



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL
PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Autor/es:

Sara Verónica Calle Merchán

Liliana Esther Flores Naranjo

Tutor/a:

PHD. Nayade Caridad Reyes Palau

ECUADOR

2025



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Para mi Margarita en el cielo, Roy, Edison y nuestro sueño que viene en camino.

Liliana Flores

DEDICATORIA

A Mi Familia Por Estar Siempre Apoyándome E Incentivando

Sara calle



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

A todos quienes forman parte de este proceso en el que he trabajado duramente mientras cursé la Maestría, de manera especial a mi familia y mi ángel en el cielo.

Liliana Flores

AGRADECIMIENTO

A Dios Y A Mi Familia

Sara calle



La Universidad para todos





RESUMEN

La presente propuesta educativa busca fortalecer el aprendizaje del patrimonio cultural en Educación Básica mediante el uso de la herramienta digital Genially, integrando metodologías activas que fomenten la participación, la creatividad y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. El proyecto parte de la necesidad de innovar en la enseñanza de contenidos culturales, especialmente en contextos donde se reconoce un bajo nivel de apropiación del patrimonio local. A través de recursos interactivos y visuales, se plantea una serie de actividades que articulan saberes ancestrales, tradiciones, gastronomía, relatos y leyendas del Ecuador, promoviendo una conexión significativa con la identidad y la memoria colectiva.

La propuesta está sustentada en un enfoque metodológico cualitativo con carácter propositivo, sin la aplicación de pruebas cuantitativas, y se dirige a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Se contempla la validación mediante la participación de docentes, expertos y psicopedagogos, quienes ofrecen criterios clave para el diseño y aplicación de los materiales. Además, se establecen criterios de evaluación mediante una rúbrica que considera la participación, el uso de la herramienta, el contenido cultural abordado y la creatividad. En conclusión, se propone una estrategia didáctica viable, motivadora y coherente con el currículo ecuatoriano, que contribuye al rescate, valoración y difusión del patrimonio cultural desde el aula.

Palabras clave: Patrimonio cultural, Educación Básica, Genially, Metodologías activas, Innovación educativa.





ABSTRACT

This educational proposal aims to strengthen the learning of cultural heritage in Basic Education through the use of the digital tool Genially, integrating active methodologies that foster participation, creativity, and the development of key competencies in students. The project stems from the need to innovate in the teaching of cultural content, especially in contexts where there is a recognized low level of appropriation of local heritage. Through interactive and visual resources, a series of activities is proposed that integrate ancestral knowledge, traditions, gastronomy, stories, and legends of Ecuador, promoting a meaningful connection with identity and collective memory.

The proposal is based on a qualitative methodological approach with a propositional character, without the application of quantitative tests, and is directed at fourth-year Basic General Education students. Validation is planned through the participation of teachers, experts, and educational psychologists, who provide key criteria for the design and implementation of the materials. Additionally, evaluation criteria are established using a rubric that considers participation, use of the tool, the cultural content addressed, and creativity. In conclusion, a viable, motivating, and curriculum-aligned didactic strategy is proposed that contributes to the recovery, appreciation, and dissemination of cultural heritage from within the classroom.

Keywords: Cultural heritage, Basic Education, Genially, Active methodologies, Educational innovation.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO.....	10
1.1. Fundamentos teóricos que son referentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural.	10
1.2. Disposiciones legales que sustentan esta investigación.....	16
1.3. Estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del cuarto año que favorece el trabajo del patrimonio cultural mediante Genially como recurso virtual.	20
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DIAGNÓSTICO DEL USO DE GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE PATRIMONIO CULTURAL.....	26
2.1. Conceptualización de las categorías de análisis.....	26
2.2. Enfoque investigativo	27
2.3. Alcance de la investigación.....	28
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	28
2.5. Métodos a emplear en la investigación.....	29
2.6. Instrumentos metodológicos aplicados.....	30
2.7. Delimitación de la población y muestra	31
2.8. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación.....	32
2.9. Resultados de los instrumentos aplicados	33
2.9.1 Observación de textos.....	34
2.9.2 Encuestas	35





2.9.3 Entrevistas	41
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA PARA APLICAR EL GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA	44
3.1 Dimensiones teóricas de las propuestas.....	44
3.2 Objetivos de la propuesta	45
3.3. Ejes temáticos para la propuesta.....	45
3.4 Diseño y metodología de la propuesta.....	46
3.5 Contextualización del proyecto	46
3.6 Desarrollo de la propuesta	47
3.6.1 Temas propuestos	47
3.6.2 Estrategia metodológica	47
3.6.3 Productos según la Destrezas a desarrollar.....	48
3.6.4 Interfaz de Genially	50
3.6.5 Evaluación	52
3.7 Aprobación de directivos.....	53
3.8 Validación de la propuesta:	54
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	1
ANEXOS	5





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Categorías de análisis	26
Tabla 2. Población de la investigación	31
Tabla 3. Productos educativos	48
Tabla 4. Rubrica de evaluación	53

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Asociación del término “Patrimonio Cultural”	36
Imagen 2. Nivel de conocimiento sobre el patrimonio.....	36
Imagen 3. Interés cultural de la población:.....	37
Imagen 4. Identidad económica de la ciudad	37
Imagen 5. Inclusión del patrimonio cultural en actividades docentes	38
Imagen 6. Interacción con contenidos educativos	39
Imagen 7. Interfaz de inicio.....	50
Imagen 8. Interfaz de sección patrimonio cultural	51
Imagen 9. Interfaz de la portada sección de tradiciones.....	51
Imagen 10. Interfaz en la que se presentan tradiciones	52
Imagen 11. Interfaz de leyendas.....	52

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Docentes de Primaria	75
Anexo 2. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Psicopedagogos	76
Anexo 3. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Expertos en Proyectos Educativos Culturales	77
Anexo 4. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Docentes de TICs	78
Anexo 5. Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa José María Coudrin	79
Anexo 6. Ficha de Observación de Materiales Educativos de Patrimonio Cultural	81
Anexo 7. Entrevista a expertos	82
Anexo 8. Rubrica de validación de la propuesta	83





INTRODUCCIÓN

La preservación y promoción del patrimonio cultural en el contexto educativo ecuatoriano es una responsabilidad fundamental para garantizar el respeto, la valoración y la transmisión de las diversas culturas que forman parte del tejido social del país. Según la Constitución de la República del Ecuador del 2008, en sus artículos 21 y 380, el Estado debe garantizar el acceso a la educación cultural y patrimonial, así como la preservación y enriquecimiento del patrimonio cultural tangible e intangible de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Estos principios constitucionales subrayan la importancia de integrar el patrimonio cultural en el sistema educativo como un eje transversal que fomente la identidad, la diversidad y la cohesión social.

Además, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (SENPLADES, 2021) enfatiza la necesidad de fortalecer la educación intercultural y la valoración del patrimonio cultural como pilares para el desarrollo sostenible. En este sentido, autores como Fontal Merillas (2016) destacan que la educación patrimonial debe ser un proceso activo y participativo, que permita a los estudiantes no solo conocer, sino también apropiarse y comprometerse con la preservación de su herencia cultural. Por otro lado, Kaufman (1980) señala que la integración de herramientas pedagógicas innovadoras es clave para lograr que los contenidos culturales sean significativos y relevantes para los estudiantes, especialmente en un mundo cada vez más globalizado y tecnológico.

En este marco, la investigación sobre el uso de Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en educación básica se alinea con las políticas públicas y los marcos legales del Ecuador, contribuyendo a la formación de ciudadanos conscientes de su identidad y comprometidos con la diversidad cultural del país.

A pesar de los avances en el ámbito educativo, en las aulas de educación básica persisten problemáticas que dificultan la enseñanza efectiva del patrimonio cultural, principalmente debido a enfoques tradicionales que no logran captar la atención de los estudiantes ni fomentar una conexión significativa con su herencia cultural (Fontal Merillas, 2016). La falta de





metodologías innovadoras y el escaso uso de herramientas tecnológicas, sumados a una insuficiente capacitación docente en este ámbito, agravan la situación. Estas limitaciones generan una desconexión entre los estudiantes y su cultura local, lo que restringe el desarrollo de su sentido de pertenencia y el reconocimiento de la diversidad cultural, aspectos fundamentales en un país como Ecuador, caracterizado por su riqueza patrimonial y multiculturalidad.

Por otro lado, las políticas de Educación Intercultural del Ministerio de Educación del Ecuador destacan la importancia de implementar herramientas pedagógicas que fomenten una educación inclusiva y contextualizada (Kaufman, 1980). En este sentido, la investigación plantea que el uso de Genially como recurso didáctico podría contribuir a abordar estas dificultades, ofreciendo una plataforma interactiva y creativa que permite a los docentes integrar de manera dinámica los contenidos relacionados con el patrimonio cultural.

El patrimonio cultural de Ecuador, conformado por una rica diversidad de manifestaciones materiales e inmateriales, es un elemento fundamental en la construcción de la identidad nacional y la cohesión social. La Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008) y las políticas de Educación Intercultural del Ministerio de Educación subrayan la importancia de preservar y promover este patrimonio desde las primeras etapas de la educación formal. Sin embargo, en el contexto actual de la educación básica, se ha observado que los métodos tradicionales de enseñanza no logran despertar el interés ni la comprensión profunda de los estudiantes hacia su herencia cultural, lo que pone en riesgo la transmisión intergeneracional de estos conocimientos (Casasús Cerezuela, 2017).

Diversos estudios y diagnósticos educativos han señalado la desconexión que existe entre los estudiantes y su patrimonio cultural, especialmente en zonas rurales y comunidades indígenas o afroecuatorianas, donde la diversidad cultural es más pronunciada. A pesar de los esfuerzos realizados por el Estado para promover la educación intercultural, las metodologías de enseñanza aplicadas en las aulas suelen ser memorísticas, poco dinámicas y carecen de enfoques que promuevan una participación activa por parte de los estudiantes. Además, la falta de capacitación





docente en el uso de herramientas tecnológicas dificulta la implementación de metodologías innovadoras que potencien el aprendizaje del patrimonio cultural (INPC, 2014).

Este proyecto responde a la necesidad de fortalecer la identidad cultural de los estudiantes ecuatorianos desde las primeras etapas de su formación, integrando la diversidad cultural del país en el currículo educativo. Según Fontal Merillas (2016), la educación patrimonial debe ser un proceso activo que fomente la valoración y apropiación del patrimonio cultural, especialmente en contextos multiculturales como el de Ecuador. La implementación de Genially no solo favorecerá un aprendizaje más interactivo y significativo, sino que también alineará la educación intercultural con las exigencias tecnológicas y pedagógicas del siglo XXI. Como señala Area Moreira (2018), las herramientas digitales tienen el potencial de transformar las prácticas educativas, promoviendo la participación activa de los estudiantes y facilitando la construcción de conocimientos de manera colaborativa. Además, el uso de Genially permitirá a los docentes diseñar recursos didácticos que integren elementos visuales, auditivos y kinestésicos, lo que, según Mayer (2005), mejora la retención y comprensión de los contenidos. De esta manera, este proyecto no solo busca modernizar la enseñanza del patrimonio cultural, sino también contribuir a la formación de ciudadanos críticos, conscientes de su identidad y capaces de valorar la diversidad cultural en un mundo globalizado.

La elección de Genially como herramienta didáctica se fundamenta en su capacidad para facilitar la creación de recursos interactivos, multimedia y visuales que potencian el aprendizaje activo y contextualizado. Esta plataforma permite diseñar presentaciones, infografías, juegos educativos y actividades interactivas que integran elementos como imágenes, videos, audios y animaciones, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y capta el interés de los estudiantes. Al incorporar la tecnología en la enseñanza del patrimonio cultural, no solo se modernizan los enfoques pedagógicos tradicionales, sino que también se busca acercar a los estudiantes a su propia herencia cultural de una manera más atractiva y significativa. Genially fomenta la reflexión, el diálogo y la participación activa de los alumnos, permitiéndoles explorar y comprender su identidad cultural desde una perspectiva dinámica e innovadora. Además, su facilidad de uso y





accesibilidad la convierten en una herramienta ideal para docentes que buscan adaptarse a las demandas de una educación del siglo XXI, donde la tecnología y la creatividad son pilares fundamentales para el desarrollo de competencias tanto culturales como digitales.

De aquí que, la práctica pedagógica diaria y la experiencia de trabajo en los diferentes grados de la EGB, permiten la observación de **insuficiencias tales** como:

- Desconocimiento en ocasiones de las funcionalidades y el potencial de la herramienta Genially para diseñar materiales interactivos que fomenten el aprendizaje del patrimonio cultural.
- El contenido sobre patrimonio cultural en ocasiones no se aborda de manera dinámica y significativa, lo que limita el interés y la comprensión de los estudiantes.
- La enseñanza tradicional sigue predominando, en algunos casos, sin aprovechar herramientas digitales como Genially para fomentar la participación activa y el aprendizaje experiencial.
- Los niños de cuarto año suelen perder interés en contenidos teóricos si no se presentan de manera interactiva y visualmente atractiva.
- Falta de dispositivos o problemas de conexión pueden dificultar la implementación efectiva de Genially como recurso virtual en el aula.

Estas insuficiencias permitieron declarar el siguiente **problema científico**: ¿cómo fortalecer la práctica didáctica de los docentes mediante genially como recurso virtual para el aprendizaje del patrimonio cultural en niños de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin?

Por lo que se precisa como **tema**: “Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en educación básica”.

El **objeto de la investigación** lo constituye, el proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural mediante genially como recurso virtual en estudiantes de cuarto de la Unidad Educativa José María Coudrin. Planteamos como **objetivo general**, elaborar una estrategia didáctica





mediante genially como recurso virtual para el aprendizaje del patrimonio cultural en niños de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin.

Las **preguntas científicas** a solucionar en la investigación son:

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que son referentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural en estudiantes de quinto a séptimo de la Unidad Educativa José María Coudrin?
- ¿Cuál es el comportamiento histórico del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural mediante genially como recurso virtual en estudiantes de cuarto de la Unidad Educativa José María Coudrin?
- ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de quinto a séptimo año que favorece el trabajo del patrimonio cultural mediante genially como recurso virtual?
- ¿Qué estrategia didáctica podría promover el desarrollo del patrimonio cultural en los estudiantes de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin a través genially como recurso virtual para el aprendizaje?
- ¿Cuál es la valoración de la estrategia didáctica mediante genially como recurso virtual para el aprendizaje del patrimonio cultural en niños de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin?

Por su parte los **objetivos específicos** son:

- Determinar los fundamentos teóricos que son referentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural en estudiantes de quinto a séptimo de la Unidad Educativa José María Coudrin.
- Determinar el comportamiento histórico del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural mediante genially como recurso virtual en estudiantes de quinto a séptimo de la Unidad Educativa José María Coudrin.





- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de quinto a séptimo año que favorece el trabajo del patrimonio cultural mediante genially como recurso virtual.
- Elaborar una estrategia didáctica podría promover el desarrollo del patrimonio cultural en los estudiantes de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin a través genially como recurso virtual para el aprendizaje.
- Valorar la estrategia didáctica mediante genially como recurso virtual para el aprendizaje del patrimonio cultural en niños de quinto a séptimo año de la Unidad Educativa José María Coudrin

En el desarrollo del trabajo de tesis se utilizaron diferentes métodos del nivel teórico y empírico, así como del estadístico - matemático.

Métodos teóricos: análisis- síntesis, hipotético-deductivo, histórico-lógico.

Métodos empíricos: encuesta, entrevista a expertos, la observación.

Así como del método estadístico-matemático se utiliza fundamentalmente el cálculo porcentual.

La población y muestra estuvo constituida por una población de 363 estudiantes, tomando una muestra intencional de 150 alumnos, 6 docentes, 4 expertos y 1 directivo, pertenecientes a la Unidad Educativa José María Coudrin.

En esta investigación se consideran como categorías fundamentales: aprendizaje del patrimonio cultural y herramienta tecnológica Genially, abordadas desde dimensiones como la pedagógica, cultural, tecnológica y evaluativa. Estas dimensiones permiten un análisis integral del uso de Genially como recurso didáctico para la enseñanza del patrimonio cultural en educación básica. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), el enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) es adecuado para estudios que buscan comprender fenómenos educativos desde una perspectiva holística, combinando la profundidad del análisis cualitativo con la generalización de los datos cuantitativos. Por su parte, Flick (2015) destaca que este tipo de investigación permite obtener





una visión más completa del problema, integrando la subjetividad de los participantes con mediciones objetivas.

El carácter aplicado de la investigación responde a la necesidad de generar soluciones prácticas que mejoren la enseñanza del patrimonio cultural en las aulas, utilizando Genially como una herramienta innovadora. Como señala Bisquerra (2009), la investigación aplicada en educación tiene como objetivo transformar las prácticas pedagógicas, aportando estrategias y recursos que respondan a las necesidades reales del contexto educativo. En este sentido, el estudio busca no solo comprender cómo Genially puede facilitar el aprendizaje del patrimonio cultural, sino también proponer un modelo de intervención que pueda ser replicado en otros contextos educativos.

La **importancia** de esta investigación radica en, la relevancia en un contexto donde la integración de la tecnología en la educación se ha convertido en una necesidad para fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos, interactivos y significativos. El patrimonio cultural, como pilar fundamental de la identidad y la memoria colectiva, requiere ser abordado en las aulas de manera innovadora para que los estudiantes no solo lo conozcan, sino que también lo valoren y se comprometan con su preservación. Genially, como herramienta tecnológica, ofrece un potencial único para crear recursos educativos interactivos y visualmente atractivos que capten la atención de los alumnos y faciliten la comprensión de contenidos culturales complejos. Esta investigación busca, por tanto, explorar cómo el uso de Genially puede transformar la enseñanza del patrimonio cultural en educación básica, promoviendo no solo el conocimiento académico, sino también el desarrollo de competencias digitales, el pensamiento crítico y el sentido de pertenencia en los estudiantes, contribuyendo así a una educación más integral y contextualizada en el siglo XXI.

La **necesidad social**, radica en la urgencia de fortalecer la conexión de las nuevas generaciones con su herencia cultural, en un mundo globalizado donde las identidades locales corren el riesgo de diluirse. El patrimonio cultural no solo es un legado histórico, sino también un recurso





educativo que fomenta valores como la identidad, el respeto y la diversidad. Sin embargo, su enseñanza tradicional suele ser percibida como abstracta o desconectada de la realidad de los estudiantes. Ante este desafío, herramientas tecnológicas como Genially ofrecen una oportunidad para transformar la manera en que se aborda el patrimonio cultural en las aulas, haciendo que su aprendizaje sea más accesible, interactivo y motivador. Además, en un contexto donde las competencias digitales son esenciales para la participación activa en la sociedad, integrar Genially en la educación básica no solo enriquece el proceso de enseñanza, sino que también prepara a los estudiantes para desenvolverse en un entorno cada vez más tecnológico. Así, esta investigación responde a una doble necesidad social: preservar y valorar el patrimonio cultural mientras se avanza hacia una educación innovadora e inclusiva.

La **actualidad científica**, se enmarca en un contexto donde la tecnología educativa y la didáctica del patrimonio cultural están cobrando especial relevancia en el ámbito académico. Estudios recientes destacan la importancia de integrar herramientas digitales interactivas, como Genially, en los procesos de enseñanza para mejorar la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, existe un creciente interés por investigar cómo las tecnologías emergentes pueden facilitar la transmisión de contenidos culturales complejos, haciendo que estos sean más accesibles y significativos para las nuevas generaciones. En este sentido, Genially se posiciona como una herramienta innovadora debido a su capacidad para crear recursos visuales, interactivos y multimedia que pueden adaptarse a diversos contextos educativos. Sin embargo, aún son escasas las investigaciones que aborden específicamente su uso en la enseñanza del patrimonio cultural en educación básica, lo que convierte a este tema en un campo fértil para la generación de nuevos conocimientos y prácticas educativas que combinen lo pedagógico, lo cultural y lo tecnológico.

En el **primer capítulo** de esta propuesta, se realizará un análisis exhaustivo de los principales antecedentes investigativos que sirven como referencia para comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. Se examinarán diversas perspectivas



normativas y legales que respaldan la investigación que se presenta, lo que proporcionará un contexto sólido para el estudio.

En el **segundo capítulo**, se desarrollan elementos como la categoría de análisis y su definición conceptual, las categorías de análisis y el tipo de investigación. Asimismo, se describen las técnicas y procedimientos en la investigación utilizados en el presente trabajo investigativo y la justificación y selección de la población y muestra y el análisis de los resultados obtenidos de las técnicas de investigación.

En el **tercer capítulo**, se presenta la propuesta de la investigación se establece la fundamentación de la propuesta, características y los objetivos. Asimismo, la estructura y dinámica de la propuesta como los requerimientos metodológicos y tecnológicos, la propuesta de la investigación, ejes y requerimientos y finalmente el cierre de la propuesta investigativa. Además de conclusiones, referencias bibliográficas y anexos.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO

El proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural ha evolucionado significativamente con la incorporación de herramientas tecnológicas que permiten dinamizar y enriquecer la experiencia educativa. En este contexto, Genially emerge como un recurso virtual innovador que facilita la creación de materiales interactivos, visuales y multimedia, transformando la manera en que los estudiantes se acercan a su herencia cultural. Esta herramienta no solo moderniza los enfoques pedagógicos tradicionales, sino que también fomenta un aprendizaje activo, contextualizado y significativo, al integrar elementos como imágenes, videos, animaciones y actividades interactivas que captan la atención y promueven la reflexión. En este capítulo, se explorará cómo Genially puede ser utilizado como un recurso didáctico efectivo para la enseñanza del patrimonio cultural en educación básica, analizando su impacto en la motivación, la participación y la construcción de conocimientos, así como su contribución al fortalecimiento de la identidad cultural y la valoración de la diversidad en el ámbito educativo.

1.1. Fundamentos teóricos que son referentes del proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural.

La noción de patrimonio cultural es un constructo social que ha evolucionado a lo largo del tiempo, influenciado por el tratamiento y las definiciones propuestas por organizaciones internacionales como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y el ICCROM (Centro Internacional de Estudios para la Conservación y Restauración de los Bienes Culturales). En sus inicios, el concepto de patrimonio cultural se limitaba principalmente a monumentos, edificios históricos y obras de arte de carácter material. Sin embargo, con el paso de los años, su significado se ha ampliado para integrar elementos y bienes de carácter natural, material e inmaterial, reconociendo así la diversidad de expresiones culturales que forman parte de la identidad de los pueblos y comunidades.





La UNESCO, en particular, ha jugado un papel fundamental en esta evolución, estableciendo marcos conceptuales y normativos que han redefinido la manera en que se entiende y se protege el patrimonio cultural. En este sentido, la organización ha promovido la inclusión de categorías como los paisajes culturales, que representan una síntesis entre la naturaleza y la cultura. Como señalan Silva Pérez y Fernández Salinas (2015), “el término paisaje cultural abarca una diversidad de manifestaciones de las interacciones entre la humanidad y su ambiente natural” (p. 11). Estos paisajes no solo incluyen elementos físicos, como terrazas agrícolas o rutas históricas, sino también prácticas culturales, tradiciones y conocimientos ancestrales que han moldeado el territorio a lo largo del tiempo.

Además, la UNESCO ha destacado la importancia del patrimonio inmaterial, que comprende tradiciones orales, rituales, festividades, música, danza y técnicas artesanales, entre otros. Este tipo de patrimonio es especialmente relevante porque se transmite de generación en generación y está profundamente ligado a la identidad de las comunidades. Según Lira (2010), el patrimonio inmaterial “es un componente esencial de la memoria colectiva y un factor de cohesión social que contribuye a la diversidad cultural” (p. 45).

En el contexto educativo, esta concepción amplia del patrimonio cultural permite abordar no solo los aspectos históricos y artísticos, sino también las dimensiones sociales, ambientales y simbólicas que forman parte de la identidad de los estudiantes. Herramientas como Genially pueden ser fundamentales para transmitir esta riqueza cultural de manera interactiva y dinámica, facilitando que los estudiantes comprendan y valoren la diversidad de su patrimonio, tanto material como inmaterial.

La interculturalidad presente en los contenidos periodísticos y educativos desempeña un papel crucial en la promoción de valores como la empatía, la disminución de prejuicios y el fortalecimiento de la identidad cultural entre los individuos. Según Gómez et al. (2017), las narrativas formativas en temas de patrimonio cultural, cuando son abordadas desde una perspectiva intercultural, permiten generar mayores niveles de conexión emocional y comprensión entre las personas, independientemente de su origen o contexto cultural. Esto se





debe a que estas narrativas no solo informan, sino que también invitan a reflexionar sobre la diversidad y la riqueza del patrimonio, fomentando un sentido de pertenencia y respeto hacia las diferentes expresiones culturales.

En este sentido, es fundamental comprender la necesidad de educar en la sensibilidad hacia el patrimonio cultural, ya que este no solo representa un legado histórico, sino también una dimensión viva de la identidad de los pueblos. Como señala Fontal (2016), la educación patrimonial debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos; debe buscar que los individuos desarrollen una conexión emocional y crítica con su herencia cultural, lo que les permitirá valorarla y preservarla de manera consciente. Esta sensibilización es especialmente relevante en contextos multiculturales, donde la diversidad cultural puede ser un factor de enriquecimiento social, pero también de conflicto si no se aborda adecuadamente.

Las estrategias educativas-comunicacionales no formales juegan un papel clave en este proceso, ya que permiten llegar a audiencias más amplias y diversas, utilizando medios y formatos que son accesibles y atractivos para diferentes grupos de edad y contextos socioculturales. Por ejemplo, el uso de plataformas digitales, como Genially, puede facilitar la creación de contenidos interactivos que combinen elementos visuales, auditivos y narrativos para transmitir la importancia del patrimonio cultural de manera dinámica y participativa. Estas estrategias no solo fortalecen la identidad cultural de los pueblos, sino que también promueven el diálogo intercultural y la construcción de una sociedad más inclusiva y respetuosa.

La integración de enfoques interculturales, las estrategias educativas innovadoras y las herramientas tecnológicas tienen el potencial de transformar la forma en que se aborda el patrimonio cultural en el ámbito educativo. Esto contribuye a la formación de ciudadanos más conscientes, críticos y comprometidos con la preservación de su herencia cultural. A lo largo de la historia, el ser humano se ha desarrollado en un contexto cultural que moldea sus prácticas interpersonales y sus imaginarios sociales, definiendo aquello que considera común y significativo. No obstante, cuando las culturas entran en contacto, estas percepciones pueden transformar el escenario sociocultural, ampliando las realidades multiculturales (Segura-





Lazcano, 2018). Esta dinámica de interacción cultural refuerza la idea planteada por Dietz (2017), quien sostiene que, en la actualidad, "la interculturalidad se construye sobre una noción de cultura mucho más híbrida, procesual y contextual" (p. 194).

Según el planteamiento de Sáez (2006, citado en Gómez et al., 2017), la educación formal ha relegado, en muchas ocasiones, el derecho de las comunidades y grupos demográficos a formarse desde un enfoque intercultural. Este enfoque es fundamental para fomentar niveles más altos de tolerancia, empatía, reducción de prejuicios y estereotipos, así como para mejorar el autoconcepto personal y cultural de los individuos. Por su parte, Fontal (2016) señala que es esencial formar a las personas en la sensibilidad hacia su identidad, permitiéndoles comprender y valorar su dimensión cultural para generar vínculos de propiedad, pertenencia y legado. Para lograrlo, es necesario que los docentes y educadores, tanto en el ámbito formal como no formal, desarrollen estrategias didácticas que fortalezcan los procesos de identidad de los pueblos y sus ciudadanos, integrando así la educación patrimonial como un eje central en la construcción de estos procesos.

El proyecto impulsado por Orotopía, enmarcado en el derecho a la identidad cultural y el acceso al patrimonio reconocido por la Constitución del Ecuador (2008, Art. 21), encuentra un terreno fértil en el actual ecosistema mediático, el cual ha evolucionado hacia niveles antes inimaginables. Sigiliano y Borges (2019) destacan que las expansiones narrativas, derivadas de historias centrales, pueden materializarse en una diversidad de productos como webisodios, videojuegos, realidades aumentadas, aplicaciones, libros, redes sociales y más, adaptándose a las nuevas necesidades de la población. Esta reconfiguración de los medios no solo responde a las demandas contemporáneas, sino que también ofrece herramientas innovadoras para fortalecer la educación patrimonial y la vinculación social, permitiendo que proyectos como el de Orotopía aprovechen estas plataformas para difundir y preservar la identidad cultural de manera dinámica y accesible. Así, la convergencia entre derechos culturales, innovación educativa y ecología mediática abre nuevas posibilidades para la construcción de ciudadanía y la valoración del patrimonio.





Alberich-Pascual y Gómez-Pérez (2016) sostienen que el ecosistema mediático actual, caracterizado por el auge de Internet y los medios interactivos en red, ha transformado radicalmente la forma en que se concibe la creación audiovisual. En este nuevo contexto, la tradicional relación unidireccional entre emisor y receptor se diluye, dando paso a una interacción más dinámica en la que los usuarios no solo consumen contenido, sino que también lo producen y lo modifican. Esta convergencia entre producción y consumo redefine los conceptos de audiencia y espectador, que resultan insuficientes para describir la complejidad de las prácticas comunicativas contemporáneas.

En este sentido, Jenkins (2006) introduce el concepto de "cultura de la convergencia", donde los consumidores ya no son meros receptores pasivos, sino participantes activos en la producción de significado y contenido. De manera similar, Scolari (2018) analiza la evolución del prosumidor, un sujeto que combina los roles de productor y consumidor en los entornos digitales. Además, Livingstone y Das (2013) destacan la importancia de la interactividad en los medios digitales, señalando que las audiencias actuales buscan experiencias personalizadas y participativas que trascienden los modelos tradicionales de comunicación.

La transformación del ecosistema mediático no solo implica un cambio en las dinámicas de producción y consumo, sino que también impacta en la manera en que las personas se informan, se comunican y construyen conocimiento en la era digital. En este sentido, la alfabetización mediática y digital se vuelve fundamental para comprender los nuevos modos de creación y distribución de contenidos en un entorno cada vez más interconectado y participativo.

La transformación de las plataformas digitales y su impacto en las dinámicas de consumo cultural han sido impulsados por la convergencia tecnológica y la creciente influencia de la inteligencia artificial (IA). En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han facilitado la expansión de dispositivos móviles inteligentes, como los smartphones, lo que ha permitido que las nuevas generaciones adopten hábitos de consumo distintos a los de sus predecesores. Este cambio ha redefinido la forma en que los contenidos audiovisuales son





accedidos y consumidos, alejándose del modelo tradicional de programación televisiva y acercándose a experiencias personalizadas y bajo demanda.

En este sentido, Azurmendi (2018) señala que la televisión, antaño el centro del hogar con horarios de emisión fijos y contenidos programados, ha ido perdiendo relevancia frente a las plataformas de streaming, que ofrecen a los usuarios la posibilidad de decidir cuándo, cómo y dónde consumir contenido. Esta reconfiguración del ecosistema mediático ha sido posible gracias a la implementación de algoritmos de recomendación basados en IA, los cuales analizan las preferencias de los usuarios para ofrecerles contenidos adaptados a sus intereses específicos (Campos, Fernández-Tobías & Cantador, 2018).

Por su parte, Van Dijck (2013) destaca cómo la digitalización ha favorecido la cultura de la conectividad, en la que el consumo de medios ya no es un acto pasivo, sino una experiencia interactiva y social. Plataformas como Netflix, YouTube o Spotify han redefinido la relación entre el espectador y el contenido, promoviendo un modelo de participación activa en el que la audiencia no solo selecciona lo que quiere ver, sino que también influye en las tendencias de consumo a través de interacciones como valoraciones, comentarios y compartición en redes sociales.

A medida que la inteligencia artificial avanza, su rol en la personalización del consumo mediático se vuelve aún más sofisticado. Según Mittelstadt et al. (2016), los algoritmos no solo filtran y priorizan contenido, sino que también pueden moldear las preferencias y comportamientos de los usuarios, generando nuevas dinámicas en la construcción de la cultura digital. En este escenario, el desafío radica en garantizar un acceso equitativo a la información y evitar la creación de burbujas de filtro que limiten la diversidad de contenidos y perspectivas.

La generación de diálogos trasciende el ámbito del guion tradicional y se extiende a la fluidez narrativa en múltiples plataformas y formatos, configurando un ecosistema transmedia donde las historias se expanden y adquieren nuevas dimensiones. Esta convergencia de medios ha transformado profundamente las narrativas en América Latina, una región que hasta hace una





década presentaba un desarrollo incipiente en comparación con otras zonas del mundo con mayor acceso a los sistemas digitales.

Según Jenkins (2007, citado en Ivars-Nicolás y Zaragoza-Fuster, 2018), los elementos fundamentales de una ficción se distribuyen estratégicamente a través de múltiples canales con el objetivo de ofrecer una experiencia de entretenimiento cohesiva y coordinada. En este sentido, cada medio aporta de manera singular al desarrollo de la historia, permitiendo que los usuarios participen activamente en su construcción e interpretación. Esta lógica transmedia ha permitido que los relatos latinoamericanos se diversifiquen y adopten nuevas formas de interacción con el público, desafiando los paradigmas tradicionales de producción y consumo de contenido.

Desde esta perspectiva, Scolari (2018) señala que las narrativas transmedia no solo expanden los universos de ficción, sino que también generan comunidades de usuarios que interactúan, reinterpretan y aportan contenido dentro de estas historias. A su vez, Carlón y Scolari (2014) destacan que la digitalización y la interactividad han abierto nuevas oportunidades para la creación y distribución de relatos en América Latina, democratizando el acceso a la producción de contenidos y permitiendo una mayor diversidad de voces en el ecosistema mediático.

En este contexto, el storytelling ya no es solo un recurso narrativo, sino una estrategia comunicativa que transforma la relación entre creadores y audiencias. La fluidez de las historias a través de distintos medios fomenta una participación más activa y significativa, redefiniendo la manera en que las narrativas se conciben, se comparten y se experimentan en la era digital.

1.2. Disposiciones legales que sustentan esta investigación.

La investigación sobre el uso de Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en educación básica se sustenta en diversas disposiciones legales ecuatorianas que respaldan la integración de la tecnología y la educación intercultural en el sistema educativo. A continuación, se presentan los principales marcos normativos que fundamentan este estudio:





- Constitución de la República del Ecuador (2008):

Artículo 21: Este artículo de la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece que las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, así como a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales. Este derecho no solo reconoce la diversidad cultural del país, sino que también enfatiza la importancia de que los individuos, desde temprana edad, conozcan, valoren y se identifiquen con su herencia cultural. En el ámbito educativo, esto se traduce en la necesidad de fomentar el aprendizaje del patrimonio cultural como parte integral del desarrollo de los estudiantes, promoviendo un sentido de pertenencia y respeto hacia las tradiciones, costumbres y expresiones culturales de su entorno. La educación básica, como etapa formativa clave, juega un papel fundamental en este proceso, ya que es el momento en el que los estudiantes comienzan a construir su identidad y a comprender su lugar en la sociedad. Por ello, el uso de herramientas innovadoras como Genially puede facilitar este aprendizaje, haciendo que los contenidos culturales sean más accesibles, interactivos y significativos para los estudiantes.

Artículo 380: Este artículo de la Constitución ecuatoriana señala que el patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, es una prioridad para el Estado, el cual tiene la obligación de garantizar su preservación, enriquecimiento y difusión. El patrimonio cultural no solo incluye monumentos, sitios históricos y objetos de valor artístico, sino también tradiciones, lenguas, conocimientos ancestrales y expresiones culturales vivas que forman parte de la identidad colectiva del país. En el contexto educativo, este artículo sustenta la importancia de incorporar el patrimonio cultural en la educación básica, no solo como un contenido curricular, sino como un eje transversal que permee todas las áreas de aprendizaje. La difusión del patrimonio cultural en las aulas permite a los estudiantes comprender la riqueza y diversidad de su país, fomentando el respeto y la valoración de las diferentes culturas que coexisten en Ecuador. Herramientas como Genially, al permitir la creación de recursos didácticos interactivos y visualmente atractivos, se convierten en aliadas estratégicas para cumplir con este mandato constitucional, facilitando la transmisión de conocimientos culturales de manera innovadora y efectiva.





- Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011):

Artículo 2, inciso d: Este artículo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) promueve una educación intercultural que valore la diversidad cultural y lingüística del Ecuador, fomentando el respeto y la convivencia entre las diferentes culturas y pueblos que conforman el país. La interculturalidad, como principio educativo, busca reconocer y celebrar las múltiples identidades que coexisten en el territorio nacional, desde las comunidades indígenas y afrodescendientes hasta los mestizos y otros grupos culturales. En este sentido, la educación básica tiene un rol fundamental en la formación de ciudadanos que no solo comprendan la riqueza de su patrimonio cultural, sino que también sean capaces de interactuar y dialogar con otras culturas desde una perspectiva de respeto y equidad. El uso de herramientas como Genially permite diseñar recursos didácticos que reflejen esta diversidad, integrando contenidos culturales de manera interactiva y atractiva, lo que facilita que los estudiantes se identifiquen con su propia cultura y, al mismo tiempo, valoren la de los demás.

Artículo 6, inciso g: Este artículo de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) establece que el sistema educativo debe garantizar el acceso a tecnologías de la información y comunicación (TIC) como herramientas para el aprendizaje. En un mundo cada vez más digitalizado, la integración de las TIC en la educación no es solo una opción, sino una necesidad para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Genially, como herramienta tecnológica, se alinea con este mandato al ofrecer una plataforma versátil y accesible para crear recursos educativos interactivos, como presentaciones, infografías, juegos y actividades multimedia. Estas herramientas no solo enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también fomentan la creatividad, la participación activa y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. Además, el uso de Genially en la enseñanza del patrimonio cultural permite modernizar los enfoques pedagógicos tradicionales, haciendo que los contenidos sean más dinámicos, visuales y contextualizados, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y duradero.





- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012):

Artículo 12, inciso c: Indica que el currículo educativo debe incorporar el uso de tecnologías innovadoras para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que justifica la integración de Genially en el aula.

Artículo 14, inciso b: Destaca la importancia de promover el conocimiento y valoración del patrimonio cultural en todos los niveles educativos, incluyendo la educación básica.

- Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (SENPLADES, 2021):

Este documento enfatiza la necesidad de fortalecer la educación intercultural y el uso de tecnologías digitales para mejorar la calidad educativa, alineándose con los objetivos de la investigación.

Estas disposiciones legales no solo respaldan la relevancia de la investigación, sino que también establecen un marco normativo que justifica la integración de herramientas tecnológicas como Genially en la enseñanza del patrimonio cultural, contribuyendo a una educación más inclusiva, innovadora y contextualizada.

En la Unidad Educativa José María Coudrin, estas disposiciones legales proporcionan un marco sólido para la investigación y la implementación de tecnologías educativas. Respaldan la iniciativa de integrar plataformas virtuales de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales, asegurando que los estudiantes de octavo año de Educación Básica se beneficien de un aprendizaje más interactivo, inclusivo y pertinente. Es fundamental que los docentes y directivos aprovechen este marco legal para promover prácticas educativas innovadoras que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo.





1.3. Estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del cuarto año que favorece el trabajo del patrimonio cultural mediante Genially como recurso virtual.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del cuarto año de educación básica en Ecuador se encuentra estructurado en función del currículo nacional, el cual busca el desarrollo integral de los niños mediante un enfoque basado en competencias, habilidades y destrezas fundamentales para su formación académica y social. Este proceso se ve influenciado por diversos factores, como el uso de metodologías activas, la incorporación de tecnologías en el aula y la adaptación de estrategias pedagógicas para atender las necesidades individuales de los estudiantes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Según Vygotsky (1978), el aprendizaje en esta etapa es un proceso social en el que la interacción con los docentes y compañeros de clase juega un papel esencial en la construcción del conocimiento. En este sentido, los docentes de cuarto año de educación básica deben fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes participen activamente y desarrollen habilidades cognitivas a través del diálogo y la resolución de problemas.

En el contexto ecuatoriano, la educación en este nivel enfatiza el desarrollo de competencias en áreas clave como Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. La planificación docente debe estar alineada con el Diseño Curricular Nacional, que promueve estrategias de enseñanza basadas en el aprendizaje significativo y la contextualización de los contenidos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Además, el enfoque por destrezas con criterio de desempeño permite evaluar no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades prácticas y actitudes (INEVAL, 2020).

La implementación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el uso de herramientas digitales, ha demostrado ser efectiva en la mejora del rendimiento académico y la motivación de los estudiantes (González, 2019). En este sentido, la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en el aula





ha facilitado el acceso a recursos educativos interactivos, promoviendo una enseñanza más dinámica y adaptada a las necesidades del siglo XXI (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2018).

Sin embargo, el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel también enfrenta desafíos, como la necesidad de formación continua para los docentes, la reducción de la brecha digital y la implementación de estrategias inclusivas para atender la diversidad del alumnado. Según el Banco Mundial (2021), la equidad educativa sigue siendo un reto en Ecuador, ya que factores socioeconómicos pueden influir en el acceso y calidad de la educación, especialmente en zonas rurales y comunidades vulnerables.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en cuarto año de educación básica en Ecuador requiere un enfoque integral que combine metodologías activas, tecnologías educativas e inclusión, con el propósito de garantizar un aprendizaje significativo y equitativo. Según Coll, Mauri y Onrubia (2008), el aprendizaje significativo se alcanza cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustantiva con los saberes previos del estudiante, permitiendo la construcción de significados y promoviendo una comprensión profunda de los contenidos.

En este contexto, las metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo, han demostrado ser efectivas en la motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes (González & Díaz, 2019). Además, la incorporación de tecnologías educativas favorece la interacción con los contenidos y potencia la autonomía en el proceso de aprendizaje, lo que es esencial en el contexto actual de la educación digital (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2018).

Por otro lado, la inclusión en el aula es un aspecto fundamental para garantizar la equidad educativa. La UNESCO (2017) enfatiza la importancia de implementar estrategias pedagógicas que atiendan a la diversidad del alumnado, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones socioeconómicas o necesidades educativas especiales, tengan acceso a oportunidades de aprendizaje de calidad.





En este sentido, la labor docente es clave en la creación de entornos de aprendizaje estimulantes y adaptativos. Los maestros no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también promueven el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas (Fullan & Langworthy, 2014). En el caso específico de Ecuador, el Ministerio de Educación (2016) establece que los docentes deben utilizar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten el aprendizaje activo y significativo, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes.

El patrimonio cultural, entendido como el conjunto de bienes materiales e inmateriales que representan la identidad y la memoria de una sociedad, requiere estrategias innovadoras para su preservación y difusión en la era digital. En este contexto, las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) desempeñan un papel fundamental al facilitar el acceso a contenidos educativos sobre el patrimonio cultural. Una de las herramientas digitales más destacadas en este ámbito es la plataforma Genially, la cual permite la creación de recursos interactivos y dinámicos para la enseñanza y divulgación del patrimonio.

Según Prats (2018), el uso de plataformas digitales en la educación patrimonial favorece un aprendizaje más significativo, ya que permite a los estudiantes interactuar con los contenidos, explorar información a su propio ritmo y construir conocimiento de manera activa. Genially, en particular, ofrece diversas funcionalidades, como la incorporación de imágenes, videos, infografías y actividades interactivas, lo que lo convierte en una herramienta versátil para la enseñanza del patrimonio cultural (Fernández & Aguirre, 2020).

La gamificación y la interactividad que ofrece Genially han demostrado ser estrategias efectivas para captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión del patrimonio cultural. De acuerdo con Salinas (2019), la integración de elementos lúdicos en el aprendizaje fomenta la motivación y el compromiso de los alumnos, facilitando la apropiación de los conocimientos de manera más dinámica y participativa. Además, la posibilidad de acceder a estos contenidos desde dispositivos móviles y computadoras amplía las oportunidades de aprendizaje fuera del aula (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2021).





Desde una perspectiva pedagógica, Genially permite la implementación de estrategias de enseñanza basadas en el aprendizaje significativo de Ausubel (1968), donde los estudiantes establecen relaciones entre los nuevos conocimientos sobre el patrimonio y sus experiencias previas. Asimismo, la plataforma facilita la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los docentes pueden diseñar actividades interactivas en las que los alumnos participen en la construcción de narrativas sobre su herencia cultural (Ruiz-Bañuls & López-Meneses, 2021).

La plataforma Genially representa una herramienta eficaz para la enseñanza y divulgación del patrimonio cultural, ya que permite la creación de experiencias interactivas y enriquecedoras que potencian el aprendizaje. Su capacidad para integrar recursos multimedia, como imágenes, videos, audios y enlaces interactivos, favorece una comprensión más profunda y significativa del contenido cultural (Salinas, 2008). Además, esta herramienta fomenta la participación activa de los estudiantes al convertirlos en creadores de contenido, lo que fortalece su sentido de pertenencia y valoración del patrimonio cultural (Coll & Monereo, 2010). De acuerdo con Area (2012), el uso de plataformas digitales en la educación permite la personalización del aprendizaje, adaptándose a diversos estilos cognitivos y necesidades pedagógicas.

Asimismo, Genially facilita el aprendizaje colaborativo al permitir el trabajo en equipo en proyectos de investigación sobre la historia, las tradiciones y los bienes culturales de una comunidad. Esta interacción promueve un enfoque socioconstructivista del conocimiento, basado en la teoría de Vygotsky (1978), donde el aprendizaje se construye a través de la interacción social y el intercambio de ideas. En este sentido, la digitalización del patrimonio cultural mediante herramientas interactivas no solo fortalece la enseñanza formal en el aula, sino que también contribuye a la sensibilización del público en general, promoviendo la conservación y valorización del acervo cultural (Unesco, 2017).

El patrimonio cultural representa la identidad de una sociedad, pues engloba las expresiones materiales e inmateriales que han sido heredadas de generación en generación. Su conservación es fundamental para fortalecer la memoria histórica y la identidad colectiva (García Canclini,





1999). En el contexto educativo, la enseñanza del patrimonio cultural requiere metodologías innovadoras que capten el interés de los estudiantes y fomenten su participación activa.

En este sentido, la plataforma Genially se presenta como una herramienta digital interactiva que permite la creación de recursos didácticos dinámicos y atractivos, facilitando la comprensión y valorización del patrimonio cultural. Según Prendes y Gutiérrez (2018), el uso de herramientas digitales en la educación potencia el aprendizaje significativo, ya que estimula la motivación y favorece la construcción del conocimiento de manera autónoma.

Uno de los principales beneficios de Genially es su capacidad para integrar elementos multimedia, como imágenes, videos, audios e infografías interactivas. Esto permite presentar el patrimonio cultural de forma visual y sensorial, lo que mejora la retención del contenido en los estudiantes (Salinas, 2012). Por ejemplo, la creación de recorridos virtuales por sitios históricos o la gamificación de contenidos sobre tradiciones y costumbres pueden generar una experiencia educativa más enriquecedora.

Genially facilita el aprendizaje colaborativo, ya que permite a los estudiantes trabajar en proyectos grupales sobre el patrimonio cultural de su comunidad. A través de esta plataforma, los alumnos pueden desarrollar presentaciones interactivas, mapas conceptuales y narrativas digitales que fortalecen su comprensión y valoración del acervo cultural local. Esta metodología fomenta la investigación, el análisis crítico y la creatividad, aspectos esenciales en la educación del siglo XXI (Coll & Monereo, 2010). Además, el uso de herramientas digitales en el aprendizaje colaborativo contribuye a la construcción colectiva del conocimiento, promoviendo un enfoque socioconstructivista en el aula (Vygotsky, 1978). De acuerdo con Salinas (2008), la integración de tecnologías interactivas en el proceso educativo no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también favorece la coautoría de contenidos, el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades digitales. En este sentido, Genially se convierte en un recurso valioso para potenciar el aprendizaje significativo y fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso formativo (Area, 2012).





La preservación del patrimonio cultural es un compromiso compartido que puede fortalecerse a través de estrategias educativas innovadoras. La integración de la plataforma Genially en el aula no solo dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promueve una mayor conciencia sobre la importancia de la herencia cultural. Como afirman UNESCO (2003), "el patrimonio cultural no solo es un legado del pasado, sino un recurso clave para el desarrollo sostenible y la cohesión social".





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DIAGNÓSTICO DEL USO DE GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE PATRIMONIO CULTURAL

El estudio metodológico relacionado al diagnóstico para el uso de la herramienta Genially como recurso didáctico activo que permita el aprendizaje del patrimonio cultural dentro del nivel de Educación básica, toma un enfoque mixto dentro del que se han generado encuestas dirigidas a los 363 estudiantes entre inicial hasta séptimo de básica y entrevistas a expertos del área educativa al igual que han generado proyectos relacionados al patrimonio cultural. Para ello se tiene en cuenta lo que manifiestan Hernández y Mendoza (2019), los métodos mixtos permiten diferentes formas de implementación: a veces se empieza con el enfoque cuantitativo y otras con el cualitativo; también pueden ejecutarse al mismo tiempo o integrarse desde el principio y mantenerse combinados a lo largo de toda la investigación.

2.1. Conceptualización de las categorías de análisis

En el presente caso se organizan las variables de investigación en relación a las categorías del patrimonio cultural, educación básica, educación intercultural, innovación educativa, metodologías activas, Genially. En este sentido, se refiere al nivel de comprensión, valoración y apropiación del patrimonio cultural que los estudiantes de educación básica desarrollan a través de las actividades didácticas. Estas variables se miden en función del conocimiento adquirido, la motivación y la participación activa de los estudiantes en relación con los contenidos culturales. según el siguiente orden:

Tabla 1. Categorías de análisis

Categorías	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Patrimonio cultural	Valora el patrimonio cultural como parte de su identidad y responsabilidad social.	Reconoce manifestaciones culturales locales y explica su importancia.	Observación participante, entrevista semiestructurada.





Educación básica	Aplica saberes culturales en actividades educativas cotidianas.	Integra conocimientos del patrimonio en tareas escolares.	Revisión documental, entrevista semiestructurada.
Educación intercultural	Promueve el respeto y la valoración de la diversidad cultural en su entorno.	Identifica y respeta prácticas culturales distintas a la propia.	Encuestas.
Innovación educativa	Utiliza estrategias y recursos innovadores para enriquecer su aprendizaje.	Participa activamente en experiencias de aprendizaje mediadas por TIC.	Análisis de productos digitales, observación de uso de herramientas TIC.
Metodologías activas	Desarrolla aprendizajes significativos a través de actividades participativas y colaborativas	Demuestra autonomía y reflexión en actividades de aprendizaje activo.	
Recurso didáctico digital: Genially	Crea contenidos digitales interactivos que favorecen el aprendizaje del patrimonio cultural.	Diseña presentaciones en Genially que integran narrativa, gamificación e interactividad.	

Fuente: Elaboración propia

2.2. Enfoque investigativo

La presente investigación adopta un enfoque mixto al integrar métodos cuantitativos y cualitativos en el análisis del uso de Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en educación básica. Esta elección permite obtener una comprensión más completa del fenómeno, combinando la medición de percepciones y competencias adquiridas con la exploración profunda de experiencias y significados construidos por los estudiantes y docentes. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), los métodos mixtos enriquecen la investigación al permitir la triangulación de datos, aumentando la validez de los resultados y proporcionando una visión holística del problema.

En este estudio, el enfoque mixto se aplicará de manera secuencial complementaria, comenzando con la recopilación de datos cualitativos mediante entrevistas y observaciones para identificar percepciones y necesidades, seguido de la aplicación de cuestionarios cuantitativos que permitan





medir el impacto de Genially en el aprendizaje del patrimonio cultural. Este procedimiento responde a lo que Creswell y Plano Clark (2018) señalan como el diseño de métodos mixtos secuenciales, ideal para investigaciones educativas que buscan diseñar e implementar estrategias de innovación basadas en evidencias empíricas variadas.

2.3. Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación es de tipo descriptivo y exploratorio, ya que busca caracterizar cómo el uso de la herramienta digital Genially contribuye al aprendizaje del patrimonio cultural en estudiantes de educación básica, además de identificar las percepciones de docentes y estudiantes frente a metodologías activas apoyadas en recursos tecnológicos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), una investigación descriptiva permite detallar las características de un fenómeno y analizar cómo se manifiesta en un contexto determinado, mientras que el carácter exploratorio resulta pertinente para temas en los que existe aún poca sistematización académica.

La aplicación del alcance descriptivo y exploratorio en este estudio es fundamental porque el uso de plataformas como Genially en la enseñanza del patrimonio cultural representa una innovación reciente en el ámbito educativo ecuatoriano. Como señala Sampieri (2018), los estudios exploratorios son adecuados para abrir nuevas líneas de análisis y formular preguntas que puedan ser objeto de investigaciones posteriores, mientras que los estudios descriptivos permiten documentar los avances logrados, contribuyendo al fortalecimiento de prácticas pedagógicas más dinámicas, inclusivas y centradas en el estudiante.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación se declara de tipo aplicada, ya que busca resolver un problema educativo concreto: la falta de interés y comprensión del patrimonio cultural por parte de estudiantes de educación básica, mediante la implementación del recurso digital Genially como herramienta didáctica innovadora. De acuerdo con Sampieri (2018), una investigación aplicada se orienta a la generación de conocimientos dirigidos a mejorar prácticas o resolver necesidades





específicas en contextos reales. En este caso, se pretende vincular los contenidos patrimoniales con metodologías activas que favorezcan aprendizajes significativos y participativos.

La justificación del tipo de investigación se sustenta en la necesidad de transformar las estrategias pedagógicas tradicionales que, como advierte Díaz Barriga (2006), tienden a promover aprendizajes mecánicos en lugar de fomentar la reflexión y el significado en el estudiante. Genially, al ofrecer recursos interactivos y gamificados, se convierte en un medio idóneo para fortalecer el aprendizaje del patrimonio cultural de manera creativa y dinámica, respondiendo así a los principios de innovación educativa que demandan tanto la Constitución del Ecuador (Asamblea Constituyente Nacional, 2008) como las políticas de Educación Intercultural.

2.5. Métodos a emplear en la investigación

Para el desarrollo de la investigación sobre el uso de Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en educación básica, se emplearán métodos propios del enfoque mixto, integrando procedimientos cuantitativos y cualitativos. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la combinación de ambos enfoques permite alcanzar una comprensión más completa del fenómeno educativo al analizar tanto los patrones de comportamiento como las interpretaciones individuales de los participantes.

Desde el método cualitativo, se realizarán entrevistas semiestructuradas a docentes y grupos focales con estudiantes, con el fin de explorar sus percepciones sobre el patrimonio cultural y la utilidad de Genially en el proceso de aprendizaje. Creswell (2013) sostiene que las entrevistas y los grupos focales son técnicas esenciales para obtener información profunda sobre las experiencias y perspectivas de los sujetos en su entorno natural, permitiendo captar matices que los instrumentos cuantitativos podrían omitir.

En cuanto al método cuantitativo, se aplicarán encuestas estructuradas con escalas tipo Likert para medir variables como el interés, la motivación y el nivel de aprendizaje percibido antes y después de utilizar Genially. Ante esto Sampieri (2018) afirma que el uso de instrumentos cuantitativos permite realizar análisis estadísticos que proporcionan evidencia empírica sobre los





cambios generados en los estudiantes, facilitando la identificación de tendencias y correlaciones relevantes para la validación de las hipótesis planteadas.

Finalmente, el empleo de estos métodos será de manera secuencial complementaria, iniciando con la fase cualitativa para comprender el contexto y enriquecer el diseño del cuestionario cuantitativo, y posteriormente analizando los datos cuantitativos para corroborar y profundizar los hallazgos. Este tipo de integración metodológica, como indica Tashakkori y Teddlie (2010), fortalece la interpretación de los resultados al combinar la riqueza descriptiva de lo cualitativo con la precisión y generalización de lo cuantitativo.

2.6. Instrumentos metodológicos aplicados

Para la investigación, se utilizarán varios instrumentos tanto cualitativos como cuantitativos. En la fase cualitativa, se aplicarán entrevistas semiestructuradas a docentes y encuestas con estudiantes, permitiendo recoger opiniones detalladas, percepciones y experiencias en torno al uso de Genially en el aula. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), las **entrevistas semiestructuradas** facilitan una exploración flexible de los temas clave, mientras que los grupos focales propician la interacción entre los participantes, enriqueciendo la información obtenida (Anexo 1, 2, 3, 4).

En la fase cuantitativa, se utilizará un **cuestionario** diseñado específicamente para evaluar dimensiones como interés, motivación y percepción de aprendizaje tras el uso de Genially. Este instrumento permitirá sistematizar y analizar datos de manera estadística para identificar patrones de respuesta entre los estudiantes (Anexo 5). Como afirman Sampieri et al., (2014), el uso de escalas estandarizadas facilita la medición objetiva de las actitudes y percepciones en estudios educativos, favoreciendo la validación de los resultados y su interpretación fiable en relación a las hipótesis planteadas.

También se aplica la **Ficha de observación** (Anexo 6) para el análisis del texto académico que se seleccionó para el estudio, debido a que es una editorial altamente utilizada en centros particulares dentro de la costa ecuatoriana.





2.7. Delimitación de la población y muestra

La población objeto de esta investigación está conformada por estudiantes y docentes de educación básica de una institución educativa ubicada en Ecuador, que forman parte de un contexto intercultural donde el patrimonio cultural es un elemento relevante en su identidad y formación. Según Sampieri et al., (2014), la población de 363 estudiantes incluye al conjunto total de individuos desde inicial hasta séptimo de educación básica, quienes poseen las características que se desean estudiar, en este caso, aquellos vinculados directamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural mediante recursos digitales como Genially.

La muestra será de tipo intencional no probabilística, seleccionándose a 150 estudiantes de quinto a séptimo de básica y docentes que impartan asignaturas relacionadas con ciencias sociales o estudios culturales. La elección de una muestra intencionada permite, como señala Hernández, Fernández y Baptista (2014), seleccionar sujetos que posean conocimientos o experiencias pertinentes para el fenómeno de estudio, asegurando así la relevancia y riqueza de los datos recopilados. Esta muestra garantizará la obtención de información pertinente sobre el impacto de Genially en el interés y la comprensión del patrimonio cultural en educación básica.

Tabla 2. Población de la investigación

INVOLUCRADO	CARACTERÍSTICAS	POBLACIÓN	MUESTRA
Estudiantes	Son los principales beneficiarios de la implementación de Genially como recurso didáctico.	363	150
Docentes	Tienen un rol clave en el diseño, implementación y evaluación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje.	15	6
Directivo	Representan la autoridad académica y administrativa de la institución.	2	1
Expertos	Aportan un conocimiento especializado en patrimonio cultural, educación intercultural o innovación educativa	4	4
Total		384	161

Fuente: Elaboración propia





La muestra está conformada por 150 estudiantes, 1 directivo y 6 docentes de la Centro Educativo José María Coudrin de la ciudad de Durán de la provincia del Guayas. Así mismo, se toma en cuenta a 4 expertos de la temática para reforzar el nivel de conocimientos recopilados en la presente fase del proyecto.

Estudiantes: Son los principales beneficiarios de la implementación de Genially como recurso didáctico. Su participación permite evaluar el nivel de interés, motivación y comprensión del patrimonio cultural a través de experiencias directas de aprendizaje. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), involucrar a los estudiantes proporciona datos relevantes sobre el impacto de las estrategias metodológicas en el desarrollo de competencias educativas.

Docentes: Tienen un rol clave en el diseño, implementación y evaluación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Su perspectiva es esencial para analizar la factibilidad, pertinencia y efectividad del uso de Genially en el aula. De acuerdo con Díaz Barriga (2006), el docente es un mediador indispensable en la construcción de aprendizajes significativos, por lo que su participación en la investigación resulta fundamental.

Directivos: Representan la autoridad académica y administrativa de la institución. Su inclusión permite conocer las políticas internas, las prioridades pedagógicas y el apoyo institucional hacia la innovación educativa. Según Bolívar (2007), los directivos cumplen un rol estratégico en la gestión de cambios educativos, por lo que su visión ayuda a entender las posibilidades reales de implementación de tecnologías como Genially.

Expertos: Aportan un conocimiento especializado en patrimonio cultural, educación intercultural o innovación educativa. Su participación en entrevistas o validaciones enriquece el estudio al proporcionar criterios técnicos y teóricos actualizados. Como señalan Sampieri, et al., (2014), la incorporación de expertos garantiza una mayor validez y rigor en la interpretación de los resultados de investigación.

2.8. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación

La estrategia investigativa adoptada en esta investigación se basa en un **enfoque mixto**, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del fenómeno





estudiado. Se inició con una fase cualitativa, mediante entrevistas a docentes, directivos y expertos en educación intercultural y patrimonio cultural, con el objetivo de explorar percepciones, experiencias y propuestas sobre el uso de herramientas digitales como Genially. Simultáneamente, se aplicaron encuestas estructuradas a estudiantes de educación básica para cuantificar niveles de interés, comprensión y motivación relacionados con el patrimonio cultural tras el uso de recursos digitales.

El procedimiento metodológico siguió una secuencia de recopilación, análisis e integración de datos. Primero, se realizó una **revisión documental** para fundamentar teóricamente el problema y definir las categorías de análisis. Luego, se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos (guías de entrevista, encuestas) con el apoyo de expertos. Posteriormente, se llevó a cabo la **aplicación de instrumentos** en campo, seguida del análisis de datos cualitativos mediante codificación temática y de datos cuantitativos a través de estadística descriptiva. Finalmente, se integraron los resultados en una interpretación conjunta, permitiendo proponer recomendaciones pedagógicas sobre el uso de Genially en la enseñanza del patrimonio cultural en el nivel de educación básica. Esta estrategia sobre la necesidad de articular distintos enfoques para fortalecer la validez y riqueza de los resultados en investigaciones educativas.

2.9. Resultados de los instrumentos aplicados

Las manifestaciones fácticas que han dado origen al problema de investigación se evidencian en múltiples ámbitos del contexto educativo ecuatoriano. En primer lugar, diversos estudios y diagnósticos institucionales han señalado que los enfoques pedagógicos aplicados en la enseñanza del patrimonio cultural dentro del nivel de educación básica suelen estar centrados en la repetición de contenidos y en una visión meramente informativa, dejando de lado la participación activa, el pensamiento crítico y el vínculo emocional de los estudiantes con su herencia cultural (INPC, 2014; Casasús Cerezuola, 2017).

En segundo lugar, se ha constatado una notable desconexión entre los niños y niñas en edad escolar y el patrimonio cultural de sus comunidades, especialmente en zonas rurales, indígenas





y afroecuatorianas, donde la diversidad cultural es amplia, pero no siempre reconocida ni valorada desde las prácticas escolares. Esta desconexión se traduce en el desconocimiento de tradiciones, lenguas, celebraciones, valores, saberes ancestrales y costumbres locales.

Asimismo, pese al avance de las políticas de educación intercultural y al reconocimiento constitucional del patrimonio como eje formativo, se observa una limitada implementación de estrategias didácticas innovadoras que promuevan el aprendizaje significativo del patrimonio cultural. Esta limitación se agrava por la escasa capacitación docente en el uso de recursos digitales interactivos y creativos como Genially, herramienta que permitiría diseñar experiencias educativas más visuales, motivadoras y contextualizadas.

Estas evidencias concretas reflejan la necesidad urgente de incorporar metodologías activas mediadas por TICs que fortalezcan el vínculo entre el estudiante y su patrimonio, promoviendo así una apropiación cultural temprana que contribuya a la construcción de identidad y al fortalecimiento de la memoria colectiva.

2.9.1 Observación de textos

El análisis del texto de Ciencias Sociales de la Editorial Akademia, dirigido a estudiantes desde quinto hasta séptimo de Básica, revela que el material cumple satisfactoriamente con la incorporación de contenidos culturales relevantes. Se abordan aspectos esenciales de las tradiciones, costumbres y símbolos nacionales, lo cual fortalece la identidad cultural de los estudiantes. Además, la información presentada está actualizada hasta el año 2022, asegurando su pertinencia dentro del contexto educativo actual y alineándose con el enfoque de inclusión y diversidad cultural promovido en el currículo ecuatoriano.

En cuanto a la adecuación para el nivel educativo, el libro utiliza un lenguaje sencillo y complementa los textos con ilustraciones claras y coloridas, lo cual resulta apropiado para niños de esos niveles. El material es visualmente atractivo, gracias al uso de colores vivos, mapas ilustrados y representaciones culturales que captan la atención de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de estos aciertos visuales, el recurso presenta limitaciones en cuanto a la implementación





de metodologías activas. Predomina un enfoque tradicional de lectura y respuesta escrita, sin fomentar suficientemente la participación activa, el trabajo colaborativo o el uso de estrategias lúdicas.

Respecto a la interactividad, se observa que el texto carece de actividades innovadoras que involucren a los estudiantes en procesos de exploración, creación o investigación autónoma. No se incluyen propuestas que aprovechen herramientas digitales ni recursos como Genially, que podrían potenciar el aprendizaje dinámico y participativo. Asimismo, aunque el contenido promueve valores como el respeto a la diversidad cultural y la identidad nacional, sería recomendable diversificar aún más las estrategias didácticas para alcanzar un aprendizaje más profundo y significativo.

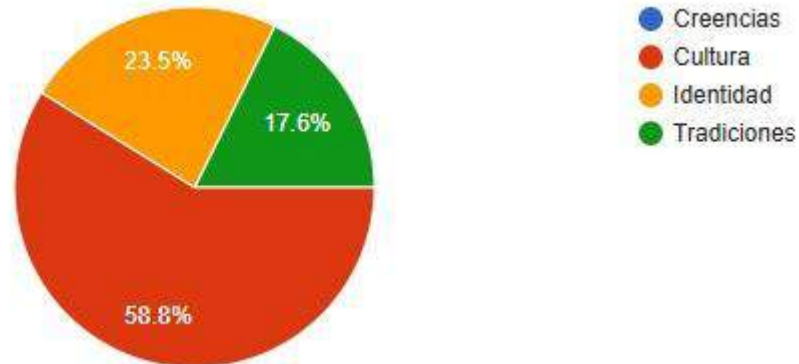
El texto de Ciencias Sociales de la Editorial Akademia posee una base sólida en términos de contenido cultural, actualización y adecuación visual para la edad de los estudiantes. No obstante, se recomienda fortalecer el componente metodológico, incorporando estrategias activas y herramientas digitales que favorezcan la interactividad y el aprendizaje experiencial. Esto permitirá no solo reforzar el conocimiento del patrimonio cultural, sino también motivar a los estudiantes a ser agentes activos en su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es responsabilidad del docente generar el material educativo multimedia que apoye al texto académico, siendo la mejor opción el uso de plataformas o recursos como lo es Genially.

2.9.2 Encuestas

Durante la aplicación de los instrumentos investigativos se trabajó con los estudiantes la encuesta con enfoque cuantitativo, de la misma que se ha obtenido los siguientes resultados principales en función al análisis de los parámetros establecidos dentro de la matriz de categorías. A continuación, se explican los siguientes resultados de las preguntas relacionados al estudio del patrimonio cultural, identidad, también rescata las ideas con los que la población reconoce a los patrimonios inmateriales y finalmente, el tipo de temas más representativo para la futura generación de contenidos educativos.



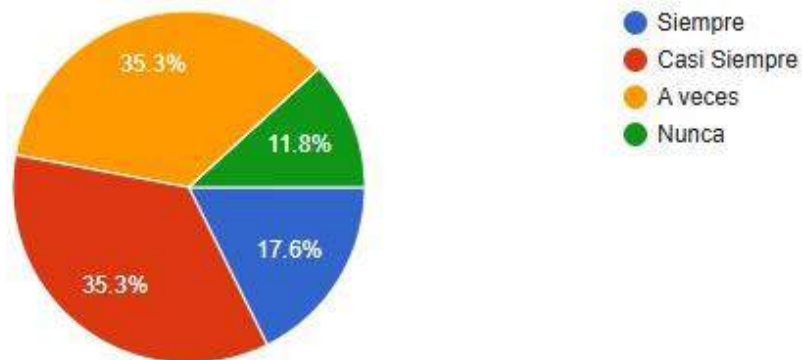
Imagen 1. Asociación del término “Patrimonio Cultural”



Fuente: Elaboración propia

En referencia a la asociación que el público realiza con el término de patrimonio cultural, se encuentra en la figura 1 que la palabra elegida por el 58.8% de los encuestados es “Cultura”. Le siguen: Identidad (23.5%) y Tradiciones (17.6%). Nadie eligió “Creencias”. Existe una clara percepción entre los encuestados de que el patrimonio cultural está íntimamente ligado con la cultura, entendida como el conjunto de conocimientos, prácticas y expresiones que caracterizan a una comunidad.

Imagen 2. Nivel de conocimiento sobre el patrimonio



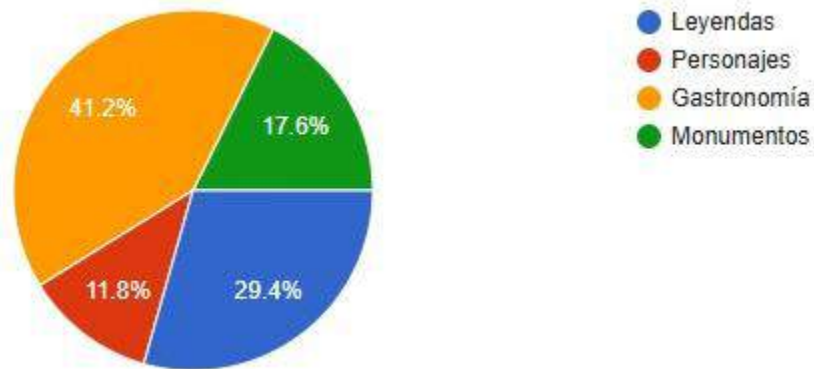
Fuente: Elaboración propia

En lo que se refiere a el nivel de conocimiento del patrimonio cultural, solo el 17.6% responde que siempre puede diferenciarlos. Mientras que un 35.3% dice que lo hace casi siempre y otro 35.3% a veces; finalmente 11.8% nunca puede diferenciarlos (Imagen 2). Existe un conocimiento



limitado sobre la diferenciación entre los tipos de patrimonio, lo cual indica la necesidad de fortalecer procesos educativos y campañas de sensibilización sobre el patrimonio cultural. Este aspecto es crucial para fomentar una apropiación consciente del mismo por parte de la comunidad.

Imagen 3. Interés cultural de la población:



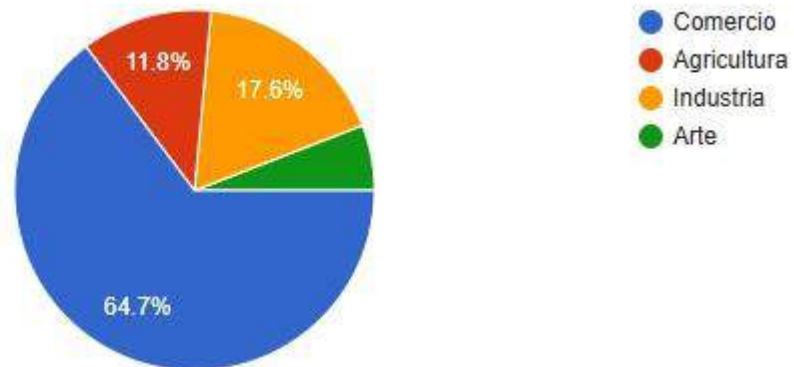
Fuente: Elaboración propia

En la pregunta “¿De las siguientes opciones, escoja la que más le gustaría conocer del patrimonio cultural?”, los resultados muestran que: Gastronomía fue la opción más seleccionada con un 41.2%. Le siguen leyendas con un 29.4%, monumentos con un 17.6%, y personajes con 11.8%.

Existe un fuerte interés por conocer y valorar el patrimonio intangible, especialmente el relacionado con la gastronomía, lo que representa una oportunidad para promover rutas gastronómicas o eventos culturales que fortalezcan el sentido de identidad local. También se refleja un interés en las narrativas locales (leyendas), lo que podría ser aprovechado para proyectos de rescate oral y audiovisual (Imagen 3).

Imagen 4. Identidad económica de la ciudad

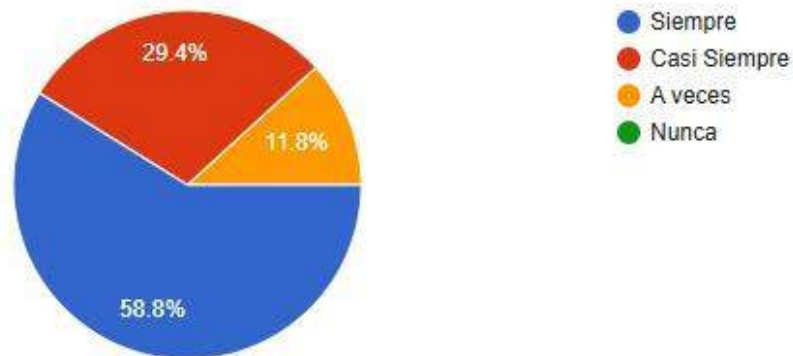




Fuente: Elaboración propia

En la inquietud relacionada con la Identidad económica de la ciudad (Imagen 4), de acuerdo con la pregunta “¿De las siguientes opciones, escoja la que más identifica a su ciudad?”, se obtuvo que: El 64.7% de los encuestados considera que el comercio es la actividad que más identifica a su ciudad. Le siguen la industria con un 17.6%, agricultura con 11.8%, y en menor proporción, el arte con 5.9% (no visible en la gráfica, pero se deduce por descarte del total del 100%). La ciudad se percibe principalmente como una zona comercial, lo cual sugiere un entorno urbano con fuerte presencia de actividades económicas relacionadas con el intercambio de bienes y servicios. Esto puede implicar oportunidades para el fortalecimiento del patrimonio urbano ligado al comercio local y tradicional.

Imagen 5. Inclusión del patrimonio cultural en actividades docentes

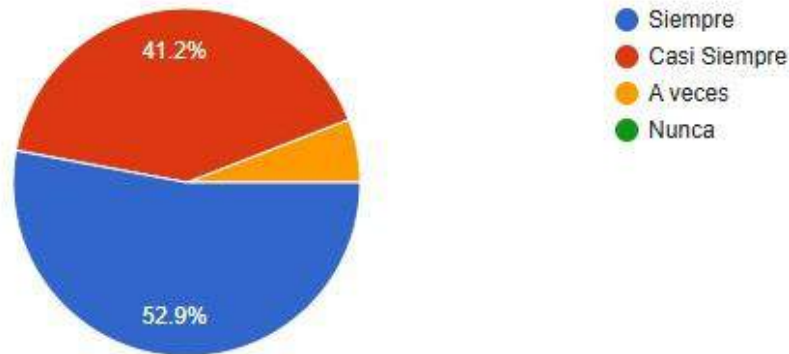


Fuente: Elaboración propia



Al indagar acerca de la inclusión del patrimonio cultural en actividades docentes (Imagen 5) el 58.8% considera que siempre es beneficioso que los docentes incluyan temas de patrimonio cultural en sus actividades. El 29.4% considera que es casi siempre beneficioso, y solo el 11.8% respondió “a veces”. Nadie eligió “nunca”. Existe una percepción positiva generalizada hacia la inclusión del patrimonio cultural en el proceso educativo. El hecho de que ningún participante haya considerado esta inclusión como innecesaria o poco beneficiosa refleja una alta valoración del patrimonio como recurso pedagógico.

Imagen 6. Interacción con contenidos educativos



Fuente: Elaboración propia

Con la finalidad de tener la interacción con contenidos educativos sobre patrimonio cultural (Imagen 6) el 52.9% respondió que siempre sería beneficioso interactuar con contenidos educativos relacionados con el patrimonio cultural. El 41.2% eligió casi siempre, y solo un 5.9% (1 respuesta) seleccionó “a veces”. De nuevo, nadie eligió “nunca”. Además de la aprobación sobre la inclusión temática, también hay una alta valoración sobre la interactividad con estos contenidos. Esto indica que no solo se espera que el patrimonio sea un tema de estudio, sino que también se desea que sea un elemento activo y participativo en las dinámicas educativas.

Los resultados del diagnóstico confirman las manifestaciones fácticas observadas en el planteamiento del problema, lo que fortalece su fundamentación. En primer lugar, se evidenció que los estudiantes valoran positivamente el patrimonio cultural como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, reconociendo su importancia para la identidad y la memoria colectiva.



Este hallazgo corrobora la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas empleadas en la educación básica, ya que, aunque existe disposición y receptividad hacia el tema, los métodos tradicionales no están logrando una conexión significativa con el estudiantado.

Asimismo, la identificación de la ciudad como un núcleo comercial resalta un contexto sociocultural en el que el valor del patrimonio puede quedar relegado, reforzando así la urgencia de visibilizarlo en la escuela desde una perspectiva activa y contextualizada. Esta realidad contextual coincide con los planteamientos previos sobre la desconexión entre los estudiantes y su entorno cultural inmediato, especialmente en zonas donde predomina la visión utilitaria del espacio urbano.

Por otra parte, el alto interés de los estudiantes en elementos del patrimonio intangible como la gastronomía y las leyendas sugiere un punto de entrada efectivo para desarrollar experiencias educativas significativas. Este interés debe ser aprovechado mediante el uso de recursos digitales interactivos como Genially, que permiten representar el patrimonio desde una narrativa visual y participativa.

Finalmente, la debilidad en el conocimiento conceptual del patrimonio detectada en el diagnóstico valida la manifestación fáctica que señalaba una enseñanza memorística y superficial, lo cual limita la participación activa en la preservación y valorización del patrimonio. En conjunto, los hallazgos del diagnóstico reafirman la pertinencia de proponer metodologías activas e innovadoras en educación básica que fortalezcan la comprensión y vivencia del patrimonio cultural.

El análisis de los resultados empíricos demuestra una clara valoración positiva del patrimonio cultural por parte de los estudiantes, quienes reconocen su relevancia para la construcción de identidad y la cohesión social. No obstante, también se evidencia una limitada comprensión conceptual del patrimonio, resultado, en gran medida, del uso predominante de metodologías tradicionales, memorísticas y descontextualizadas en el aula. Este hallazgo se alinea con lo



planteado por Casasús Cerezuela (2017), quien sostiene que el patrimonio debe ser vivenciado y resignificado desde el contexto educativo para generar aprendizajes significativos.

A pesar de los esfuerzos institucionales por promover la educación intercultural, el currículo continúa siendo aplicado desde enfoques homogéneos y poco participativos, especialmente en zonas donde la diversidad cultural exige propuestas más inclusivas y dinámicas. La investigación revela que elementos del patrimonio intangible como la gastronomía y las leyendas generan alto interés en los estudiantes, lo que representa una oportunidad para innovar en las estrategias pedagógicas empleadas.

Desde los fundamentos teóricos, autores como Cabero (2014) y Díaz Barriga (2006) señalan que la innovación educativa debe centrarse en el rediseño de los procesos didácticos mediante herramientas tecnológicas que promuevan el aprendizaje significativo. En ese sentido, Genially se presenta como un recurso didáctico digital que permite integrar narrativas visuales, gamificación e interactividad, facilitando así el aprendizaje del patrimonio cultural desde una perspectiva activa, lúdica y contextualizada.

La necesidad de esta investigación radica en superar las limitaciones del modelo tradicional de enseñanza del patrimonio cultural en la educación básica, mediante la incorporación de herramientas digitales como Genially que favorezcan la participación estudiantil, la comprensión profunda del patrimonio y el fortalecimiento de la identidad cultural desde edades tempranas.

2.9.3 Entrevistas

Entre las principales respuestas de las entrevistas se encuentran:

- Se suele usar dinámicas grupales, visitas guiadas, narración de leyendas locales y trabajos en equipo. También promovemos exposiciones donde los niños pueden presentar elementos de su cultura familiar; para quienes han aplicado metodologías activas se indica que ha sido enriquecedor porque los estudiantes se muestran más interesados y activos. Aunque al principio fue un reto aprender a usarlo, valió la pena.





- Los estudiantes se motivan mucho más cuando usan herramientas digitales. Les gusta ver imágenes, videos, mapas interactivos, y eso mejora su participación y curiosidad; las ventajas es que es visual, atractivo y permite incluir diferentes formatos. También plantea desafíos al requerir una buena conexión a internet y capacitación previa del docente. Genially permite que los estudiantes interactúen con el contenido y se involucren activamente. Al explorar por sí mismos, comprenden mejor su cultura y contexto.
- Permite generar presentaciones interactivas sobre fiestas, leyendas, gastronomía, mapas de la región, juegos tipo quiz o escape room relacionados con nuestras tradiciones. Los estudiantes pueden utilizar Genially a través de exposiciones, productos creativos como murales digitales, y evaluaciones prácticas donde demuestran lo aprendido de manera más significativa.
- Se hace necesario en la educación el uso de más talleres prácticos, acompañamiento técnico, y recursos adaptados a nuestra realidad, especialmente en zonas rurales. Se valora que sean fáciles de usar, accesibles, que funcionen sin necesidad de estar siempre conectados, y que tengan contenidos visuales llamativos; aunque se requiere capacitar a más docentes, incluir ejemplos aplicables a nuestro currículo y fomentar proyectos interdisciplinarios que integren lo digital con lo local.
- La gamificación genera motivación intrínseca, facilita el aprendizaje significativo y convierte el contenido en una experiencia lúdica, mejorando la retención del conocimiento y el compromiso emocional con la cultura. Se utiliza bien diseñando contenidos multisensoriales, usando recursos visuales, auditivos y kinestésicos, integrando actividades variadas y considerando ritmos de aprendizaje diferenciados.
- De igual manera se debe tener en cuenta que el exceso de estímulos puede generar distracción o dependencia tecnológica. También existe el riesgo de privilegiar lo visual sin una comprensión crítica del contenido cultural; por ello, se podría involucrar a los estudiantes en tareas donde tomen decisiones, exploren caminos distintos, construyan sus propias narrativas y compartan sus aprendizajes con sus compañeros.



- La tecnología actúa como un puente entre las nuevas generaciones y su identidad cultural, facilitando el acceso, la comprensión y el aprecio del patrimonio mediante formatos atractivos e interactivos. La brecha digital, la resistencia al cambio en algunas instituciones, la falta de capacitación docente y la necesidad de contenidos culturalmente contextualizados son los principales retos.
- El uso de realidad aumentada, inteligencia artificial educativa, narrativas transmedia y plataformas colaborativas serán claves en la enseñanza cultural del futuro; para ello, se deberían incluir recursos locales, narrativas visuales, elementos gamificados, audios y vídeos representativos, y asegurar la participación activa del estudiante. Se requiere la optimización del contenido para dispositivos móviles, tiempos de carga, enlaces funcionales, y el uso adecuado de tipografías, colores y audios que respeten la identidad cultural.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA PARA APLICAR EL GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA

El presente capítulo tiene como finalidad exponer la propuesta diseñada para aplicar la herramienta digital Genially como recurso didáctico orientado al aprendizaje del patrimonio cultural en el nivel de Educación Básica. Esta propuesta surge como respuesta a las necesidades detectadas durante el diagnóstico y análisis teórico-práctico, y busca integrar metodologías activas, contenidos significativos y narrativas interactivas que fomenten la valoración del patrimonio cultural local. A continuación, se presenta la estructura de la propuesta, sus fundamentos pedagógicos y tecnológicos, así como el proceso de validación realizado con el acompañamiento de expertos y actores educativos involucrados, asegurando su pertinencia, viabilidad y aplicabilidad en contextos escolares diversos.

3.1 Dimensiones teóricas de las propuestas.

La propuesta para aplicar Genially como recurso didáctico en la enseñanza del patrimonio cultural se fundamenta en diversas dimensiones teóricas que convergen desde el campo de la educación digital, las metodologías activas y la formación en valores culturales. En primer lugar, se destaca el potencial de Genially como una herramienta digital interactiva que promueve entornos de aprendizaje dinámicos y motivadores. Esta plataforma permite el diseño de contenidos visuales, animados y gamificados que favorecen el aprendizaje significativo, especialmente cuando se abordan temáticas como el patrimonio cultural, cuyo enfoque requiere de experiencias sensoriales, emocionales y cognitivas (Tejada & Pozuelo, 2020; Martínez & Sánchez, 2021).

Desde la perspectiva metodológica, se adopta el enfoque de metodologías activas que sitúan al estudiante como protagonista del proceso educativo, promoviendo su participación activa a través de la exploración, la resolución de problemas, la colaboración y la reflexión crítica (Bonwell & Eison, 1991; Jonassen, 1999). Este enfoque resulta pertinente para abordar el patrimonio cultural, dado que permite a los estudiantes interactuar con su entorno, valorar su





identidad local y comprender los significados simbólicos que construyen la memoria colectiva de su comunidad (Fontal, 2016).

Asimismo, el enfoque intercultural en la educación cobra relevancia, ya que el patrimonio cultural, tanto tangible como intangible, constituye una vía para fortalecer la identidad, fomentar el respeto por la diversidad y propiciar el diálogo de saberes entre generaciones y culturas. La inclusión de herramientas digitales como Genially en este contexto no solo facilita el acceso a la información, sino que también permite la creación de contenidos educativos culturalmente relevantes que conectan la tecnología con las raíces culturales (Gómez et al., 2017).

En este sentido, la propuesta responde a la necesidad de innovar en el aula mediante la incorporación de recursos tecnológicos con propósito pedagógico, reconociendo que el uso efectivo de Genially debe estar alineado con los objetivos curriculares y con un enfoque centrado en el estudiante. De esta manera, se logra una integración coherente entre lo digital y lo patrimonial, lo cual amplifica las posibilidades de comprensión, apropiación y valoración del patrimonio cultural desde edades tempranas.

3.2 Objetivos de la propuesta

Implementar el recurso digital Genially como herramienta didáctica innovadora para el fomento del aprendizaje significativo del patrimonio cultural en estudiantes de Educación Básica, mediante estrategias pedagógicas activas e interactivas que fortalezcan la identidad cultural y promuevan el uso creativo de las tecnologías en el aula.

3.3. Ejes temáticos para la propuesta

- Patrimonio cultural y su valor educativo
- Innovación y tecnología en el aula
- Metodologías activas para el aprendizaje significativo
- Educación intercultural y diversidad
- Competencias digitales docentes





3.4 Diseño y metodología de la propuesta

La propuesta "Aplicación de Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en Educación Básica" se enmarca dentro de un diseño propositivo, orientado a la elaboración de una estrategia didáctica fundamentada teórica y metodológicamente, sin implementación directa en el aula. Su objetivo es ofrecer una alternativa innovadora para el abordaje del patrimonio cultural mediante el uso de herramientas digitales interactivas, específicamente Genially.

La metodología se basa en la sistematización de referentes teóricos, análisis documental y recopilación de experiencias significativas que respaldan el uso de metodologías activas, el enfoque intercultural y el empleo de TIC en el aula. Asimismo, se consideran los resultados obtenidos en el diagnóstico previo para estructurar la propuesta en torno a ejes temáticos pertinentes, actividades dinámicas y recursos interactivos. Esta propuesta está diseñada para ser validada posteriormente por expertos y eventualmente adaptada por docentes de Educación Básica interesados en fortalecer el aprendizaje significativo del patrimonio cultural.

3.5 Contextualización del proyecto

El presente proyecto surge en el contexto de la Educación Básica ecuatoriana, donde uno de los desafíos actuales es incorporar de manera significativa el patrimonio cultural como parte integral del proceso formativo. A pesar de su importancia como elemento identitario y de cohesión social, se ha evidenciado que el patrimonio —especialmente el intangible, como la gastronomía, las leyendas y las tradiciones orales— no siempre es abordado con metodologías innovadoras que favorezcan la participación activa de los estudiantes. La enseñanza tradicional muchas veces limita la conexión entre el pasado cultural y la vida cotidiana de los niños y niñas.

Frente a esta realidad, y en correspondencia con los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador y la Constitución que reconoce el carácter plurinacional e intercultural del país, se plantea una propuesta que articule el uso de tecnologías digitales interactivas con los objetivos de aprendizaje del área de Estudios Sociales y Cultura. En este sentido, el uso de Genially como





recurso didáctico responde a la necesidad de integrar herramientas visuales, dinámicas y gamificadas que motiven el aprendizaje y fomenten el desarrollo de competencias culturales, tecnológicas y cognitivas en los estudiantes.

La propuesta se inscribe en un enfoque de innovación educativa con base intercultural, y pretende ofrecer a los docentes una estrategia metodológica práctica, adaptable y centrada en el estudiante. De esta forma, se busca contribuir a la valoración y preservación del patrimonio cultural desde la escuela, involucrando a docentes, estudiantes, familias y comunidades en procesos formativos significativos, inclusivos y contextualizados.

3.6 Desarrollo de la propuesta

La propuesta busca fortalecer el conocimiento, valoración y preservación del patrimonio cultural en estudiantes de Educación Básica, integrando metodologías activas y recursos digitales interactivos. Se sustenta en los principios del currículo ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2016), que promueve el desarrollo integral, el aprendizaje significativo y el respeto a la diversidad cultural.

3.6.1 Temas propuestos

Los temas seleccionados se relacionan con el patrimonio tangible e intangible local y nacional:

- **Mi patrimonio gastronómico:** comidas tradicionales de mi región.
- **Leyendas y tradiciones:** relatos orales que construyen identidad.
- **Vestimenta y danzas típicas:** expresiones culturales de mi provincia.
- **Patrimonios naturales:** reservas, parques y monumentos naturales.
- **Fiestas populares:** significados, símbolos y manifestaciones culturales.

3.6.2 Estrategia metodológica

Teniendo en cuenta lo que indica el documento del currículo, se propone la implementación de la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), combinada con el uso de Genially como





herramienta principal para diseñar materiales interactivos. Las actividades seguirán esta secuencia:

1. **Exploración:** Introducción a los temas mediante Genially (presentaciones, juegos, videos interactivos).
2. **Investigación:** Los estudiantes recopilan información de su contexto local (entrevistas, visitas virtuales o físicas).
3. **Creación:** Elaboración de proyectos interactivos en Genially (líneas del tiempo, mapas culturales, escape room patrimoniales).
4. **Socialización:** Presentación de los proyectos a la comunidad educativa en una feria virtual o presencial.

3.6.3 Productos según la Destrezas a desarrollar

Como parte de la propuesta educativa para fomentar el aprendizaje del patrimonio cultural en Educación Básica, se plantean diversos productos digitales elaborados mediante la herramienta Genially. Cada actividad busca combinar la creatividad, la investigación y el uso de metodologías activas, permitiendo que los estudiantes interactúen de manera significativa con el contenido cultural. Estos productos, diseñados de forma accesible y lúdica, no solo fortalecen el conocimiento del patrimonio local, sino que también desarrollan competencias digitales, habilidades de comunicación y pensamiento crítico en los estudiantes.

Tabla 3. Productos educativos

Área	Código	Destreza	Posibles Productos
Estudios Sociales	SS.2.2.1	Reconoce tradiciones, costumbres y símbolos de su comunidad como parte de su identidad cultural.	Mapa interactivo de tradiciones y costumbres locales.
	SS.4.2.4	Explica la importancia de preservar el patrimonio cultural material e inmaterial.	Línea de tiempo visual sobre patrimonios locales y su conservación.
Lengua y Literatura	LL.3.2.4	Expresa de forma oral y escrita vivencias, relatos y leyendas locales.	Historias animadas o cómics interactivos basados en leyendas locales.





Educación Cultural y Artística	ECA.5.2.2	Representa mediante producciones artísticas aspectos de su cultura.	Galería virtual con obras artísticas inspiradas en el patrimonio.
TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)	TIC.4.2.3	Utiliza recursos tecnológicos para representar información y comunicar ideas de manera ética y crítica.	Presentaciones multimedia interactivas creadas por los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

a. Línea de tiempo interactiva: “Historia de nuestro patrimonio”

Los estudiantes crearán una línea de tiempo en Genially que incluya eventos importantes relacionados con el patrimonio cultural local (festividades, fundación de la ciudad, personajes históricos, etc.). Cada evento incluirá imágenes, breves descripciones y enlaces interactivos.

b. Mapa cultural animado: “Descubriendo nuestras raíces”

Elaborarán un mapa interactivo señalando lugares emblemáticos (monumentos, museos, gastronomía típica) e integrarán información breve, imágenes y videos explicativos usando recursos interactivos de Genially.

c. Cuento digital: “Leyendas que nos definen”

Crearán un pequeño cuento o una leyenda de su localidad en formato digital, usando plantillas de storytelling de Genially. El relato deberá tener elementos visuales, botones de navegación y audios opcionales.

d. Escape room patrimonial: “Misión: Rescata el patrimonio”

Diseñarán un sencillo escape room en Genially, donde los retos consistirán en resolver acertijos relacionados con el patrimonio cultural local (por ejemplo, adivinar platos típicos, identificar personajes históricos, etc.).





e. Quiz interactivo: “¿Cuánto sabes de nuestro patrimonio?”

Construirán un cuestionario tipo juego en Genially para evaluar conocimientos sobre los temas abordados (monumentos, gastronomía, leyendas, tradiciones). El quiz incluirá retroalimentación inmediata.

3.6.4 Interfaz de Genially

A continuación, se presentan varias de las pantallas realizadas para la propuesta de la interfaz del material educativo relacionado a la “Historia de nuestro patrimonio”. Para esto se usó una plantilla de pago que se intercaló con la información obtenida en el proceso de investigación junto con ilustraciones relacionadas al patrimonio cultural, se visualiza en la imagen 7 donde se presenta la pantalla de inicio con un fondo relacionado a la textura de piedras en alusión a las construcciones arqueológicas que aún se encuentran dentro del país y representa la historia que se debe seguir transmitiendo a las distintas generaciones.

Imagen 7. Interfaz de inicio



Fuente: Elaboración propia



A partir de la imagen 8 hasta la 11 se muestran secciones del material educativo de patrimonio cultural, en ellas se presentan conceptos fundamentales, costumbres y leyendas que se pueden utilizar en las clases dirigidas para los niños de la escuela.

Imagen 8. Interfaz de sección patrimonio cultural



Fuente: Elaboración propia

Imagen 9. Interfaz de la portada sección de tradiciones



Fuente: Elaboración propia

Imagen 10. Interfaz en la que se presentan tradiciones



Fuente: Elaboración propia

Imagen 11. Interfaz de leyendas



Fuente: Elaboración propia

3.6.5 Evaluación

La evaluación de esta propuesta educativa se enfoca en valorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de criterios cualitativos y formativos. Se busca identificar el grado de participación activa, el uso adecuado de la herramienta Genially, la calidad del contenido cultural



investigado y representado, así como la creatividad y pertinencia de los proyectos realizados. Esta evaluación permitirá medir no solo el cumplimiento de los objetivos planteados, sino también el desarrollo de competencias digitales y de apreciación cultural en los estudiantes.

Tabla 4. Rubrica de evaluación

Crterios	Excelente (10-9 puntos)	Bueno (8-7 puntos)	Aceptable (6-5 puntos)	Insuficiente (4 o menos puntos)
Participación activa	Participa de manera constante, propone ideas y colabora en todas las fases del proyecto.	Participa regularmente, aporta ideas en la mayoría de actividades.	Participa ocasionalmente, su contribución es limitada.	Participa muy poco o no colabora en el proyecto.
Uso adecuado de la herramienta Genially	Maneja Genially de forma fluida, incorpora múltiples recursos interactivos y multimedia pertinentes.	Utiliza Genially correctamente, aunque con menos variedad de recursos.	Usa Genially con dificultades técnicas o limitando su potencial.	Presenta errores frecuentes en el uso de Genially o no logra integrar elementos interactivos.
Contenido cultural investigado y representado	Investiga a profundidad y representa el patrimonio cultural de forma precisa y enriquecida.	Investiga adecuadamente y representa bien el patrimonio cultural.	La investigación es limitada y la representación cultural es superficial.	La información es incorrecta o no representa adecuadamente el patrimonio cultural.
Creatividad y pertinencia del proyecto	Muestra alta creatividad, originalidad y pertinencia cultural en el diseño del proyecto.	Presenta ideas creativas y mantiene coherencia cultural.	El proyecto es poco creativo o presenta incoherencias menores.	El proyecto carece de creatividad y no se relaciona adecuadamente con el tema cultural.

Fuente: Elaboración propia

3.7 Aprobación de directivos

La aprobación de los directivos para la implementación de la propuesta educativa "Genially como recurso didáctico para el aprendizaje del patrimonio cultural en Educación Básica" ha sido





positiva y comprometida. Tras la presentación del proyecto, los directivos valoraron su pertinencia, innovación y alineación con el currículo nacional, así como su potencial para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consideraron que el uso de recursos digitales como Genially representa una oportunidad para fortalecer las competencias docentes y motivar a los estudiantes a través de metodologías activas. Además, respaldaron su ejecución como una estrategia institucional para promover la identidad cultural y el uso pedagógico de herramientas tecnológicas.

3.8 Validación de la propuesta

Con el objetivo de garantizar la pertinencia pedagógica, técnica y contextual de la estrategia didáctica desarrollada, se procedió a su validación mediante la revisión de un panel de expertos en áreas clave relacionadas con el objeto de estudio. Los expertos convocados incluyen docentes de Historia, psicopedagogos, especialistas en patrimonio cultural, diseñadores instruccionales y docentes en Tecnologías de la Información y la Comunicación. Esta diversidad disciplinaria permitió una valoración integral de la propuesta desde múltiples perspectivas, considerando aspectos didácticos, tecnológicos, metodológicos y culturales.

La validación se realizó a través de una rúbrica diseñada específicamente para valorar criterios como la claridad de objetivos, coherencia metodológica, pertinencia del uso de Genially como recurso virtual, nivel de interactividad, adecuación al contexto escolar, y su capacidad para fomentar el aprendizaje significativo del patrimonio cultural. Las observaciones recibidas fueron analizadas cualitativamente y, en función de ellas, se realizaron ajustes pertinentes a la propuesta inicial. Este proceso aseguró que la estrategia didáctica final cumpliera con los estándares de calidad requeridos para su implementación efectiva en el aula (Anexo 8).

La validación realizada por los expertos evidenció una alta aceptación de la propuesta didáctica, destacando su estructura pedagógica clara, la coherencia de sus objetivos con los fines educativos planteados y la pertinencia del uso de Genially como recurso digital. Los especialistas coincidieron en que la propuesta no solo facilita el aprendizaje del patrimonio cultural, sino que





también promueve la participación activa del estudiante mediante dinámicas interactivas adaptadas a su nivel. Se reconoció, además, el carácter inclusivo y motivador de la estrategia, valorando positivamente su capacidad para integrar contenidos históricos con actividades lúdicas de alto valor didáctico.

Asimismo, se resaltó que la propuesta responde adecuadamente a las necesidades del contexto educativo de los estudiantes de educación básica. Los expertos señalaron que el diseño visual, la secuencia didáctica y los recursos integrados en la herramienta Genially potencian la experiencia de aprendizaje, favoreciendo la comprensión y apropiación del patrimonio cultural local. La rúbrica de validación reflejó puntajes elevados en los criterios de claridad, pertinencia, interactividad y contextualización, lo cual ratifica la solidez de la propuesta como una alternativa viable e innovadora para ser implementada en el aula. Los aportes recibidos fortalecieron aún más el diseño final, asegurando su aplicabilidad en entornos escolares reales.





CONCLUSIONES

El análisis teórico permitió identificar que el proceso de enseñanza-aprendizaje del patrimonio cultural se sustenta en enfoques constructivistas, interculturales y socioculturales, los cuales promueven la participación activa del estudiante y la integración de su identidad local en el proceso educativo.

El estudio del comportamiento histórico del proceso educativo en relación con el patrimonio cultural evidenció una escasa implementación de metodologías activas y digitales. La revisión mostró que, si bien ha existido un interés creciente en integrar recursos tecnológicos, su uso ha sido limitado y poco sistemático.

El diagnóstico realizado permitió identificar que el proceso de enseñanza del patrimonio cultural se encuentra en una etapa inicial de incorporación tecnológica, con una disposición favorable por parte de docentes y estudiantes. No obstante, se evidencian limitaciones en la planificación y uso de recursos digitales.

La propuesta de estrategia didáctica desarrollada en este estudio fue diseñada con base en los principios de la gamificación, la interactividad y el aprendizaje significativo. Utilizando Genially como herramienta central, se estructuraron actividades que permiten a los estudiantes explorar el patrimonio cultural de manera dinámica, creativa y contextualizada.

La valoración de la estrategia implementada mostró resultados positivos en términos de motivación, participación activa y comprensión del patrimonio cultural por parte de los estudiantes. Los docentes también percibieron una mejora en el interés y la conexión emocional con los contenidos.



RECOMENDACIONES

- Capacitar a los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales como Genially, para garantizar su adecuada aplicación en actividades interactivas que fomenten el aprendizaje significativo del patrimonio cultural.
- Diseñar contenidos digitales que integren elementos del patrimonio tangible e intangible del Ecuador, priorizando temas cercanos a la realidad del estudiante, como gastronomía típica, leyendas locales y tradiciones familiares.
- Promover metodologías activas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo dentro del entorno digital, para incrementar la motivación y participación estudiantil.
- Fomentar el trabajo interdisciplinario entre áreas como Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Educación Artística y TIC, para enriquecer la enseñanza del patrimonio cultural desde diversas perspectivas.
- Evaluar continuamente la efectividad del uso de Genially mediante la observación del desempeño estudiantil y la retroalimentación docente, con el fin de mejorar las estrategias implementadas y adaptarlas a las necesidades del grupo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberich-Pascual, J., & Gómez-Pérez, D. (2016). *Nuevos medios y narrativa digital: Convergencia, transmedialidad e interactividad*. Gedisa.
- Area Moreira, M. (2018). *La tecnología digital en la educación: Mitos y realidades*. Barcelona: Octaedro.
- Asamblea Constituyente del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Holt, Rinehart & Winston.
- Azurmendi, A. (2018). *El futuro de la televisión pública: Convergencia y digitalización en el entorno de Internet*. Gedisa.
- Banco Mundial. (2021). *Informe sobre educación en América Latina y el Caribe*.
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2021). *Las TIC y la enseñanza del patrimonio cultural: Recursos digitales y nuevas metodologías*. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(1), 45-61.
- Cabero-Almenara, J., & Marín-Díaz, V. (2018). *Las tecnologías digitales en la escuela del siglo XXI: Retos y posibilidades*. *Revista de Educación a Distancia*, 18(56), 1-19.
- Carlón, M., & Scolari, C. A. (2014). *El fin de los medios masivos: El comienzo de un debate*. La Crujía.
- Coll, C., & Monereo, C. (2010). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Morata.
- Coll, C., Mauri, T., & Onrubia, J. (2008). *Análisis y mejora de las prácticas de enseñanza y aprendizaje mediadas por las TIC: una aproximación basada en la identificación y el análisis de los modelos de actividad*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10(1), 1-17.





- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Diseño y conducción de investigaciones de métodos mixtos* (3ra ed.). Editorial Pearson.
- Díaz Barriga, F. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Education.
- Dietz, G. (2017). *Interculturalidad: una aproximación antropológica*. México: Universidad Veracruzana.
- Fernández, M., & Aguirre, P. (2020). *Plataformas interactivas para la enseñanza del patrimonio cultural: El caso de Genially*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(2), 102-119.
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Fontal Merillas, O. (2016). *La educación patrimonial: Del patrimonio a las personas*. Gijón: Trea.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.
- García Canclini, N. (1999). *Los usos del patrimonio cultural*. Gedisa.
- Gómez, M., Sáez, R., y otros (2017). *Interculturalidad y educación: desafíos y oportunidades*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Gómez, M., Martínez, M., & Segura, M. (2017). *Narrativas culturales, identidad y patrimonio*. En *Educación e interculturalidad: Aportes para la reflexión crítica*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- González, M. (2019). *Metodologías activas para el aprendizaje significativo en educación básica*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(1), 45-62.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (3ra ed.). McGraw-Hill Education.
- ICCROM. (2015). *Conservación del patrimonio cultural: Enfoques y estrategias*. Roma: ICCROM.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador (INEVAL). (2020). *Resultados de aprendizaje en la educación básica*.





- Iñiguez, G. (2021, 5 de enero). Comunicación personal. Gestor de Orotopía.
- Ivars-Nicolás, B., & Zaragoza-Fuster, M. T. (2018). *Narrativas transmedia y educación: Nuevas formas de comunicación y aprendizaje en la era digital*. Octaedro.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. Confessions of an Aca-Fan. Retrieved from <http://henryjenkins.org>.
- Jonassen, D. H. (1999). *Designing constructivist learning environments*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 2, pp. 215–239). Lawrence Erlbaum Associates.
- Kaufman, A. (1980). *La educación intercultural en América Latina*. Buenos Aires: Paidós.
- Lira, C. (2010). *Patrimonio cultural inmaterial: Conceptos y debates*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Livingstone, S., & Das, R. (2013). The end of audiences? Theoretical echoes of reception amidst the uncertainties of use. In *The Audience Commodity in a Digital Age* (pp. 65-81). Peter Lang.
- Martínez, J., & Sánchez, M. (2021). Genially y su potencial educativo en la creación de narrativas visuales. *Revista Digital de Educación y Tecnología*, 11(3), 45–60.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional de Educación General Básica*. Quito: MINEDUC.
- Prats, J. (2018). *El patrimonio cultural como recurso educativo en la era digital*. Ediciones Morata.
- Prendes, M. P., & Gutiérrez, I. (2018). *Tecnologías digitales en el aula: retos y oportunidades para la innovación educativa*. Narcea.



- Ruiz-Bañuls, M., & López-Meneses, E. (2021). *Nuevas estrategias didácticas para la enseñanza del patrimonio cultural: Tecnología y gamificación en el aula*. *Revista de Innovación Educativa*, 30(1), 75-91.
- Sáez, R. (2006). *Educación intercultural: perspectivas y propuestas*. Barcelona: Graó.
- Salinas, J. (2012). Innovación educativa y uso de las TIC: oportunidades y desafíos. *Revista de Educación a Distancia*, 32, 1-23.
- Salinas, J. (2019). *Gamificación y aprendizaje interactivo: Potenciando la educación patrimonial con TICs*. *Revista de Tecnología Educativa*, 25(3), 58-73.
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
- Scolari, C. A. (2018). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Segura-Lazcano, R. (2018). *Multiculturalismo e interculturalidad en la educación*. Madrid: Editorial Académica Española.
- SENPLADES. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo.
- Sigiliano, M., y Borges, L. (2019). *Narrativas transmedia: expansión de universos ficticios*. Buenos Aires: Editorial La Crujía.
- Silva Pérez, R., & Fernández Salinas, V. (2015). *Paisajes culturales y desarrollo territorial*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2010). *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Tejada, J., & Pozuelo, F. (2020). Recursos interactivos y visuales en la formación docente: Usos y valoraciones de Genially. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (57), 27-45. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2020.i57.02>
- UNESCO (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. París: UNESCO.
- UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*. París: UNESCO.





ANEXOS

Anexo 1. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Docentes de Primaria

Estimado/a participante, Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Sonia Calle y Liliana Flores, estudiantes de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana del Ecuador. La investigación, titulada “**GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA**”, tiene como propósito obtener información adicional sobre el enfoque pedagógico de la aplicación de metodologías activas para la enseñanza de patrimonio cultural. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de esta investigación y presentar opciones que ayuden a esta necesidad social. Su participación en la investigación es completamente voluntaria.

Nombre completo del (de la) participante:

Fecha:

Perfil profesional: _____

1. ¿Qué estrategias metodológicas utiliza en su aula para la enseñanza del patrimonio cultural?
2. ¿Ha empleado herramientas digitales interactivas como Genially en su enseñanza? ¿Cómo ha sido la experiencia?
3. ¿Cómo percibe la motivación y participación de los estudiantes al aprender sobre patrimonio cultural mediante recursos digitales?
4. ¿Qué ventajas y desafíos ha identificado en el uso de Genially como herramienta didáctica?
5. ¿De qué manera cree que Genially puede fomentar el aprendizaje significativo del patrimonio cultural en niños de Educación Básica?
6. ¿Qué tipo de contenidos o actividades considera más adecuados para abordar el patrimonio cultural con esta plataforma?
7. ¿Cómo evalúa la comprensión y apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes tras utilizar recursos interactivos?
8. ¿Qué necesidades formativas cree que tienen los docentes para implementar eficazmente herramientas digitales como Genially en sus clases?
9. ¿Qué criterios utiliza para seleccionar herramientas digitales en su práctica docente?
10. ¿Cuáles son sus recomendaciones para mejorar la integración de Genially en la enseñanza del patrimonio cultural?





Anexo 2. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Psicopedagogos

Estimado/a participante, Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Sonia Calle y Liliana Flores, estudiantes de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana del Ecuador. La investigación, titulada “**GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA**”, tiene como propósito obtener información adicional sobre el enfoque pedagógico de la aplicación de metodologías activas para la enseñanza de patrimonio cultural. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de esta investigación y presentar opciones que ayuden a esta necesidad social. Su participación en la investigación es completamente voluntaria.

Nombre completo del (de la) participante:

Fecha:

Perfil profesional: _____

1. ¿Cómo influye el uso de recursos digitales interactivos en los procesos de aprendizaje y desarrollo cognitivo de los niños en Educación Básica?
2. ¿Qué aportes tiene la gamificación en el aprendizaje del patrimonio cultural en edades tempranas?
3. Desde su perspectiva, ¿qué características debe tener una herramienta digital como Genially para ser accesible y adecuada para el aprendizaje infantil?
4. ¿Cómo pueden los docentes adaptar Genially a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?
5. ¿Qué impacto tiene el uso de recursos digitales en la atención y concentración de los niños al aprender sobre cultura y patrimonio?
6. ¿Existen riesgos o desventajas en la implementación de herramientas digitales para la enseñanza del patrimonio cultural?
7. ¿Qué estrategias psicopedagógicas recomienda para optimizar el uso de Genially en el aula?
8. ¿Cómo se puede evaluar el impacto de Genially en la comprensión y apropiación del patrimonio cultural por parte de los estudiantes?
9. ¿Cómo se puede fomentar la interacción entre los niños y el contenido digital para lograr un aprendizaje más profundo?
10. ¿Qué habilidades socioemocionales pueden desarrollarse a través del uso de herramientas digitales en la enseñanza del patrimonio cultural?





Anexo 3. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Expertos en Proyectos Educativos Culturales

Estimado/a participante, Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Sonia Calle y Liliana Flores, estudiantes de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana del Ecuador. La investigación, titulada “**GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA**”, tiene como propósito obtener información adicional sobre el enfoque pedagógico de la aplicación de metodologías activas para la enseñanza de patrimonio cultural. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de esta investigación y presentar opciones que ayuden a esta necesidad social. Su participación en la investigación es completamente voluntaria.

Nombre completo del (de la) participante: _____

Fecha: _____

Perfil profesional: _____

1. ¿Cuál considera que es el papel de la tecnología en la promoción del patrimonio cultural en Educación Básica?
2. ¿Ha participado en proyectos educativos donde se utilicen herramientas como Genially?
¿Qué resultados se han obtenido?
3. ¿Cómo se puede integrar la enseñanza del patrimonio cultural con metodologías innovadoras como la gamificación y el aprendizaje interactivo?
4. ¿Cuáles son los principales desafíos al incorporar recursos digitales en proyectos educativos culturales?
5. ¿Qué criterios considera esenciales para diseñar actividades interactivas sobre patrimonio cultural en plataformas como Genially?
6. ¿Cómo puede Genially contribuir a la preservación y difusión del patrimonio cultural en contextos educativos?
7. ¿Cómo pueden las instituciones educativas y culturales colaborar para mejorar la enseñanza del patrimonio cultural mediante herramientas digitales?
8. ¿Qué recomendaciones haría para asegurar que el uso de Genially en proyectos educativos culturales tenga un impacto positivo en los estudiantes?
9. ¿Cómo se puede medir el impacto del uso de Genially en el aprendizaje del patrimonio cultural?
10. ¿Qué tendencias futuras ve en el uso de tecnologías interactivas para la enseñanza del patrimonio cultural?





Anexo 4. ENTREVISTA A PROFESIONALES: Docentes de TICs

Estimado/a participante, Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Sonia Calle y Liliana Flores, estudiantes de la Maestría en Educación Básica de la Universidad Bolivariana del Ecuador. La investigación, titulada “**GENIALLY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EDUCACIÓN BÁSICA**”, tiene como propósito obtener información adicional sobre el enfoque pedagógico de la aplicación de metodologías activas para la enseñanza de patrimonio cultural. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de esta investigación y presentar opciones que ayuden a esta necesidad social. Su participación en la investigación es completamente voluntaria.

Nombre completo del (de la) participante:

Fecha:

Perfil profesional:

1. ¿Cómo valora el uso de Genially en el contexto educativo, especialmente para la enseñanza del patrimonio cultural?
2. ¿Cuáles son las principales ventajas y desafíos técnicos que han identificado en el uso de Genially en el aula?
3. ¿Qué estrategias recomienda para capacitar a los docentes en el uso de Genially como herramienta didáctica?
4. ¿Qué tan accesible considera que es Genially para estudiantes y docentes en términos de usabilidad y conectividad?
5. ¿Cómo se puede garantizar que el uso de Genially se mantenga alineado con los objetivos pedagógicos de la enseñanza del patrimonio cultural?
6. ¿Qué buenas prácticas recomendaría para la creación de contenido educativo sobre patrimonio cultural en Genially?
7. ¿Cómo se puede complementar el uso de Genially con otras herramientas digitales para un aprendizaje más efectivo?
8. ¿Qué aspectos técnicos se deben considerar al diseñar experiencias interactivas sobre patrimonio cultural en Genially?
9. ¿Cómo se pueden evaluar las competencias digitales de los estudiantes a través del uso de Genially?
10. ¿Cómo ve la evolución de las herramientas digitales interactivas en la educación patrimonial en los próximos años?





Anexo 5.

Encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa José María Coudrin

Objetivo: Analizar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de educación básica acerca del patrimonio cultural.

La información proporcionada se sirve para realizar la investigación relacionada con el pensamiento crítico de los estudiantes para la mejora de la calidad educativa. La encuesta está estructurada con una escala de Likert, se ruega de contestar la encuesta cercana a la realidad.

Cuestionario

1. Seleccione la palabra con la que usted relaciona el término “Patrimonio Cultural”.

Creencias	Cultura	Identidad	Tradiciones

2. ¿Diferencia el patrimonio tangible del patrimonio intangible?

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

3. ¿De las siguientes opciones, escoja la que más le gustaría conocer del patrimonio cultural?

Leyendas	Personajes	Gastronomía	Monumentos

4. ¿De las siguientes opciones, escoja la que más identifica a su ciudad?

Comercio	Agricultura	Industria	Arte

5. ¿Considera que sería beneficioso para su aprendizaje, que el docente proponga actividades en donde se involucre temas de patrimonio cultural?





Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

6. ¿Considera que el patrimonio cultural puede aportar para la formación de valores y civismo en los estudiantes?

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

7. ¿Considera que sería beneficioso para su aprendizaje, que el docente proponga actividades en donde se interactúe con contenidos educativos relacionados al patrimonio cultural?

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

8. ¿Qué elementos le interesaría que se utilicen más en un recurso educativo de patrimonio cultural?

Ilustraciones	Imágenes	Audiovisual	Texto

9. ¿Ha participado fuera de su escuela de eventos culturales o desfiles por las fiestas de su ciudad?

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca

10. ¿Ha visitado museos o sitios históricos del Ecuador?

Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca



Anexo 6. Ficha de Observación de Materiales Educativos de Patrimonio Cultural

Datos Generales:

- **Nombre del material educativo:** _____
- **Tipo de material:** (Video / Infografía / Presentación / Plataforma interactiva / Otro)

- **Autor(es) / Fuente:** _____
- **Fecha de elaboración:** _____
- **Nivel educativo sugerido:** _____

Criterio	Descripción	Observación (Sí / No / Parcial)	Comentarios
Contenido cultural	Refleja con precisión tradiciones, costumbres, patrimonio tangible o intangible del Ecuador.		
Actualización de la información	La información está actualizada y es pertinente para el contexto actual.		
Adecuación al nivel educativo	El lenguaje, imágenes y actividades son apropiadas para estudiantes de Educación Básica.		
Interactividad	El material permite la participación activa del estudiante (preguntas, juegos, exploraciones, etc.).		
Creatividad y atractivo visual	Uso de recursos visuales (ilustraciones, colores, diseño) que motivan el interés de los estudiantes.		
Metodologías activas	Integra estrategias de aprendizaje activo (gamificación, narrativas visuales, retos, etc.).		
Inclusión y diversidad cultural	Presenta diversidad de manifestaciones culturales del país, respetando su pluralidad.		
Facilidad de uso	El material es fácil de navegar y comprender para los estudiantes.		
Promoción de valores	Fomenta el respeto, identidad, y valoración del patrimonio cultural.		



Anexo 8. Rubrica de validación de la propuesta

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Claridad y pertinencia de los objetivos	Objetivos claros, específicos y alineados con los aprendizajes esperados.	Objetivos claros y mayormente alineados.	Objetivos poco claros o parcialmente alineados.	Objetivos confusos o no alineados con el aprendizaje.
Coherencia metodológica	La propuesta sigue una metodología adecuada y bien estructurada.	La propuesta es coherente, aunque presenta leves inconsistencias.	Hay incoherencias metodológicas notables.	La propuesta carece de una metodología clara.
Pertinencia del uso de Genially	Genially es utilizado de forma óptima y estratégica para el aprendizaje.	Genially es usado adecuadamente, aunque con margen de mejora.	Uso limitado o poco estratégico de Genially.	Uso inadecuado o superficial de la herramienta.
Nivel de interactividad y participación estudiantil	Fomenta alta participación, interacción y protagonismo del estudiante.	Promueve participación con algunos elementos interactivos.	Interactividad moderada y participación pasiva.	Escasa o nula interactividad.
Adecuación al contexto escolar y nivel educativo	Altamente contextualizada y adaptada al nivel de los estudiantes.	En general contextualizada con algunas áreas a mejorar.	Poca contextualización o no responde al nivel educativo.	Totalmente fuera de contexto escolar.
Fomento del aprendizaje del patrimonio cultural	Estimula significativamente el interés y comprensión del patrimonio cultural.	Promueve el aprendizaje del patrimonio, aunque requiere refuerzo en algunos temas.	Impacto limitado en la comprensión del patrimonio.	No contribuye al aprendizaje del patrimonio cultural.