamentación teórica en la enseñanza-aprendizaje de la materia de historia teniendo como recurso digital a Genially, revisando bibliografías literarias confiables y legítimas, de carácter secundario.

Uno de los instrumentos base para la formulación del diagnóstico fue la aplicación de una encuesta la cual está compuesta por un cuestionario de preguntas cerradas las cuales tienen como objetivo, medir el conocimiento, utilización y valoración de las TIC que presentan los docentes al momento de impartir la enseñanza de la materia de historia a los jóvenes y adultos de tercero BGU, de manera tradicional.

A la vez se aplicó un pre-test para conocer los niveles de conocimiento que tienen sobre culturas precolombinas, los estudiantes de tercero de BGU, paralelos “A”, pertenecientes a la Unidad Educativa José Mejía Lequerica en la materia de historia, impartiendo enseñanza de manera tradicional en las aulas sin la aplicación de TIC. Es una evaluación estructurada, de carácter formativa.



Dentro del post-test que se aplicó tiene una estructura idéntica al pre-test, ya que es una evaluación con objetivo de medir los conocimientos asimilados en la aplicación de Genially como estrategia pedagógica de enseñanza de la materia de historia, para realizar una comparación de promedios. Se analizaron las fuentes secundarias, con el objetivo de ofrecer información que se encontraba expuesta, se utilizaron diferentes maneras de revisión bibliográfica y documentos de archivos escolares como el Proyecto Educativo Institucional (PEI), planificaciones micro curriculares para jóvenes y adultos, planilla de calificaciones, navegación de internet pertinente al tema.

2.8 Delimitación de la población y muestra

La Educación Extraordinaria está destinada para los Jóvenes y Adultos con estado de escolaridad inconclusa, se encuentra en funcionamiento desde el año 2017 en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica ubicada en Machachi. Desde las instalaciones de esta institución, un total de 292 estudiantes que cursan básica intensiva, primero, segundo y tercero de bachillerato son atendidos dentro de esta modalidad durante el periodo intensivo que comprende septiembre 2023-enero 2024.

Los docentes que imparten la enseñanza dentro de esta oferta Extraordinaria son de carácter multidisciplinario, que se acoplan a las necesidades educativas que presenten los diferentes periodos intensivos que consta de cinco meses cada periodo, para ello se cuenta con 11 docentes.

Muestra

Teniendo en cuenta las características de la investigación pre-experimental, el grupo de trabajo fue elegido a conveniencia por medio de una muestra no probabilística, la misma que se define “una muestra no probabilística es un tipo de muestra en la que no se conoce la probabilidad de que cada elemento de la población tenga la misma oportunidad de ser seleccionado” (Hernández Sampieri et al., 2014), se tomó en cuenta el criterio de los 11 docentes que forman parte de la educación extraordinaria y que son multidisciplinarios, por ello en sus años de experiencia en ofertas pasadas o actualmente imparten la enseñanza de la materia de historia.

La muestra para medir el nivel de aprendizaje la conforman los estudiantes del paralelo “A” que cursan el Tercero de bachillerato (40 estudiantes) de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, cuyas edades oscilan entre los 18 y 70 años, para ello se aplicó una evaluación formativa del tema desarrollado “Culturas precolombinas de América”, a los cuales se impartió el tema de manera tradicional, mientras que a la siguiente semana se impartió la enseñanza mediante la utilización de Genially, se elaboró un documento en Jamovi con datos cuantitativos sobre el rendimiento

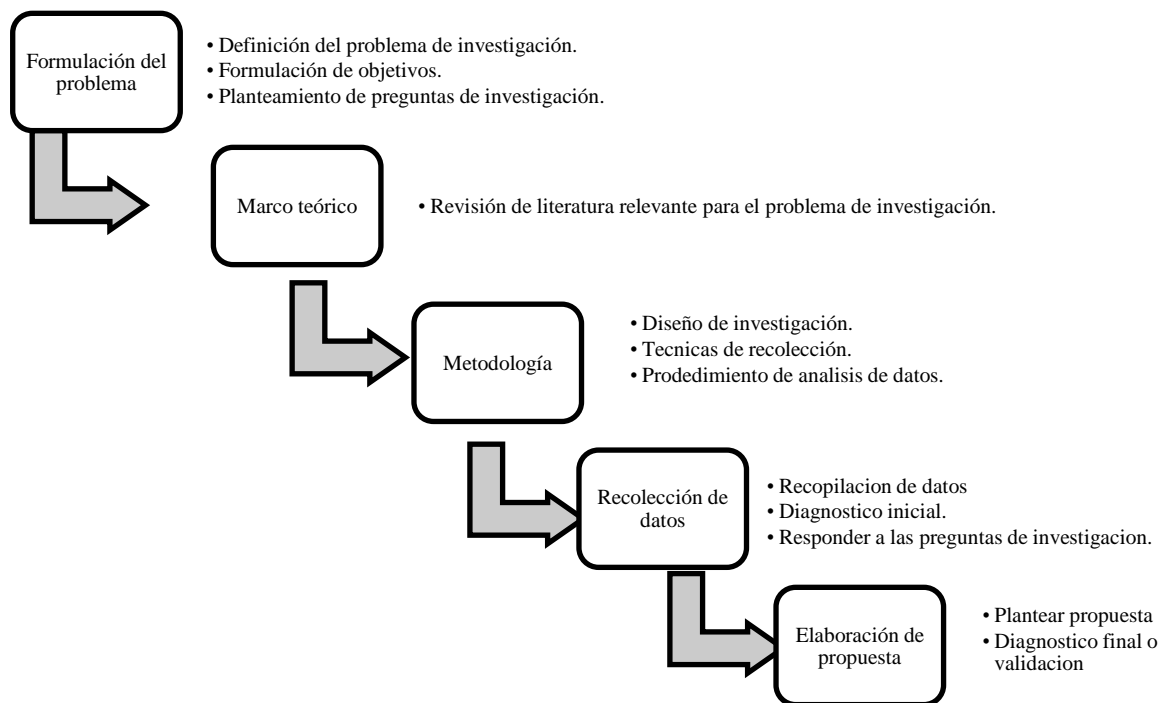
académico y se determinó el resultado del impacto de la enseñanza mediante un prueba T-student para muestras apareadas (mismo grupo), centrándose en la contextualización del grupo de la muestra.

2.9 Estrategia metodológica investigativa

La presente investigación se desarrolló de acuerdo con el criterio de Hernandez & Mendoza (2018), que menciona que el proceso de investigación “está compuesto por una serie de etapas, las cuales se derivan unas de otras. Por ello, al llevar a cabo un estudio o investigación, no podemos omitir etapas ni alterar su orden”, para lo cual sugiere y se aplica el siguiente proceso investigativo que cumple con el objetivo de investigación:

Figura 6.

Desarrollo del proceso investigativo aplicado



Fuente: Metodología de la Investigación (Hernandez & Mendoza, 2018).

2.10 Descripción de la metodología

A continuación, se detalla el procedimiento que se desarrolló mediante el cumplimiento de la investigación:



1.-Formulación del problema:

Mediante la redacción de la situación actual del proceso de enseñanza que emplean los docentes en la materia de historia, a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, se plantea el siguiente problema científico:

¿De qué manera el uso de Genially como estrategia digital contribuye al aprendizaje de Culturas precolombinas de América, a Jóvenes y Adultos de la Educación Extraordinaria? El cual se da solución con el desarrollo de la investigación.

2.- Marco teórico:

Para elaboración del estudio teórico, se llevó a cabo una revisión bibliográfica de fuentes secundarias, teniendo como base bibliografías actualizadas, fuentes de internet y textos que respalden términos para la sustentación del problema presentado.

3.- Metodología:

Durante el proceso de investigación se plantea el diseño de investigación pre-experimental, utilizando el enfoque cuantitativo y planteando técnicas de recolección como encuestas aplicadas a los docentes que imparten la materia de historia y evaluaciones para medir el conocimiento de los estudiantes de tercero de bachillerato.

Una vez aplicada las técnicas de recolección de datos se ingresan los datos obtenidos en el programa estadístico, Jamovi, en el cual se obtienen datos que permiten verificar los resultados de manera concreta y eficaz y de esa manera plantear el diagnóstico inicial y plantear una propuesta adecuada.

4.- Recolección de datos.

La recolección de los datos se dio mediante la aplicación de herramientas como encuestas y evaluaciones formativas que permitió determinar el pretest y formular el diagnóstico inicial que permite conocer la situación actual de la muestra, y a la vez determinar las respuestas de las preguntas científicas para validar la propuesta y el tema de investigación.

5.- Elaboración de la propuesta

Al conocer la situación actual de la muestra, se planteó la propuesta mediante la utilización y aplicación de Genially, con recursos novedosos y fáciles de utilizar que permite tanto a los **estudiantes como a los docentes desarrollar los temas de historia de una manera novedosa** aplicando las Tics, para de esa manera generar un diagnóstico final midiendo el impacto de la propuesta con su aplicación y validar de manera positiva su implementación y aplicación.

2.11 Diagnóstico inicial

Se realizó el pres-test a los 40 estudiantes del Tercero BGU EPJA para verificar resultados numéricos de acuerdo al rendimiento académico mediante una clase tradicional y una encuesta a los 11 docentes de la Educación Extraordinaria. A continuación, se presentan los resultados obtenidos y el análisis correspondiente.

2.11.1 Resultados de la Encuesta a Docentes

El instrumento de recolección de datos empleado fue una encuesta diseñada por la autora del estudio ver [Anexo 1](#). En lo que respecta a las dimensiones cuantitativas, los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato EPJA proporcionaron sus respuestas utilizando una escala de Likert, en correspondencia a las siguientes valoraciones: 5 "Muy frecuentemente", 4 "Frecuentemente", 3 "Ocasionalmente", 2 "Raramente" y 1 "Nunca".

Tabla 2

Medias y desviaciones estándar de las variables o ítems N=11

Preguntas	Media	DE
¿Considera que dar clases de manera tradicional es útiles para la enseñanza de Jóvenes y adultos en educación extraordinaria de Tercero de Bachillerato?	4.182	0.874
¿Cree que enseñar de manera tradicional ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos históricos?	3.909	0.831
¿El proceso de enseñanza tradicional permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico?	3.727	0.786
¿Considera que el proceso de enseñanza tradicional empleado en instituciones son las adecuadas para los estudiantes?	4.000	1.095
Ha utilizado alguna estrategia digital para enseñar a Jóvenes y Adultos en Educación Extraordinaria.	3.273	1.104
¿Recomendaría el uso de estrategias digitales a otros docentes para enseñar a Jóvenes y Adultos en Educación Extraordinaria?	4.273	0.647
¿Piensa que Genially es una estrategia digital útil para la enseñanza de historia y otras asignaturas, que se imparte a Jóvenes y Adultos en Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato?	4.364	0.924

Fuente. Base de datos. Elaboración propia

La Tabla 2 presenta las medias y desviaciones estándar de diversas variables o ítems relacionados con la enseñanza de jóvenes y adultos en educación extraordinaria de Tercero de Bachillerato. Estos datos se basan en una muestra de N=11 docentes participantes y abordan tanto métodos tradicionales como estrategias digitales en el proceso educativo.

En primer lugar, se observa que la mayoría de los participantes considera que el enfoque tradicional de enseñanza sigue siendo útil. Esto se refleja en las altas medias obtenidas en las preguntas que indagan sobre la efectividad de las clases tradicionales para la enseñanza de jóvenes y adultos, así como para la comprensión de conceptos históricos. Sin embargo, es importante destacar que la opinión sobre si este método promueve el desarrollo del pensamiento crítico es algo más variada, aunque aún favorable en general.

Por otro lado, aunque la mayoría de los participantes considera que las instituciones emplean adecuadamente el proceso de enseñanza tradicional, hay una tendencia hacia la utilización de estrategias digitales, como lo demuestra la pregunta sobre si han empleado alguna de estas estrategias en su práctica docente. Aunque la media es menor en comparación con las preguntas relacionadas con la enseñanza tradicional, sigue siendo significativa y sugiere una apertura hacia la integración de tecnología en el aula.

Además, los participantes muestran una actitud favorable hacia el uso de estrategias digitales, como lo indica la alta media en la pregunta sobre si recomendarían su uso a otros docentes. Esta predisposición se refuerza con la percepción positiva hacia herramientas específicas, como Genially, que se considera útil para la enseñanza de diversas asignaturas, incluida la historia, en el contexto de la educación extraordinaria de Tercero de Bachillerato.

2.11.2 Pre-test en base a la evaluación formativa

La evaluación formativa, es aplicada a los 40 estudiantes de los paralelos “A” (ver [Anexo 2](#)), que cursan el Tercero BGU, y que están desarrollando la siguiente destreza: CS.H.5.3.2. Explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen en función de valorar su capacidad de innovación y creatividad, dicha destreza se desarrolla y se evalúa con los temas:

- Las culturas de América (Evaluación Formativa Tradicional 1 – EFT1)
- Organización política y social (Evaluación Formativa Tradicional 2 – EFT2)
- Economía, hábitos y costumbre (Evaluación Formativa Tradicional 3 – EFT3)

El análisis de los resultados pre-test sobre el aprendizaje de la materia de historia se basa en las calificaciones alcanzadas por los estudiantes. Estos se presentan a continuación:

Tabla 3

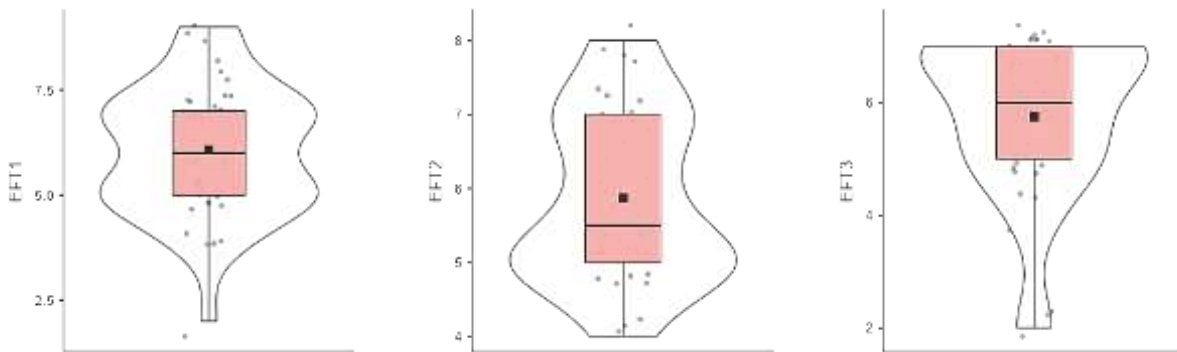
Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas Tradicionales, N=40

	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
EFT1	6.08	6.00	5.00	1.56	2.00	9.00
EFT2	5.88	5.50	5.00	1.18	4.00	8.00
EFT3	5.75	6.00	7.00	1.46	2.00	7.00

Nota. La tabla presenta un resumen estadístico de las Evaluaciones Formativas Tradicionales (EFT) utilizadas en el contexto educativo. Se proporcionan medidas como la media, la mediana, la moda, la desviación estándar, el valor mínimo y el valor máximo para cada evaluación. **Fuente.** Bases de datos. Elaboración propia

Figura 7

Gráficas de violín, cajas y bigotes



Fuente. Bases de datos. Elaboración propia

En la tabla 3 y figura 1 se puede observar que la primera evaluación formativa tradicional (EFT1) presenta una media de 6.08, con una mediana y moda de 6.00 y 5.00 respectivamente. La desviación estándar es de 1.56, lo que indica una dispersión moderada de los datos en relación con la media. La puntuación mínima registrada es de 2.00, mientras que la máxima es de 9.00.

Para la segunda evaluación formativa tradicional (EFT2), la media es ligeramente inferior, alcanzando 5.88. La mediana y la moda son 5.50 y 5.00 respectivamente, lo que sugiere una distribución relativamente simétrica de las puntuaciones. La desviación estándar es de 1.18, indicando una menor dispersión en comparación con EFT1. Las puntuaciones oscilan entre un



mínimo de 4.00 y un máximo de 8.00.

En cuanto a la tercera evaluación formativa tradicional (EFT3), la media se sitúa en 5.75, con una mediana de 6.00 y una moda de 7.00. La desviación estándar es similar a la de EFT1, con un valor de 1.46. Las puntuaciones varían entre 2.00 como mínimo y 7.00 como máximo. Este conjunto de datos muestra una dispersión similar a EFT1, pero con una ligera tendencia hacia puntuaciones más altas, como lo sugiere la moda en 7.00.

Basándonos en los datos proporcionados en las Evaluaciones Formativas Tradicionales (EFT), podemos observar que las calificaciones tienden a estar en el rango medio a bajo, con medias que oscilan entre 5.75 y 6.08. Además, la moda en algunas evaluaciones, como en EFT1 y EFT3, se sitúa en valores relativamente bajos (5.00 y 7.00 respectivamente), lo que sugiere una concentración de puntuaciones en estos niveles. Esto indica la presencia de un desafío en cuanto al rendimiento de los estudiantes que puede requerir atención.

Para mejorar estas calificaciones y promover un mejor rendimiento académico, es necesario implementar una estrategia metodológica educativa que se centre en las áreas de dificultad identificadas a partir de estos resultados. Esto podría incluir enfoques de enseñanza más interactivos mediados por las TIC, recursos adicionales de apoyo, retroalimentación más detallada sobre el progreso del estudiante y la identificación de posibles lagunas en el aprendizaje para abordarlas de manera específica. Además, es importante involucrar a los estudiantes en el proceso educativo, fomentando su participación activa y proporcionando un entorno de aprendizaje que los motive y los ayude a alcanzar su máximo potencial.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Este Capítulo de estudio representa un punto fundamental en el proceso de investigación, ya que se centra en la presentación y validación de la propuesta diseñada para abordar los desafíos identificados en el contexto educativo analizado. Tras un exhaustivo diagnóstico inicial que reveló áreas de mejora en la enseñanza de historia a jóvenes y adultos en educación extraordinaria de Tercero de Bachillerato, este capítulo introduce una propuesta innovadora que busca transformar el proceso educativo mediante el uso de tecnología y metodologías pedagógicas modernas.

En este sentido, se desarrollará una exposición detallada de la propuesta, que se fundamenta en la aplicación de Genially, una herramienta versátil y accesible que permite la creación de contenido interactivo y atractivo. Se destacará cómo esta propuesta ofrece un enfoque renovado para abordar los contenidos de historia, fomentando la participación activa de los estudiantes y facilitando la comprensión de conceptos históricos complejos.

Además de la presentación de la propuesta en sí, este capítulo también se enfocará en su validación, es decir, en la evaluación de su efectividad y viabilidad en el contexto educativo específico. Se analizarán los resultados obtenidos a través de la aplicación piloto de la propuesta, así como las percepciones y retroalimentación recopiladas de los participantes involucrados.

En última instancia, este capítulo busca proporcionar una visión clara de la propuesta diseñada, demostrando cómo se articula para abordar los desafíos identificados y contribuir a la mejora del proceso educativo en el Tercero de Bachillerato de la Educación Extraordinaria. A través de un enfoque basado en la innovación y la adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes, se espera que esta propuesta no solo genere un impacto positivo en el aprendizaje de la historia, sino que también sienta las bases para futuras investigaciones y desarrollos en el campo de la educación.

3.1 Propuesta mediante Genially en la asignatura de Historia

La propuesta presentada se centra en el uso de la plataforma Genially como una estrategia digital para mejorar el proceso de enseñanza de la asignatura de historia, específicamente enfocada en el estudio de las culturas precolombinas de América. Esta propuesta se dirige a estudiantes de tercer año de bachillerato en el ámbito de la educación extraordinaria, donde se enfrentan desafíos como la falta de tiempo, desinterés y bajos recursos económicos.



El diseño de la propuesta se basa en la destreza de explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen, con el objetivo de valorar su capacidad de innovación y creatividad. Se seleccionaron temas específicos dentro de la unidad curricular "Cultura y vida precolombina" para desarrollar actividades a lo largo de cuatro semanas, utilizando Genially como recurso principal.

La metodología propuesta implica la creación de actividades interactivas y lúdicas en Genially, que permitan a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje. Además, se plantea la actualización de los conocimientos de los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas, contribuyendo así a mejorar su labor pedagógica.

Título: Implementación de Genially como recurso digital para la enseñanza de Historia: un enfoque interactivo sobre las culturas precolombinas

Objetivo general de la propuesta

Facilitar el aprendizaje de las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen, con el fin de valorar su capacidad de innovación y creatividad, mediante el uso efectivo de la plataforma Genially como recurso digital en el proceso de enseñanza de la asignatura de Historia.

Objetivos específicos

- O1.** Desarrollar actividades interactivas en Genially que promuevan la comprensión de las características de las culturas de América aborígen.
- O2.** Fomentar la participación activa de los estudiantes en el análisis de la organización política y social de las culturas precolombinas, centrándose en la estructura de poder y las relaciones sociales dentro de estas sociedades.
- O3.** Explorar las dimensiones económicas, hábitos y costumbres de las culturas de América aborígen a través de actividades interactivas en Genially, destacando la economía sustentable, los modos de vida y las tradiciones de los pueblos originarios.

3.2 Selección de los contenidos

Debido al tiempo limitado para implementar la propuesta y para garantizar la validez de los resultados, se decidió aplicarla en una sola unidad curricular de la asignatura de historia. Esto permitió analizar de manera efectiva su impacto en el proceso enseñanza en los estudiantes de educación extraordinaria de tercero de bachillerato.

Por consiguiente, se diseñaron las actividades tomando como base la unidad 1, con los siguientes contenidos:

- Las culturas de América
- Organización política y social
- Economía, hábitos y costumbre

Al finalizar cada actividad se tomaron tres evaluaciones una por cada tema la cual denominamos Evaluación Formativa con Genially (EFG1, EFG2 Y EFG3), el uso de juegos interactivos fue el principal recurso para aumentar el atractivo de la plataforma y estimular el interés de los estudiantes en la asignatura, donde se emplearon conceptos claros, gráficos y presentaciones interactivas para asegurar un enfoque preciso y comprensible en las actividades relacionadas con los temas correspondientes.

3.3 Fundamentación

La propuesta de implementar Genially como recurso digital para la enseñanza de historia, específicamente centrada en las culturas precolombinas de América, requiere una sólida fundamentación pedagógica. En este sentido, se apoya en varias teorías pedagógicas y metodológicas que respaldan su enfoque innovador y centrado en el estudiante.

En primer lugar, se encuentra la teoría constructivista, la cual sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias y del entorno. Según Benítez (2023) esta corriente pedagógica, desarrollada por Piaget y Vygotsky, se fundamenta en la idea de generar andamiajes que permitan al alumno crear sus propios procedimientos para resolver situaciones problemáticas. Esto implica una modificación de sus ideas y un continuo proceso de aprendizaje. Al utilizar Genially para crear actividades interactivas y lúdicas, se promueve la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes, quienes participan activamente en su proceso de aprendizaje.

Además, la propuesta se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que destaca la importancia de relacionar los nuevos conocimientos con los previamente adquiridos y con la experiencia del estudiante. Este respaldo teórico se ve corroborado por el estudio de Zerna & Vergara (2024). Al presentar los contenidos de historia de manera interactiva y atractiva en Genially, se busca facilitar la conexión de los conceptos históricos con la vida cotidiana de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más significativo y duradero.

Por otro lado, se hace uso de la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb, que propone que el aprendizaje ocurre a través de la experiencia y la reflexión (Espinosa & Viqueira, 2020). Al diseñar actividades interactivas en Genially que invitan a los estudiantes a participar activamente y a reflexionar sobre los contenidos de historia, se busca promover un aprendizaje más profundo y significativo.

Es decir, la propuesta se fundamenta en teorías pedagógicas como el constructivismo, el aprendizaje significativo y el aprendizaje experiencial, así como en metodologías centradas en el aprendizaje activo y la participación estudiantil. Estas metodologías respaldan el enfoque innovador y centrado en el estudiante de la propuesta, contribuyendo así a su relevancia y efectividad en el contexto educativo de la enseñanza de la historia.

3.4 Caracterización metodológica de la propuesta

La metodología diseñada para implementar la propuesta se fundamenta en un enfoque activo y participativo que aprovecha las capacidades tecnológicas de la plataforma Genially para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de historia, específicamente centrada en las culturas precolombinas de América. Esta metodología se adapta al contexto de educación extraordinaria de terceros de bachillerato en la Unidad Educativa José Mejía Lequerica, considerando las necesidades y características particulares de los estudiantes.

Las actividades planificadas se llevaron a cabo semanalmente, lo que permitió una distribución equitativa del contenido y facilitó la asimilación de los temas por parte de los estudiantes. La plataforma Genially se convirtió en el centro de interacción, donde los estudiantes accedieron al contenido diseñado de manera intuitiva y participaron activamente en las actividades propuestas.

La interacción entre docentes y estudiantes se fomentó tanto dentro como fuera del aula. Durante las clases, se promovieron discusiones guiadas que permitieron aclarar dudas, profundizar en los temas y fomentar el pensamiento crítico. Fuera del aula, la plataforma Genially sirvió como un espacio continuo de aprendizaje, donde los estudiantes podían acceder al contenido en cualquier momento y lugar, lo que facilitó el repaso y la consolidación de los conocimientos adquiridos.

Es fundamental destacar que el acceso y la utilización de la plataforma Genially benefició a los estudiantes y a los docentes. La participación activa en la creación y aplicación de actividades en Genially posibilitó la actualización de los conocimientos de los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas, así como el desarrollo de habilidades pedagógicas orientadas al uso efectivo de recursos digitales en el proceso de enseñanza.

El diseño de las actividades en Genially se realizó considerando los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, utilizando una variedad de recursos multimedia, como imágenes, audios y videos, para garantizar la accesibilidad y la comprensión de los contenidos. Además, se emplearon estrategias interactivas y lúdicas que estimularon la participación activa y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje

3.4.1 Descripción de las actividades

3.4.1.1 Recursos didácticos

La propuesta de esta investigación busca ampliar las herramientas utilizadas en la enseñanza de la asignatura de historia, permitiendo la creación de espacios virtuales que ayuden a reforzar los conceptos. Esto hará que el aprendizaje se adapte mejor a las necesidades individuales de los estudiantes al utilizar juegos interactivos para abordar temas complejos de una manera más atractiva.

Plataforma Genially

Esta herramienta ofrece actividades interactivas que involucran a los estudiantes de manera efectiva, lo que puede aumentar su participación en el aula. Además, la plataforma ofrece una amplia variedad de actividades para que los educadores adapten las clases a las necesidades de sus estudiantes creando sus propias actividades personalizadas, lo que facilita la adaptación a los temas y objetivos de aprendizaje específicos. Genially puede proporcionar retroalimentación instantánea a los estudiantes debido a la variedad de actividades que ofrece, es intuitiva y fácil de usar tanto para educadores como para estudiantes y es accesible en línea, lo que facilita el acceso desde diversos dispositivos y ubicaciones.

Requerimientos:

Para trabajar en la plataforma de Genially se necesitan los siguientes requisitos:

- Dispositivo electrónico compatible
- Acceso a correo electrónico o red social
- Navegador web actualizado como Chrome, Firefox o Safari
- Posible necesidad de tener instalado el plugin de Flash para ciertas funciones

Acceso a la herramienta Genially

El acceso y la creación de actividades es muy sencillo en esta herramienta, en las siguientes imágenes se ilustra la utilización por parte del docente para crear las presentaciones que considere de acuerdo con el nivel de sus estudiantes.

Figura 8.
Herramienta Genially



Fuente: imagen tomada de <https://images.app.goo.gl/MH3b1Wj8ZzswYhJm7> .

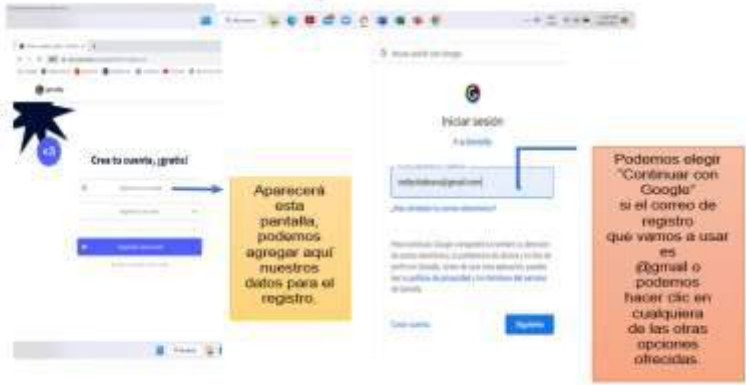
Figura 9.
Página de inicio de la herramienta Genially



Fuente: Pantalla de presentación de Genially

Como primer paso, debe ingresarse desde el navegador a la página <https://www.genial.ly/es> tal como se muestra en la figura 16, donde debe seleccionarse la opción “Regístrate para comenzar”.

Figura 10.
Página de registro en la herramienta Genially.



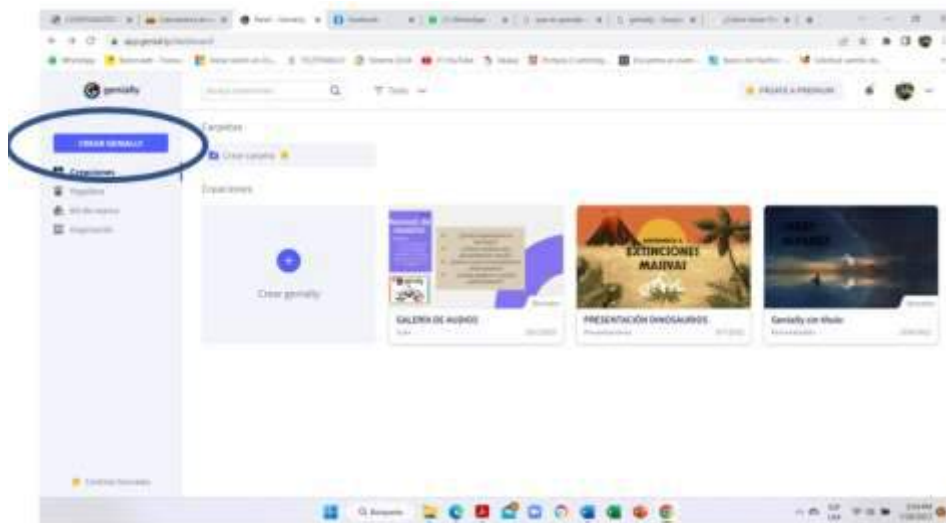
Fuente: Pantalla de registro de cuenta en Genially

Seguidamente, se abre la pestaña de registro donde puede ingresarse a través de la cuenta de Google o crear el usuario y contraseña diferente, debiendo verificarse el país y aceptar los términos y políticas de privacidad para la creación de la cuenta.

Una vez registrado y creada la cuenta nos aparecerá la siguiente ventana. Con varias opciones de plantillas.

Figura 11.

Creación de actividades en la herramienta Genially



Fuente: Pantalla de inicio de Genially

Al ingresar usuario y contraseña, se muestra la página reflejada en la figura 18, donde se debe pulsar “Crear Genially” para empezar a diseñar las actividades, como presentaciones, videos, juegos, quizz y otras opciones.

Figura 12.

Variedad de plantillas en la herramienta Genially



Fuente: Pantalla de actividades para realizar Genially

Tal como se observa en la figura 19, existe una amplia variedad de opciones para la creación de actividades que van permitiendo a los estudiantes desarrollar de mejor manera su conocimiento. El docente selecciona la opción conveniente de acuerdo con el tema que se vaya a tratar y a los objetivos de aprendizaje y la configura según sus necesidades.

Figura 13.

Ejemplo de actividad para la presentación de la clase de historia con el tema:

Culturas de América



Fuente: Creación propia de [actividades](#)

Figura 14.

Ejemplo de actividad para evaluar el tema: Quizz Culturas Precolombinas



Fuente: Creación propia

Entre las opciones a encontrar para la asignatura de historia dentro de la herramienta Genially se tienen las mostradas en las figuras 20 y 21 dedicada la primera para presentación de la clase de manera interactiva y la segunda para evaluar el conocimiento adquirido, ambas creadas para el docente.

Para la creación de la actividad, en este paso se debe determinar la estructura de la actividad, los elementos multimedia que se van a utilizar y las interacciones que se van a implementar.

En el caso de la enseñanza de la historia a Jóvenes y Adultos en Educación Extraordinaria de Tercero de Bachillerato, las actividades pueden incluir:

- Presentaciones interactivas
- Juegos y desafíos
- Actividades de investigación

Figura 15.

Selección de las actividades ilustrativas para la clase



Fuente: Creación propia

Para la participación de los estudiantes se seleccionó varias actividades en donde ellos puedan ser partícipes e intensificar su proceso de enseñanza por medio de herramientas digitales atractivas. En este caso se seleccionó algunos juegos que serán incluidos durante la clase con ayuda de la plataforma Genially como ordena la frase, jumanlly y el ahorcado. En general, estos juegos pueden ayudar a los estudiantes a lograr su proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que, al incluir cierto proceso de gamificación, estos hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Los juegos pueden ayudar a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos con el aprendizaje.

Los juegos pueden ayudar a los estudiantes a visualizar y comprender los conceptos de una manera más efectiva, también pueden ayudar a practicar lo que han aprendido y a mejorar sus habilidades. Por supuesto, es importante elegir los juegos adecuados para los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

Para la creación de las actividades el proceso fue realizado siguiendo los pasos que se ilustran a continuación:

Actividades para realizar durante la clase utilizando Genially como herramienta de gamificación.

El objetivo identificado como **O1** se refiere a la creación de actividades interactivas en la plataforma Genially que promuevan la comprensión de las características de las culturas de América aborígen. La idea es que estas actividades presenten la información de manera estática, que involucren a los estudiantes en procesos activos de aprendizaje, donde puedan interactuar con el contenido, realizar actividades prácticas y reflexionar sobre lo aprendido tal como se muestran en las figuras 13 y figura 14. La clase se lleva a cabo en diversos momentos, uno de estos es la anticipación, donde se les invitó a los estudiantes a observar un [video educativo](#) sobre las culturas precolombinas y luego comentaron individualmente sobre conceptos como organización social, jerarquía y formas de vida el cual tiene concordancia con el objetivo **O2**.

En la fase de conceptualización, se aprovecha Genially como una herramienta dinámica y visual para presentar las características de las culturas precolombinas, así como para fomentar la comparación entre diversas culturas y la identificación de patrones comunes y particularidades. Esta etapa se alinea con los tres objetivos específicos de la propuesta: desarrollar actividades interactivas que promuevan la comprensión de las características de las culturas de América aborígen (**O1**), fomentar la participación activa de los estudiantes en el análisis de la organización política y social (**O2**), y explorar dimensiones económicas, hábitos y costumbres (**O3**) mediante una presentación dinámica y accesible.

Diseño de la actividad:

- La actividad se presenta en forma de presentación interactiva.
- La presentación incluye imágenes, texto y videos.
- Las interacciones permiten a los estudiantes interactuar con la presentación y comprobar su comprensión de los conceptos.

Pasos de la actividad:

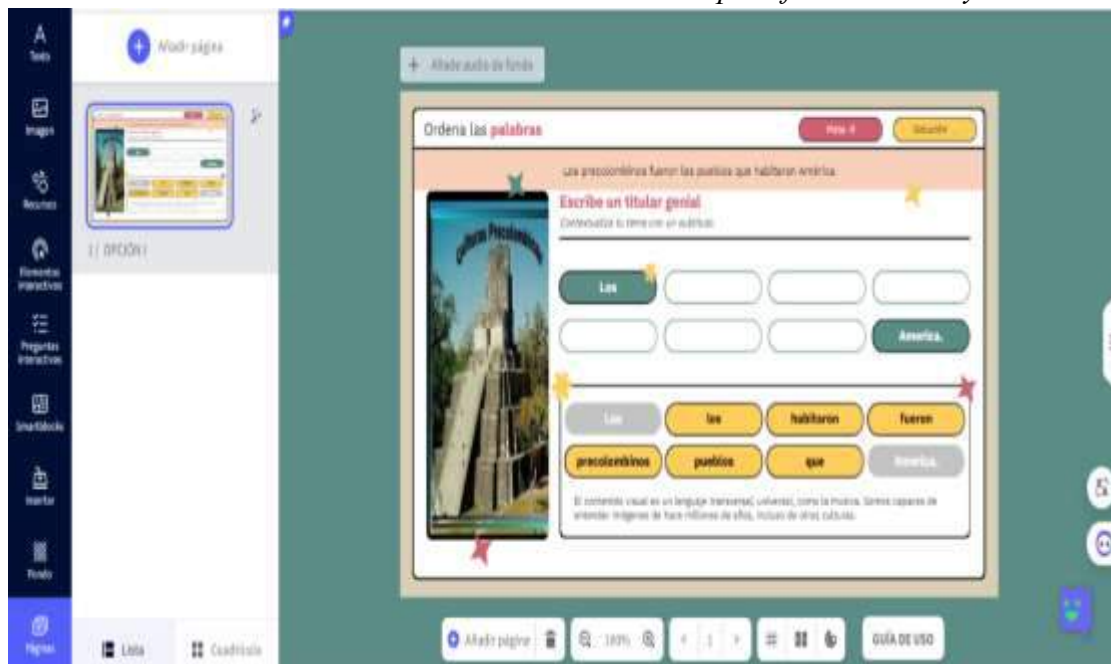
1. La presentación comienza con una introducción a los pueblos precolombinos.
2. La presentación luego presenta las principales producciones o aportes intelectuales de los pueblos precolombinos, seguidamente por las formas de vida y su estructura social y política.
3. Los estudiantes deben responder a preguntas sobre las principales características de los pueblos precolombinos, con ayuda de una presentación interactiva realiza en Genially para promover su participación.

Evaluación Formativa:

- La actividad se evalúa a través de la respuesta de los estudiantes a las preguntas.
- Las respuestas de los estudiantes se analizan para determinar si han comprendido los principales temas, quienes fueron y las características principales de los pueblos precolombinos.

Figura 16

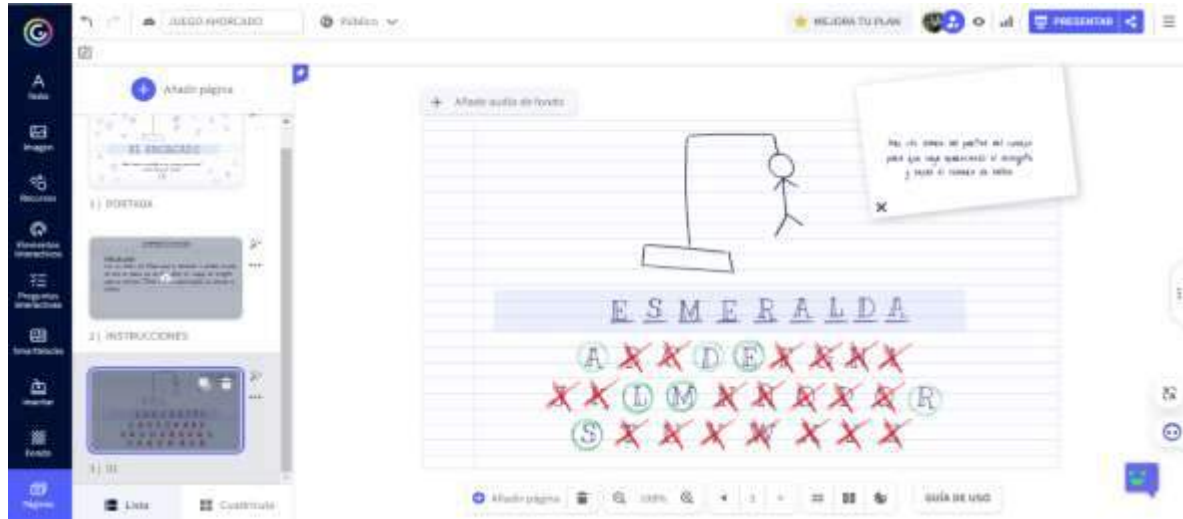
Creación de la actividad “ORDENA LA FRASE” en la plataforma Genially



Fuente: Creación propia 2024

Figura 17

Creación de la actividad “AHORCADO” en la plataforma Genially



Fuente: Creación propia juego el ahorcado

Figura 18

Creación de la actividad “JUMANLLY” en la plataforma Genially



Fuente: Creación propia 2024

Se optó por incorporar actividades dentro del espacio de gamificación proporcionado por Genially, entre las cuales se destaca el juego denominado [JUMANLLY](#). Este juego, diseñado para cuatro participantes, se centra en recompensas y desafíos que los estudiantes deben superar al avanzar por un tablero. Para progresar, los jugadores deben responder preguntas relacionadas con el tema estudiado; sin embargo, si no responden correctamente, se ven impedidos de avanzar en su turno correspondiente. Este enfoque lúdico promueve la participación activa y refuerza el aprendizaje al



vincularlo con la resolución de desafíos. Posteriormente a estas actividades gamificadas, se llevó a cabo una evaluación para cada tema, denominadas EFD1, EFD2 y EFD3.

Validación de la propuesta por parte de expertos

La propuesta de implementar Genially como recurso digital para la enseñanza de la asignatura de Historia, específicamente centrada en las culturas precolombinas de América, fue validada a través de una Matriz de Valoración adaptada al contexto del proyecto. La evaluación, realizada por expertos con amplia experiencia y sólida formación a nivel de posgrado en el campo educativo, reflejó una total satisfacción en todos los aspectos analizados. Los indicadores evaluados incluyeron la relevancia, actualidad, importancia, recursos, funcionalidad, viabilidad, pertinencia, impacto social, organización y coherencia de la propuesta. Esta validación reafirma la calidad y adecuación de la propuesta para abordar las necesidades identificadas en la enseñanza de la Historia. Es fundamental resaltar que se ha proporcionado a los expertos una rúbrica exhaustiva que incluye indicadores específicos que la propuesta debe cumplir para ser considerada viable y adecuada para la institución educativa (ver Tabla 4).

Indicadores	Experto	Experto	Experto	Experto
	1	2	3	4
Relevancia: Los expertos evaluaron si la propuesta presentada era relevante para el tema y si estaba relacionada con las necesidades identificadas en la enseñanza de Historia.	✓	✓	✓	✓
Actualidad: Se examinó si los recursos utilizados en la propuesta estaban actualizados según los estándares educativos actuales.	✓	✓	✓	✓
Importancia: Se evaluó si la propuesta reflejaba la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramienta de apoyo para el proceso educativo de enseñanza de la Historia.	✓	✓	✓	✓
Recursos: Se examinó si los recursos empleados en la propuesta eran pertinentes y adecuados para	✓	✓	✓	✓

recursos utilizados, asegurando que estaban alineados con los estándares educativos actuales y podrían mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El MSc. Alejandro Lino, con una amplia experiencia en tecnología educativa, evaluó la importancia de la propuesta al reconocer su reflejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramienta fundamental en el proceso educativo de Historia. Destacó la pertinencia de los recursos empleados, asegurando que eran adecuados para el nivel educativo y facilitaban el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, la Mgtr. Margarita Loor, con una sólida trayectoria en didáctica de la Historia, se centró en la funcionalidad de la propuesta. Aseguró que esta se adaptó a las necesidades del docente. También evaluó la viabilidad de la propuesta, confirmando que era viable con los recursos disponibles en la institución educativa.

Finalmente, la Mgtr. Suly Galarza Rodríguez, experta en evaluación educativa, valoró el impacto social de la propuesta. Reconoció su capacidad para generar un impacto positivo en los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. Además, evaluó la organización y coherencia de la propuesta, asegurando que seguía un orden jerarquizado en sus actividades y mantenía una coherencia en temas y metodologías.

3.5 Análisis e interpretación de los resultados de post-test.

Con la propuesta ya implementada en donde se propone a Genially como estrategia digital en el proceso de enseñanza de la materia de historia, unidad 1 se aplica el post-test a los 40 estudiantes del paralelo “A” (ver [Anexo 3](#)), para medir el nivel de aprendizaje que alcanzaron los estudiantes y verificar si la aplicación de la estrategia influyo en este proceso, la evaluación para aplicar post-test fueron las mismas del cuestionario anterior pero se cambió el orden de las preguntas para evitar el efecto memoria y así los resultados arrojados en esta evaluación se apeguen a la realidad del nivel de aprendizaje y verificar si Genially es eficaz como estrategia de enseñanza.

El análisis de los resultados post-test sobre el aprendizaje de la materia de historia se basa en las calificaciones alcanzadas por los estudiantes. Estos se presentan a continuación:

Tabla 4

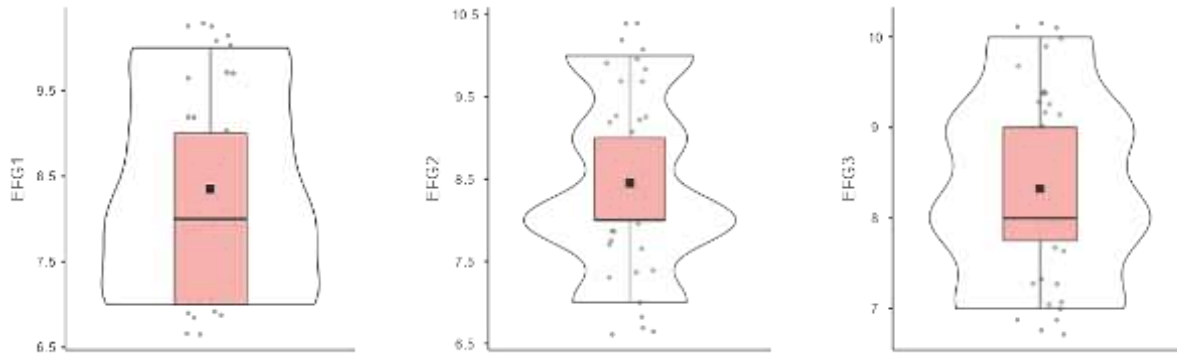
Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas con Genially, N=40

	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
EFG1	8.35	8.00	5.00	1.56	7.00	10.00
EFG2	8.45	8.00	5.00	1.18	7.00	10.00
EFG3	8.33	8.00	7.00	1.46	7.00	10.00

Nota. La tabla proporciona medidas de tendencia central (media, mediana y moda) para tres conjuntos de datos (EFG1, EFG2 y EFG3). **Fuente.** Base de datos. Elaboración propia

Figura 19

Gráficas de violín, cajas y bigotes



Fuente. Bases de datos. Elaboración propia

La tabla 4 y figura 19 muestran las medidas de tendencia central y dispersión para tres conjuntos de datos (EFG1, EFG2 y EFG3). En general, las medias están cerca de 8.35, 8.45 y 8.33 respectivamente, indicando una tendencia similar en los valores promedio. Las medianas son consistentes en 8.00 para cada conjunto, mientras que las modas varían, siendo 5.00 para EFG1 y EFG2, y 7.00 para EFG3. La desviación estándar es relativamente baja en todos los casos, indicando una dispersión moderada en torno a las medias. Los valores mínimo y máximo son constantes en 7.00 y 10.00 respectivamente, sugiriendo una consistencia en el rango de datos entre los conjuntos.

3.6 Prueba T-student para muestras apareadas respecto a las calificaciones de las Evaluaciones Formativas prest-test y post-test

A continuación, se muestra el análisis estadístico entre la enseñanza tradicional por medio de la Evaluación Formativa (EFT1, EFT2 y EFT3) prest-test y la implementación de Genially (EFG1, EFG2 y EFG3) post-test:

Tabla 5

Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT1 (prest-test) Vs ETG1 (post-test)

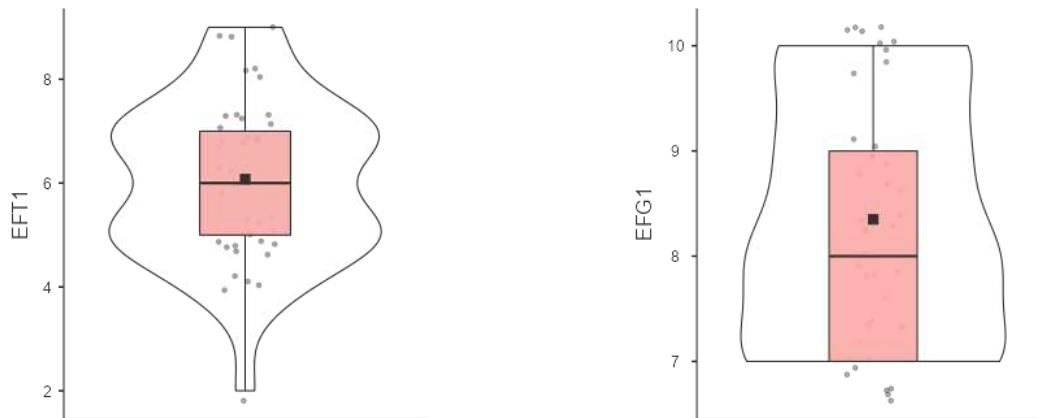
	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
EFT1	6.08	6.00	5.00	1.56	2.00	9.00
EFG1	8.35	8.00	7.00	1.15	7.00	10.00

Nota. La tabla 5 muestra que, en promedio, los puntajes en el post-test (ETG1) son más altos que en el pre-test (EFT1), lo que sugiere un progreso en el aprendizaje entre las dos evaluaciones.

Fuente. Bases de datos. Elaboración propia

Figura 20

Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT1 vs EFG1



Fuente. Bases de datos. Elaboración propia

La tabla 5 y figura 16 se muestra que la media del puntaje en el post-test (ETG1) es de 8.35, en comparación con una media de 6.08 en el pre-test (EFT1). La mediana del post-test es de 8.00, mientras que en el pre-test es de 6.00. La moda del post-test es 7.00, en contraste con una moda de 5.00 en el pre-test. La desviación estándar del post-test es de 1.15, siendo menor que la desviación estándar del pre-test, que es de 1.56. Además, el rango de puntajes en el post-test varía desde 7.00 hasta 10.00, mientras que en el pre-test varía desde 2.00 hasta 9.00. Estos valores indican un claro aumento en el rendimiento promedio de los estudiantes entre el pre-test y el post-test, junto con una reducción en la variabilidad de los puntajes.

A continuación, se procederá a analizar los datos para determinar si existe una diferencia significativa en la nota 1 entre la Evaluación Formativa EFT1 y EFG1 mediante una prueba de hipótesis para muestras apareadas.

Prueba de Hipótesis 1 (EFT1 – EFG1)

Si H_0 es la hipótesis nula, y H_1 es la hipótesis de la investigación, entonces:

$H_0 = \mu_{EFT1} = \mu_{EFG1}$, la media de EFT1 es igual a la media de EFG1.

$H_1 = \mu_{EFT1} < \mu_{EFG1}$, la media de EFT1 es menor a la media de EFG1.

Tabla 6

Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p
EFT1	EFG1	T de Student	-6.452	39	< .001

Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

El análisis revela que el valor $p=0.001$, siendo menor que el nivel de significancia alfa establecido en 0.05, conduce al rechazo de la hipótesis nula. Esto indica que hay suficiente evidencia estadística para afirmar que existe una diferencia significativa entre las medias de las muestras EFT1 y EFG1 en relación con la nota 1. Es esencial destacar el rol fundamental que tuvo el uso de la herramienta educativa Genially en este éxito académico, “demostrando su capacidad para fomentar un aprendizaje más efectivo y un mayor dominio de los contenidos curriculares” (Lino et al., 2023, p. 2320).

Tabla 7

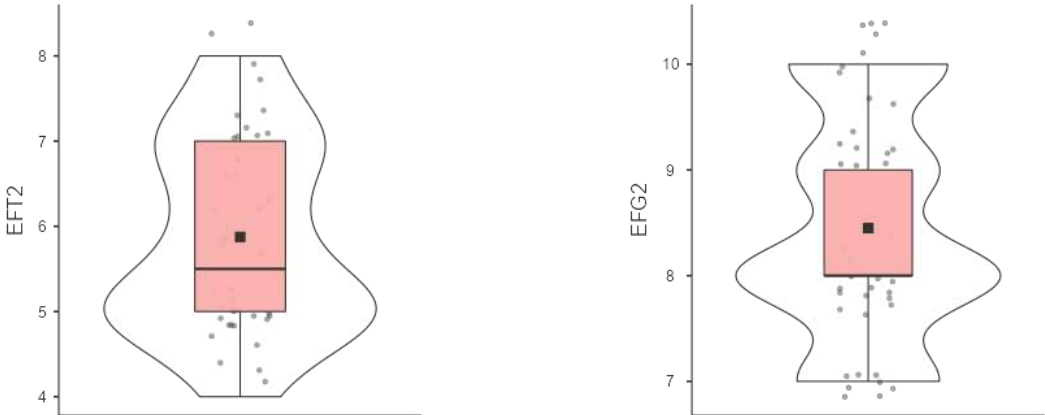
Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT2 (prest-test) Vs ETG2 (post-test)

	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
EFT2	5.88	5.50	5.00	1.18	4.00	8.00
EFG2	8.45	8.00	8.00	1.06	7.00	10.00

Nota. La tabla 7 indica que, en términos generales, los puntajes en el post-test (ETG2) son superiores a los del pre-test (EFT2), lo que implica una mejora en el aprendizaje durante el intervalo entre ambas evaluaciones. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 21

Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT2 vs EFG2



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

La tabla 7 y figura 21 proporcionan un análisis detallado del desempeño entre las Evaluaciones Formativas EFT2 (pre-test) y EFG2 (post-test). En primer lugar, se observa que la media del puntaje en el post-test (EFG2) es significativamente más alta que en el pre-test (EFT2), con valores de 8.45 y 5.88, respectivamente. Este aumento en la media sugiere un progreso sustancial en el aprendizaje entre las dos evaluaciones. Además, tanto la mediana como la moda son más altas en el post-test que, en el pre-test, lo que respalda aún más la tendencia de mejora en el rendimiento. En cuanto a la dispersión de los datos, se observa que la desviación estándar es menor en el post-test (EFG2), indicando una mayor consistencia en el rendimiento de los estudiantes después de la intervención. Además, tanto el mínimo como el máximo puntaje aumentaron en el post-test en comparación con el pre-test, lo que sugiere un progreso generalizado en el rendimiento de los estudiantes después de la intervención formativa.

Prueba de Hipótesis 2 (EFT2 – EFG2)

Si H_0 es la hipótesis nula, y H_1 es la hipótesis de la investigación, entonces:

$H_0 = \mu_{EFT2} = \mu_{EFG2}$, la media de EFT2 es igual a la media de EFG2.

$H_1 = \mu_{EFT2} < \mu_{EFG2}$, la media de EFT2 es menor a la media de EFG2.

Tabla 8

Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p
EFT2	EFG2	T de Student	-10.86	39	< .001

Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

La tabla proporciona los resultados de la prueba estadística de T de Student para comparar las muestras EFT2 y EFG2. El valor del estadístico T de Student es -10.86, con 39 grados de libertad y un valor p menor a 0.001. Esto indica que hay una diferencia altamente significativa entre las medias de las muestras EFT2 y EFG2 en cuanto a su rendimiento. Dado que el valor p es menor que el nivel de significancia alfa establecido en 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los dos grupos en términos de su rendimiento, con un nivel de confianza del 95%. En el estudio de Castillo (2022) concluya que la realización de actividades basadas en juegos motiva a los alumnos a mejorar sus destrezas cuando utilizan los juegos de Genially para aprender. Esta plataforma ofrece características que fomentan el compromiso y la participación de los alumnos.

Tabla 9

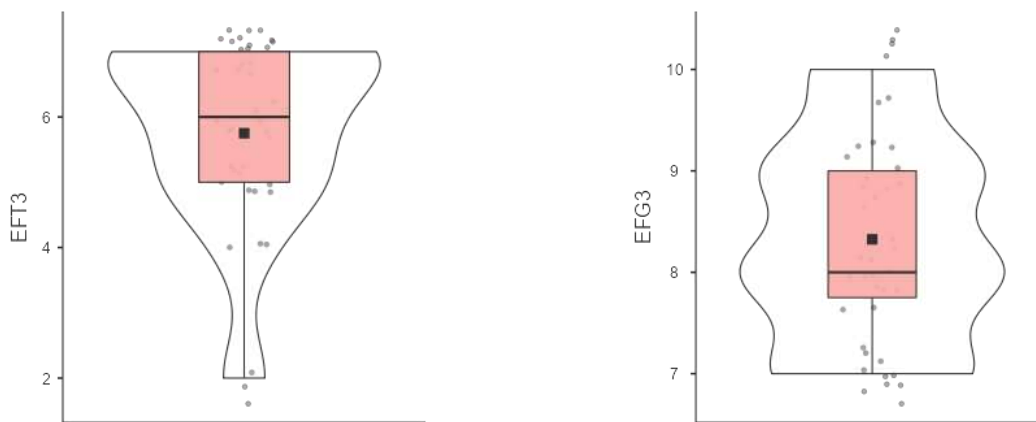
Estadística descriptiva de las Evaluaciones Formativas EFT3 (prest-test) Vs ETG3 (post-test)

	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
EFT3	5.75	6.00	7.00	1.46	2.00	7.00
EFG3	8.33	8.00	8.00	1.02	7.00	10.00

Nota. La tabla 9 muestra las medias, medianas, modas, desviación estándar, así como el mínimo y máximo. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 22

Gráficas de violín, cajas y bigotes EFT3 vs EFG3



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Los datos presentados ofrecen medidas estadísticas de dos conjuntos identificados como EFT3 y EFG3. Para EFT3, la media es de 5.75, la mediana de 6.00, y la moda de 7.00, con una desviación estándar de 1.46, indicando una dispersión moderada en los valores que oscilan entre 2.00 y 7.00. Por otro lado, en EFG3, la media es de 8.33, la mediana de 8.00, y la moda también de 8.00, con una desviación estándar más baja de 1.02, señalando una menor variabilidad en los datos que van desde 7.00 hasta 10.00. Estas medidas proporcionan una comprensión de la tendencia central y la dispersión de cada conjunto de datos.

Prueba de Hipótesis 3 (EFT3 – EFG3)

Si H_0 es la hipótesis nula, y H_1 es la hipótesis de la investigación, entonces:

$H_0 = \mu_{EFT3} = \mu_{EFG3}$, la media de EFT3 es igual a la media de EFG3.

$H_1 = \mu_{EFT3} < \mu_{EFG3}$, la media de EFT3 es menor a la media de EFG3.

Tabla 10

Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p
EFT3	EFG3	T de Student	-9.22	39	< .001

Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

El resultado del análisis estadístico utilizando la prueba T de Student entre los conjuntos de datos EFT3 y EFG3 revela una diferencia significativa entre ellos, con un valor de -9.22 para la estadística T y un valor p menor que 0.001. Esto sugiere que existe una discrepancia considerable entre las muestras, lo que indica una divergencia significativa en las características medidas en ambos grupos. Este resultado refuerza la conclusión de que hay una distinción estadísticamente significativa entre los conjuntos de datos EFT3 y EFG3 en términos de las variables analizadas. Se puede evidenciar que existe una gran diferencia en los resultados obtenidos, por lo que se afirma que Genially es una herramienta digital interactiva que permite a los estudiantes a comprender mejor los contenidos conceptuales facilitando la creación de presentaciones, infografías, materiales audiovisuales de los contenidos que se imparte y favorece la relación de comunicación entre docentes y estudiantes.

Con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y después de haber implementado Genially como una estrategia digital y haber entregado a los docentes que imparten esta clase de historia, se plantea un cuestionario pequeño el cual busca conocer la facilidad de uso de Genially su efectividad en el proceso de enseñanza de historia a los Jóvenes y adultos de tercero BGU.

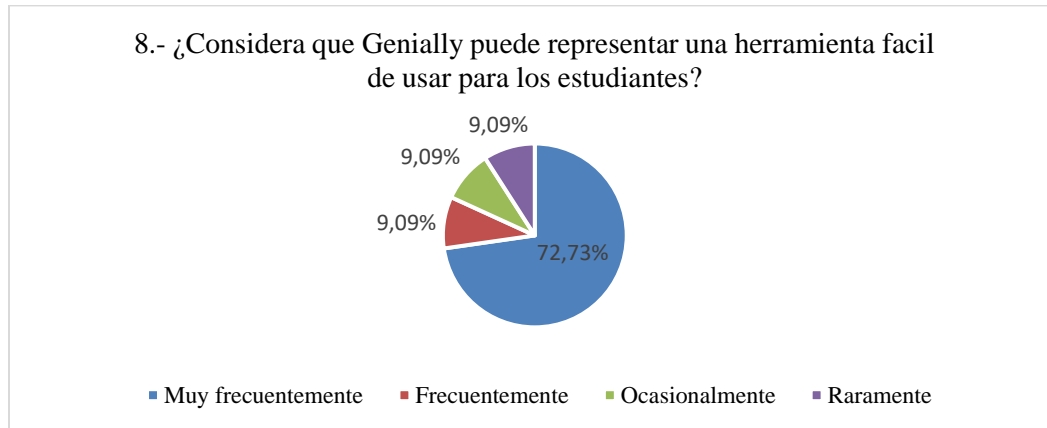
Tabla 11.

¿Considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes?

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	8	72.73%
Frecuentemente	1	9.09%
Ocasionalmente	1	9.09%
Raramente	1	9.09%
Total, Validos	11	100.00%

Figura 23.

Considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes.



Nota: El 72.73% de encuestados considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes.

Del 100% de docentes encuestados en una mayor cantidad (72.73%) menciona que muy frecuentemente considera que Genially puede representar una herramienta fácil de usar para los estudiantes, mientras que en porcentajes mínimos consideran que Genially no es fácil de usar.

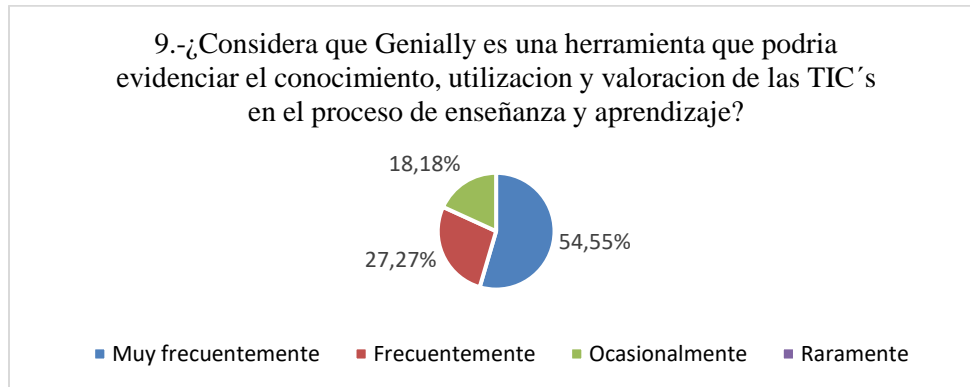
Tabla 12.

¿Considera que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoraciones de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	54.55%
Frecuentemente	3	27.27%
Ocasionalmente	2	18.18%
Raramente	0	0%
Total, Validos	11	100.00%

Figura 24.

¿Considera que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoración de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje?



Nota: El 54.55% de docentes considera muy frecuentemente que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoración de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Del total de encuestados, en una mayor cantidad de docentes (54.55%) muy frecuentemente consideran que Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoración de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que en porcentajes mínimos no consideran que frecuentemente Genially es una herramienta que podría evidenciar el conocimiento, utilización y valoración de las TIC's en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

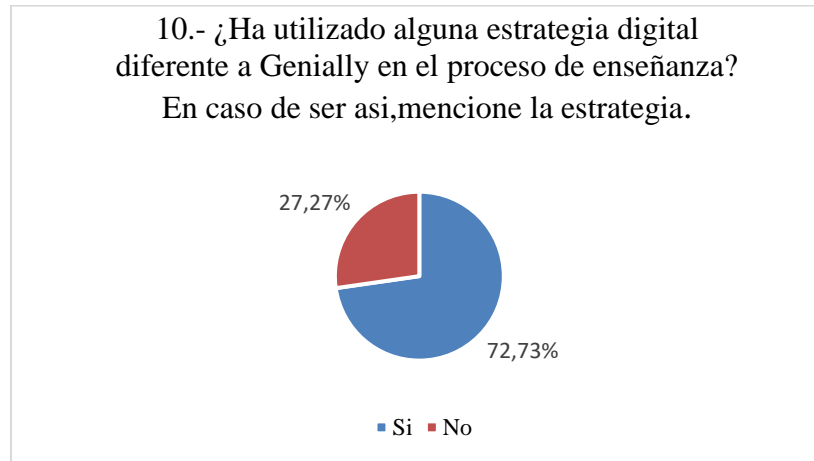
Tabla 13.

¿Ha utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza? En caso de ser así, mencione la estrategia.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	72.73%
No	3	27.27%
Total, Validos	11	100.00%

Figura 25.

¿Ha utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza? En caso de ser así, mencione la estrategia.



Nota: El 72.73% de encuestados si ha utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza.

Del total de docentes encuestado en su gran mayoría (71.73%) Han utilizado alguna estrategia digital diferente a Genially en el proceso de enseñanza, como canva, liveworksheet y otras, mientras que un porcentaje mínimo (27.27%) no han utilizado estrategias digitales de ningún tipo para el proceso de enseñanza en ninguna materia.

Después de revisar los resultados del post-test, se puede afirmar que Genially es una herramienta efectiva para enseñar historia y otras asignaturas, ya que es fácil de usar, promueve la interacción entre el docente - estudiante, siendo altamente didáctica y adaptable a diferentes enfoques pedagógicos.



CONCLUSIONES.

1. Desde el punto de vista teórico, Genially se posiciona como una estrategia digital efectiva para la enseñanza de la historia, especialmente para estudiantes con escolaridad inconclusa de la educación extraordinaria. Su capacidad para integrar multimedia, interactividad y visualización de contenidos históricos proporciona un entorno de aprendizaje dinámico y accesible.
2. El diagnóstico del estado actual del aprendizaje de la historia en estudiantes de educación extraordinaria de tercer año de bachillerato sugiere que Genially puede ser una herramienta valiosa. Al centrarse en el contenido relacionado con las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen, Genially puede abordar las necesidades específicas de estos estudiantes, ofreciendo una presentación visualmente atractiva y adaptada a diferentes estilos de aprendizaje.
3. La implementación de Genially como estrategia digital para la enseñanza de la historia en estudiantes de educación extraordinaria de tercer año de bachillerato ofrece numerosas ventajas. Sus potencialidades, como la capacidad para crear contenido interactivo, la integración de multimedia y la personalización de materiales, permiten una experiencia de aprendizaje más participativa y motivadora para estos estudiantes.
4. Valorar la implementación de Genially como estrategia digital para explicar las diversas formas de vida y organización social de las culturas de América aborígen implica reconocer su capacidad de innovación y creatividad. Genially ofrece herramientas para presentar el contenido histórico de manera visualmente atractiva y dinámica, lo que puede estimular el interés y la comprensión de los estudiantes, así como fomentar su creatividad al interactuar con los materiales.
5. El uso de Genially como estrategia digital de enseñanza de historia para estudiantes de educación extraordinaria ha sido evaluado por criterios de especialistas, quienes destacan su eficacia y utilidad. La capacidad de Genially para adaptarse a las necesidades específicas de estos estudiantes, su facilidad de uso y su potencial para mejorar la comprensión y el compromiso con el contenido histórico lo convierten en una herramienta valiosa en el contexto educativo de la educación extraordinaria.



RECOMENDACIONES:

- Seguir utilizando Genially como recurso educativo para los estudiantes con escolaridad inconclusa, ya que ha demostrado ser beneficioso para enseñar historia. Esto ayudará a mejorar el progreso académico de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionarles una herramienta pedagógica innovadora y muy útil.
- Considerar que es muy importante que los docentes reciban formación constante para aprovechar al máximo las ventajas de Genially como herramienta digital dentro de la enseñanza de historia a estudiantes con educación inconclusa. Los educadores se verían beneficiados ya que pueden aprovechar los conocimientos sobre cómo usar Genially de la mejor manera en sus clases, lo que fomentará la participación de los estudiantes y creará entornos de aprendizaje más interactivos y estimulantes.
- Sugerir ampliar la implementación de Genially como estrategia digital en otras asignaturas y otros niveles educativos dentro de la Educación extraordinaria, reconociendo su impacto positivo en el tercer año de bachillerato. Esto permitirá brindar una experiencia de aprendizaje más dinámica e interactiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adams, V., Burger, S., Crawford, K., & Setter, R. (2018). Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning. *Journal for Nurses in Professional Development*, 34(2), E1–E5. <https://doi.org/10.1097/NND.0000000000000433>
- Aguirre Vargas, I. C. (2023). Conocimiento local en políticas de educación inclusiva en Ecuador: Revisión sistemática. *Revista Social Fronteriza*, 3(4), 101–118. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(4\)101-118](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(4)101-118)
- Ayala, D. (2023). *Benefits of Problem-Based Learning in Physical Education. A Systematic Review. c*, 220–242.
- Bajeri, N. E., & Radzwan, A. (2022). The Development of an Optic Learning Module Using Genially and Its Usability from the Perspective of Physics Undergraduates in Sultan Idris Education University Perak. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012055>
- Barbazan Capéans, D., Ben Abdellah, K. D. M., & Montes Hoyos, C. M. (2021). La Competencia Digital Docente En Educación Superior: Estado Del Arte En España Y Latinoamérica. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 21(2), 267–282. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v21i2.20837>
- Benalcázar, E., Velencia, K., Vásquez, G., & Tapia, T. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *MQRInvestigar*, 8(1), 2859–2878. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.2859-2878>
- Benítez, B. (2023). El constructivismo. *Con-Ciencia*, 10(19), 65–66. <https://acortar.link/fJUKIG>
- Bernal Valdés, L., & Pérez Piñón, F. A. (2023). Conciencia histórica y proceso de enseñanza aprendizaje de la historia. Una revisión necesaria. *Debates Por La Historia*, 11(1), 85–113. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v11i1.1044>
- Bertossi, V., & Gutiérrez, M. de los M. (2022). Prácticas ágiles en el desarrollo de objetos de aprendizaje: estado del arte. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 31, e12. <https://doi.org/10.24215/18509959.31.e12>
- Boix Vilella, S., & Ortega Rodríguez, N. (2020). Benefits of cooperative learning in the main areas of primary: A review of the scientific literature. *Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 35(1), 1–13.
- Boyraz, S., Üniversitesi, A., Ocak, G., & Ocak, G. (2021). Connectivism: A Literature Review for the New Pathway of Pandemic Driven Education Multiculturalism in Classes View project TENDENCIAS TO CONSTRUCTIVISM IN TURKEY AND THE WORLD View project Connectivism: A Literature Review for the New Pathway of Pandemic. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6(3).
- Brieger, E., Arghode, V., & McLean, G. (2020). Connecting theory and practice: reviewing six learning theories to inform online instruction. *European Journal of Training and Development*, 44(4–5), 321–339. <https://doi.org/10.1108/EJTD-07-2019-0116>



- Buendía Eisman, L., & Berrocal de Luna, E. (2001). La Ética en la Investigación Educativa. *España: Agora Digital*. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.4.19.338-350>
- Burgos, C. (2021). Intervencion social en contextos de Educación para personas Jóvenes y Adultas: Trabajadores sociales que se desempeñan en la modalidad regular en Santiago de Chile. *TS Cuaderns de Trabajo Social*, 22, 25–40. <https://acortar.link/1vBI03>
- Carbone, Y. (2022). Las Tic en el aprendizaje en educación básica, una revisión sistemática. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, 3, 13–23.
- Carrera, F. X., & Coiduras, J. L. (2012). Identificación de la competencia digital del profesor universitario: un estudio exploratorio en el ámbito de las Ciencias Sociales. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 10(2), 273. <https://doi.org/10.4995/redu.2012.6108>
- Carrera, O. (2022). *Estrategia metodológica para potenciar el aprendizaje en la educación extraordinaria a distancia virtual de jóvenes y adultos de octavo año de básica superior, de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la Ciudad de Quito* [Universidad Nacional de Educación UNAE]. <https://acortar.link/PMnIzp>
- Castillo, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *Internacional Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Chasipanta, R. (2023). *Herramienta multimedia Genially para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en niños segundo de básica* [Universidad Nacional de Educación UNAE]. <https://acortar.link/Ju1v0z>
- Chonata, I. (2023). Estrategias Didácticas Digitales Como Herramienta de Autoaprendizaje en Docentes de Educación Básica Superior. *Ciencia Latina Internacional*, 7(3), 1–222. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6690
- Collantes, M., & Aroca, A. (2024). Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años. *MQRInvestigar*, 8(2), 596–620. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620>
- Corbett, F., & Spinello, E. (2020). Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. *Heliyon*, 6(1), e03250. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03250>
- Cornella, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos. Consideraciones generales y agunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2s0jcp.10>
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de La Información*, 9(1), 1–15. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052)
- Cuesta, H., & Chamorro, N. (2022). La educación en Ecuador, retos y perspectivas. *Polo Del*

Conocimiento, 7(8), 625–640. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>

- Del Valle, A. (2000). La educación de las personas adultas: temporalidad y universalidad. *Educación. Universidad Complutense - Madrid*, 9(18), 127–155. <https://doi.org/10.18800/educacion.200002.001>
- Delgado Saltos, S. D., Cevallos Veloz, A. A., Solórzano Casanova, J. J., & Villamar Pinargote, Y. A. (2023). La implementación de la educación inclusiva en escuelas de Manabí: retos y oportunidades. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 842–850. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.895>
- Duchi, J., Álvarez, R., & Eugenia, M. (2022). Educación para jóvenes y adultos (EPJA) un desafío para los cantones Suscal y Cañar, Ecuador. *In IV Congreso Internacional de La Universidad Nacional de Educación*, 333–340. <https://bit.ly/3wv8urG>
- Durand, L. P. (2022). Educación virtual en tiempos del COVID-19 , brechas y Virtual education in times of COVID-19 , gaps and opportunities : a systematic review . *Ciencia Latina - Revista Multidisciplinar*, 2215, 662–683.
- Ekici, M. (2021). A systematic review of the use of gamification in flipped learning. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3327–3346. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10394-y>
- Espina-Romero, L. C. (2022). Virtual Teaching-Learning Processes during COVID-19: A bibliometric review. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(3), 345–361. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i3.38479>
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). Experiential Learning and its Impact on Today's Education. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), 1–14. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012
- Espinoza, E. (2020). Educación intercultural en el Ecuador: Una revisión sistemática/ Intercultural education in Ecuador: A systematic review. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34127>
- Flores, S., & Cornejo, V. (2022). La gamificación y geolocalización como elementos que promuevan la motivación para el uso de software educativo. *Revista Iverica de Sistemas y Tecnología de Información*, 47, 326–338.
- Foncubierta, J., & Chema, R. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Madrid: Edinumen*, 1–8. <https://acortar.link/t9Lyow>
- Gao, F., Li, L., & Sun, Y. (2020). A systematic review of mobile game-based learning in STEM education. *In Educational Technology Research and Development* (Vol. 68, Issue 4). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09787-0>
- García Grau, F., Valls Bautista, C., & Lázaro Cantabrana, J. L. (2022). Estrategias para la Transformación Digital de un Centro Educativo: una revisión sistemática. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 157–172. <https://doi.org/10.6018/riite.533971>



- García, M., Morales González, M. J., & Gisbert Cervera, M. (2022). El desarrollo de la Competencia Digital Docente en Educación Superior. Una revisión sistemática de la literatura. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 173–199. <https://doi.org/10.6018/riite.543011>
- Giler, C., Ayala, K., López, R., & Mérida, E. (2023). Analítica del aprendizaje utilizando la gamificación en el desarrollo de las habilidades matemática de los estudiantes de octavo de básica. *MQRInvestigar*, 7(4), 2356–2373. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2356-2373>
- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*, 1–22.
- Guamán, V., Eudaldo, E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Corporate Governance (Bingley)*, 10(1), 54–75.
- Gutiérrez-Araujo, R. E., & Pazuch, V. (2023). Enseñanza exploratoria de la geometría con software de geometría dinámica y el aprendizaje del profesorado de matemáticas: Una revisión sistemática. *Uniciencia*, 37(1), 1–22. <https://doi.org/10.15359/ru.37-1.27>
- Hermann, A., & Pérez, G. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 3(2), 31–38.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera Ed). Mc Graw Hill Education. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. In *McGraw-Hill* (Cuarta).
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta. In *Mc Graw Hill Education* (Primera ed).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2014). Metodología de la investigación. In *Metodología de la investigación*. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Humán, E. M., Álvarez, D. J. R., & Muñoz, C. W. A. (2022). Critical and complex thinking and meaningful learning in Latin American education: A narrative review. *Sociología y Tecnociencia*, 12(2), 144–164. <https://doi.org/10.24197/st.2.2022.144-164>
- INTEF. (2017). Marco común de Competencia Digital Docente. In *Plan de Cultura Digital en la Escuela*. <https://acortar.link/wMchhw>
- Jayawardena, N. S., Ross, M., Quach, S., Behl, A., Gupta, M., & Lang, L. D. (2022). Effective Online Engagement Strategies Through Gamification: A Systematic Literature Review and a



- Future Research Agenda. *Journal of Global Information Management*, 30(5), 1–25. <https://doi.org/10.4018/JGIM.290370>
- Kenfield, Y. (2022). *El despertar de mi lengua quechua: El entramado de mi waraka Yuliana*. 1(1).
- Kerexeta, I. (2022). Competencia Digital Docente e Inclusión Educativa en la escuela. Una revisión sistemática. *Campus Virtuales*, 11(2), 63. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.2.885>
- León-Atiencia, J. D., García-Herrera, D. G., Cabrera-Berrezueta, L. B., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de Historia: Una revisión sistemática para la vinculación al currículo ecuatoriano. *Cienciamatria*, 6(3), 450–475. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.410>
- Lino, V., Barberán, J., Lopez, R., & Gómez, V. (2023). Analítica del aprendizaje sustentada en el Phet Simulations como medio de enseñanza en la asignatura de Física. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 7(3), 2297–2322. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2297-2322>
- Lopes, V., Reinheimer, W., Medina, R., Bernardi, G., & Nunes, F. B. (2019). *Adaptive gamification strategies for education: a systematic literature review*. *Cbie*, 1032. <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2019.1032>
- Lozano-Peña, G., Sáez-Delgado, F., & López-Angulo, Y. (2022). Competencias socioemocionales en docentes de primaria y secundaria: una revisión sistemática. *Páginas de Educación*, 15(1), 1–22.
- Machuca-Villegas, L., & Gasca-Hurtado, G. P. (2019). Estrategias de gamificación con fines de mejora de procesos software en la gestión de proyectos. *Revista Ibérica de Sistema y Tecnologías de La Información*, E17(1), 142–155.
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Espacios*, 43(04), 29–45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Meikališa, Ā., & Strada-Rozenberga, K. (2019). Impact of Directives of European Parliament and of Council on Development of Latvian Criminal Procedure Law: General Overview and Procedural Protection of Victims with Specific Protection Needs. *Journal of the University of Latvia. Law*, 12, 41–57. <https://doi.org/10.22364/jull.12.03>
- Merma, J., Neira, D., Vidal, E., & Castro, E. (2023). *Sistema de Rehabilitación Virtual no inmersivo para la mejora de destreza manual: un enfoque orientado al hogar*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Educación Extraordinaria para personas en situación de escolaridad inconclusa. Currículo integrado de alfabetización (Primera)*. <https://acortar.link/z8ymSh>
- Molina, A., Roque, L., Garcés, B., Rojas, Y., Dulzaides, M., & Selín, M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *MediSur*, 13(4), 481–493.



<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180041204004>

- Mollo-Torrico, J. P., Raúl Lázaro-Cari, R., & Crespo-Albares, R. (2023). Implementación de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación para la Educación Superior: Revisión sistemática. *Revista Científica Ciencia & Sociedad*, 3(1), 16–30.
- Moya-Mata, I. (2019). *Aprendizaje Basado En Proyectos En Ef Primaria*. 2013, 1–16.
- Nicolás, A. M. B., & Ramos, P. R. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos: Una revisión bibliográfica. *Perfiles Educativos*, 40(163), 109–122.
- Noroozi, O., Dehghanzadeh, H., & Talae, E. (2020). A systematic review on the impacts of game-based learning on argumentation skills. *Entertainment Computing*, 35(July 2019), 100369. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100369>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigacion Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Pilay, R. R., & Alcívar, M. E. (2022). Estrategia didáctica basada en la gamificación para el aprendizaje de las matemáticas en básica media. *Episteme Koinonia*, 5(1), 368–390. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1819>
- Plaza, L., González, J., & Vasyunkina, O. (2020). Obstáculos En La Enseñanza – Aprendizaje De La Matemática. Revisión Sistemática. *Acta Latinoamericana de Matemática Educativa*, 33(1), 295–304.
- Ponce, D. H., & Ochoa, S. C. (2021). Genially as a learning strategy in students of basic general education. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 136–155.
- Quimbita, P. (2022). *Herramienta Tecnológica Genially y el proceso de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado paralelos “A” y “B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dr. José María Velasco Ibarra, del cantón Latacunga* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://acortar.link/PZdon7>
- Radoff, J. (2011). *Game On. Energize Your Business with Social Media Games*. In Wiley Publishing, Inc.
- Ramírez, J. C., & Mena, S. E. (2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 3(9), 1–16. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>
- Ramírez Terán, M., Celi Paredes, E., & Lligüín Lligüín, I. (2022). Recursos educativos abiertos en el proceso de enseñanza aprendizaje: revisión de la literatura. *International Journal of New Education*, 9, 175–187. <https://doi.org/10.24310/ijne.9.2022.14588>
- Ricce Salazar, C. R., Díaz Arévalo, B. M., & López Regalado, O. (2022). El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: revisión sistemática. *Acción y Reflexión Educativa*, 47, 1–23. <https://doi.org/10.48204/j.are.n47.a2580>



- Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., Jhon, C., & Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *POCAIP, Revista Científica, Dominio de Las Ciencias*, 7(2), 662–681.
- Romero-Hermoza, R. (2021). Competencia digital docente: una revisión sistemática. *Revista Eduser*, 8(1). <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.2033>
- Romero, F., Quevedo, X., & Figueroa, E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. *MQRInvestigar*, 7(4), 169–187. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.169-187>
- Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo Del Conocimiento*, 8(10), 313–344. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127>
- Rosas-Lanas, G., & Pila-Cárdenas, G. (2023). The protection of personal data in Ecuador A historical-normative review of this fundamental right in the South American country. *VISUAL Review. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura*, 10. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4568>
- Saraguro, R., Samaniego, J., & Maldonado, R. B. (2017). MOOCs UTPL: Plataforma de Gestión de Aprendizaje Gamificado. *Séptima Conferencia de Directores de Tecnología de Información, TICAL 2017 Gestión de Las TICs Para La Investigación y La Colaboración, San José, Del XX Al XX de Julio de 2017*, 1–16. [dspace.redclara.net:8080/bitstream/10786/1269/1/68 MOOCs UTPL Plataforma de Gestión de Aprendizaje Gamificado.pdf](https://dspace.redclara.net:8080/bitstream/10786/1269/1/68%20MOOCs%20UTPL%20Plataforma%20de%20Gesti%20n%20de%20Apre%20ndizaje%20Gamificado.pdf)
- Tabuena, A. C. (2021). A Pre-Experimental Research on the Implementation of Selected Classroom Assessment Techniques for Music, Arts, Physical Education, and Health. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.02.02.03>
- Torres, C. I. (2023). *La innovación en la educación : acción en reconstrucción permanente*.
- Valencia Quecano, L. I., & Orellana Viñambres, D.-. (2020). Barreras En La Implementación De La Gamificación En Educación Superior: Revisión De Literatura. *In Crescendo*, 10(4), 571. <https://doi.org/10.21895/incres.2019.v10n4.06>
- Vargas, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. *Revista Cuadernos*, 60(1), 88–94.
- Vargas, K., & Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4), 555–575. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.004>
- Vásquez, J. (2021). Gamificación en educación: una revisión del estado actual de la disciplina. *Revista Digital Del Doctorado En Educación de La Universidad Central de Venezuela*, 7(13), 117–139. <https://acortar.link/Fkp3Rd>
- Vernimmen Aguirre, G. M. (2019). Educación Intercultural Bilingüe en Ecuador: Una revisión



conceptual. *Alteridad*, 14(2), 162–171. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n2.2019.01>

- Victores, J., Magaly, E., & Cárdenas, O. (2021). *Aprendizaje significativo bibliográfica mediante las TICs : Revisión Meaningful learning through ICTs : Bibliographic review En la presente sección realizó una descripción del proceso de recopilación documental para el análisis documental*. 14(11), 135–144.
- Vilca-rodríguez, M. (2022). Alfabetización mediática en el currículo de la educación primaria : Una revisión documentada Media literacy in the primary education curriculum : Gerber-Sergio Pérez-Postigo Resumen Palabras clave / Keywords. *Grupo Comunicar*.
- Villamizar-Gomez, L., Ibañez Antequera, C., & Casanova Libreros, R. (2022). Estrategias educativas y aprendizaje significativo en los cursos de investigación para médicos residentes: una mirada desde la literatura. *Revista Española de Educación Médica*, 3(3), 4–19. <https://doi.org/10.6018/edumed.526931>
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2016). Rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 103–114. <http://tinyurl.com/58rz327s>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. *Philadelphia: Wharton Digital Press*, 1.
- Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H., & Benito-Crosetti, B. L. de. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000100013>
- Zerna, A., & Vergara, J. (2024). Diseño de una propuesta didáctica innovadora para la enseñanza y el aprendizaje de conjuntos. *MQR Investigar*, 8(1), 6608–6047. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.6028-6047>



TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN

(Permite dejar constancia de los miembros del tribunal)

Nombre y Apellidos
Presidente

Nombre y Apellidos
Secretario (a)

Nombres y Apellidos
Profesor (a) tutor (a)
del Proyecto de Titulación