



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

Genially como herramienta didáctica de diseño para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del bachillerato técnico en la Unidad Educativa Muey

Autor:

Luis Genaro Soriano Pilozo

Tutor/a:

Mgtr. Luis Dier Luque

ECUADOR

Santa Elena, 2025



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia, que siempre me han apoyado en mis sueños. Gracias por su amor, su comprensión y su aliento.

También dedico este proyecto a mis maestros, que me han ayudado a aprender y crecer como profesional. Gracias por su dedicación, su paciencia y su sabiduría.

Finalmente, dedico este proyecto a mis estudiantes, que son mi inspiración. Gracias por su curiosidad, su creatividad y su pasión por el aprendizaje.





AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi familia por su apoyo y aliento durante este proceso. Gracias por estar ahí siempre para mí.

También quiero agradecer a mi tutor, Mgtr. Luis Dier Luque, por su orientación y consejos. Gracias por ayudarme a desarrollar este proyecto y por creer en mí.

Finalmente, quiero agradecer a la Universidad Bolivariana del Ecuador por la oportunidad de estudiar esta maestría. Gracias por brindarme una educación de calidad y por prepararme para enfrentar los retos del futuro.



RESUMEN

El **objetivo** de este trabajo de investigación es implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey en el uso de la herramienta digital Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La **metodología** empleada en esta investigación. Han participado 23 estudiantes de bachillerato y 14 docentes del área técnica. Para ello, se utilizaron encuestas para recopilar datos sobre la percepción del uso de Genially entre estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros.

Los **resultados** muestran que el uso de Genially puede mejorar significativamente el desarrollo de habilidades y competencias de aprendizaje de los estudiantes. Su versatilidad permite emplearla en diversas actividades educativas e innovar en la práctica docente en la era digital.

Las **conclusiones** clave de esta investigación destacan la necesidad de la implementación de Genially como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes de bachillerato y docentes técnicos. Se sugiere realizar capacitaciones al alumnado y al personal docente para optimizar el uso de Genially y mejorar su práctica pedagógica. El uso de Genially contribuye al desarrollo de competencias digitales y prepara a los estudiantes para los desafíos de la educación en la era digital.

Entre las recomendaciones para maximizar el potencial del uso de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Muey, sería beneficioso garantizar un acceso estable a internet y dispositivos adecuados. También se sugiere integrar actividades interactivas y gamificadas dentro del currículum escolar técnico. Finalmente, ofrecer programas formativos de actualización permanentes sobre cómo utilizar eficazmente las herramientas de Genially para asegurar su implementación efectiva.

Palabras clave: educación digital, herramienta digital, proceso de aprendizaje, competencias profesionales.

ABSTRACT

The objective of this research work is to implement a training program for students and teachers at the technical high school in hotel services at the Muey Educational Unit.

To identify the positive and negative aspects of the use of Genially in the educational context. To propose recommendations to optimize the implementation of Genially as a didactic tool.

The methodology used in this research is mixed in the Muey Educational Unit, in which 23 high school students and 14 teachers of the technical area participated. For this purpose, surveys were used to collect data on the perception of the use of Genially among students and teachers at the technical high school in hotel services.

The **results** show that the use of Genially can significantly improve the development of students' learning skills and competencies. Its versatility allows it to be used in various educational activities and to innovate teaching practice in the digital era.

The key **conclusions** of this research are the implementation of Genially as a didactic tool in the teaching-learning process for high school students and technical teachers. It is suggested to train students and teachers to optimize the use of Genially and improve their pedagogical practice. The use of Genially contributes to the development of digital competencies and prepares students for the challenges of education in the digital era.

Among the recommendations to maximize the potential of the use of the Genially tool in the Muey Educational Unit, it would be beneficial to guarantee stable access to the internet and adequate devices. It is also suggested to integrate interactive and gamified activities within the technical school curriculum. Finally, to offer ongoing training programs on how to effectively use Genially's tools to ensure their effective implementation.

Keywords: digital education, digital tool, learning process, professional competences,

ÍNDICE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del Problema	1
Planteamiento del Problema.....	2
Precisión del Tema.....	3
Objeto de investigación.....	3
Objetivo General	3
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar	4
Objetivos específicos de la investigación.....	4
Identificación de los métodos a emplear	5
Declaración de la población y muestra	6
Declaración del tipo de investigación	6
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	8
Descripción breve el contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	10
1.1. Funciones y características de la herramienta Genially	11
1.2. Recursos para aprender a usar Genially	12
1.3. Beneficios de aprender a usar Genially	12
Proceso de aprendizaje	13
1.4. Proceso de aprendizaje con el uso de las TAC.....	14
1.5. Competencias profesionales.....	15
Competencias pedagógicas digitales	16
1.6. Importancia de las competencias pedagógicas digitales	17
1.7. Educación digital.....	18
1.8. Rol del docente en la educación digital.....	19
1.9. Docentes en tecnología educativa	20
1.10. Competencias digitales del docente.....	21
1.11. Formación del docente en tecnología educativa.....	22
1.12. Bachillerato técnico de la figura profesional de servicios hoteleros	25

1.13. Análisis de las fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, el problema declarado y las variables	26
1.14. Antecedentes históricos y evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores	28
1.15. Aportes de autores	29
1.16. Enfoque teórico-conceptual.....	29
1.17. Criterios de posición que asume el investigador	30
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	
2.1. Conceptualización	31
2.1.1. Operacionalización de las variables y categorías	31
2.2. Enfoque de la investigación	31
2.3. Alcance de la investigación.....	31
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	32
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	32
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	33
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	34
2.7.1. Población	34
2.7.2. Muestra	34
2.9. Estrategia investigativa seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.....	34
2.9.1. Etapa de diagnóstico inicial.....	34
2.9.2. Modelación de la propuesta.....	35
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	35
2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	36
2.10.1. Resultados de la encuesta a docentes	36
CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS.	
3.1. Elaboración de la propuesta y su validación	46
3.1.1. Modelación de la estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital Genially	46
3.2. Aplicación del Modelo ADDIE.....	47
Fase 1: Análisis	47
Fase 2: Diseño	49
Fase 3: Desarrollo.....	52



Fase 4: Implementación	55
Fase 5: Evaluación (actividades de retroalimentación y autoevaluación).....	55
3.2.1. Los beneficios, viabilidad y factibilidad de la propuesta	55
3.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)	59
3.4. Resultados del pretest y postest aplicado a los estudiantes	62
3.5. Resultados de la validación preexperimental	67
3.6. Análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados, en correspondencia con el tipo de investigación realizada	68
CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES.....	72
Referencias bibliográficas.....	
Anexos	



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3 Genially es una herramienta útil para la creación de materiales didácticos	36
Tabla 4 Entorno de Aprendizaje virtual diseñado con Genially mejora su experiencia de aprendizaje	37
Tabla 5 El uso de Genially ha contribuido a desarrollar sus competencias digitales	38
Tabla 6 Genially ha contribuido al desarrollo de las habilidades académicas	39
Tabla 7 Los contenidos presentados en Genially son más claros y fáciles de entender	40
Tabla 8 Frecuencia que utiliza los recursos creados en Genially	41
Tabla 9 Las herramientas de Genially son fáciles de utilizar para crear materiales didácticos	42
Tabla 10 Los recursos de Genially se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje	43
Tabla 11 El uso de Genially ha tenido un impacto positivo en su aprendizaje	44
Tabla 12 Los recursos creados en Genially son accesibles desde cualquier dispositivo	45
Tabla 13 Actividades para el cumplimiento de la propuesta	52
Tabla 14 Comparaciones de grupo antes (pretest) y después (postest) de recibir instrucción con Genially.....	66



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital Genially para mejorar la enseñanza aprendizaje en los módulos formativos técnicos, considerando las fases del modelo instruccional ADDIE	47
Figura 2 Calificaciones obtenidas por los estudiantes en el grupo de pretest.....	63
Figura 3 Calificaciones obtenidas por los estudiantes del 3er. año bachillerato técnico en servicios hoteleros después de recibir instrucción con Genially	65
Figura 4 Comparaciones de registro de calificaciones antes (pretest) y después (postest) de recibir instrucción con Genially.....	67





ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Operacionalización de las categorías de investigación

Anexo 2 Operacionalización de las categorías

Anexo 3 Encuesta dirigida a los docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey

Anexo 4 Entrevista dirigida a estudiantes del tercer año bachillerato de la Unidad Educativa Muey.

Anexo 5 Imágenes del diseño de la estrategia metodológica con apoyo de Genially Digital Tool

Anexo 6 Imágenes del instrumento de evaluación realizado en Genially Digital Tool

Anexo 7 Ficha de validación de la propuesta-experto 1

Anexo 8 Ficha de validación de la propuesta-experto 2

Anexo 9 Ficha de validación de la propuesta-experto 3

Anexo 10 Calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pretest

Anexo 11 Calificaciones obtenidas por los estudiantes en el postest



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

El rápido avance tecnológico ha transformado significativamente nuestro entorno, proporcionando diversas fuentes de información, canales de comunicación y dispositivos electrónicos. La inteligencia artificial en la educación exige una constante adaptación. En este contexto, es imperativo formar profesionales con sólidas habilidades digitales para responder a las necesidades de los estudiantes nativos digitales. Estos jóvenes esperan experiencias educativas innovadoras que sustituyan las clases magistrales tradicionales por modelos de aprendizaje activo e interactivo. Lugo (2019) expresa:

Desde hace más de tres décadas se han llevado adelante diversas iniciativas en materia de política educativa cuyo propósito central fue la reducción de las desigualdades y la mejora de la calidad educativa, a través de la integración de las TIC. Estas políticas públicas vinculadas a la incorporación de tecnología en las prácticas pedagógicas se han constituido como oportunidades valiosas para enriquecer las propuestas de enseñanza en el escenario de la sociedad actual desde diversos enfoques y estrategias. (p. 2)

Sobre el análisis de este autor se argumenta que las tecnologías ofrecen nuevas y poderosas herramientas para docentes y estudiantes, transformando radicalmente los procesos de aprendizaje. Permiten replantear las dinámicas del aula y generan cambios significativos en la forma en que se adquieren conocimientos. Su implementación exige no solo capacitación técnica, sino también una profunda reflexión sobre las prácticas educativas, superando esquemas tradicionales y abriendo paso a nuevas formas de interacción entre el sujeto y el objeto de conocimiento.

Justificación del Problema

El aprendizaje actual enfrenta desafíos por la rápida evolución tecnológica. En particular, los estudiantes del bachillerato técnico en la Unidad Educativa Muey requieren herramientas que no solo faciliten el acceso a la información, sino que también potencien su capacidad para interactuar con el contenido de manera efectiva. La implementación de Genially, una herramienta digital versátil y atractiva, se presenta como una solución viable para abordar esta necesidad.

Rojas (2020) afirma lo siguiente:



El sector educativo es uno de los que se ha visto más afectado. En este sector, los docentes se vieron obligados a trasladar sus contenidos, metodologías y estrategias pedagógicas del ámbito presencial al virtual, lo que ha traído consigo transformaciones en la educación mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo, que pretende dinamizar el proceso de enseñanza para fomentar la generación de conocimiento por parte de los estudiantes y que estos se conviertan en sujetos activos. (p.64)

Esta investigación demuestra que Genially representa una herramienta digital con un alto potencial para mejorar el aprendizaje. Su objetivo es implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey adaptado a las necesidades del siglo XXI en el uso de la herramienta Genially.

Este problema surge debido a las dificultades que enfrentan los estudiantes en el desarrollo de competencias digitales esenciales para su formación profesional, evidenciadas por un bajo rendimiento académico y una falta de familiaridad con herramientas tecnológicas en el aula.

Actualmente la educación se ha visto impactada por la necesidad de incorporar herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto afecta directamente a los estudiantes, quienes presentan dificultades para desarrollar sus habilidades y competencias de aprendizaje debido al desconocimiento en el uso de herramientas digitales en el aula. Es alarmante los resultados estadísticos determinados por el departamento del vicerrectorado, así como el informe del pretest realizado a los estudiantes en este proceso de investigación, que muestra un promedio de 6.42 en el uso de estas herramientas tecnológicas. Este bajo rendimiento indica la necesidad de mejorar, aunque los intentos para resolver el problema han ido avanzando de forma paulatina con la implementación de esta propuesta tecnológica durante el proceso de capacitación.

Genially es una herramienta digital que puede ser utilizada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Su uso de esta herramienta puede ayudar a toda la comunidad a desarrollar sus habilidades y competencias.

Planteamiento del Problema

¿Cómo mejoran las habilidades y competencias digitales de los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en la especialidad de servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey con el uso de Genially?



Precisión del Tema

La capacitación en el uso de la herramienta Genially para mejorar las habilidades y competencias digitales en los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en la especialidad de servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey.

Objeto de investigación

Impacto del uso de la herramienta Genially en el mejoramiento de habilidades y competencias digitales en estudiantes de bachillerato y docentes técnicos de la Unidad Educativa Muey. Este estudio se centra en cómo la incorporación de Genially en el proceso educativo puede transformar las las habilidades y competencias digitales de los estudiantes y docentes, promoviendo una mayor interacción, creatividad y participación de los estudiantes.

Se examinó el uso de Genially como una herramienta didáctica para crear contenidos interactivos que faciliten un aprendizaje significativo. Además, se analizó como la implementación de Genially contribuyó al desarrollo de competencias digitales esenciales para los estudiantes del siglo XXI, tales como la colaboración, la comunicación efectiva y la creatividad. Asimismo, se investigará la percepción y experiencia tanto de los estudiantes como de los docentes respecto a la implementación de Genially en sus prácticas educativas.

Se analizó los efectos del uso de esta herramienta en el rendimiento académico y en la motivación estudiantil, dirigiéndose a una muestra compuesta por 23 estudiantes del tercer año de Bachillerato en la especialidad de servicios hoteleros y 14 docentes que imparten clase. La delimitación temporal es aplicada durante el año lectivo 2023-2024.

Objetivo General

Implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey, centrado en el uso de la herramienta Genially, con el objetivo de mejorar las habilidades y competencias digitales.

Idea a defender

La implementación del programa de capacitación en Genially mejorará las habilidades y competencias digitales de estudiantes y docentes del bachillerato técnico en la especialidad de

servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey y transformará las metodologías de enseñanza fomentando un entorno educativo más dinámico e interactivo.

Esta idea resalta la importancia del programa propuesto y su impacto esperado en el proceso educativo, facilitando un entorno académico más dinámico e interactivo que responda a las necesidades del siglo XXI.

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Variable dependiente: Desarrollo de habilidades y competencias digitales en los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros. Esta variable evalúa el impacto del uso de Genially en la mejora de las habilidades y competencias digitales de los estudiantes del bachillerato técnico y la capacitación docente, evaluando aspectos como la creatividad, la comunicación efectiva y la participación en el aula.

Variable independiente: Uso de Genially como herramienta didáctica. Esta variable se refiere a la implementación y utilización de Genially en el proceso educativo, enfocándose en cómo su integración puede facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través de recursos interactivos y visuales.

Objetivos específicos de la investigación

- Analizar el uso de Genially como herramienta didáctica en el contexto educativo de la Unidad Educativa Muey, identificando las metodologías empleadas por docentes y su relación con el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.
- Evaluar la efectividad del programa de capacitación diseñado para los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, mediante la recolección y análisis de datos sobre su participación y desempeño en actividades educativas que incorporen Genially
- Identificar las percepciones y experiencias de los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros respecto a la implementación de Genially, a través de encuestas y entrevistas que permitan comprender cómo esta herramienta impacta en su proceso de aprendizaje y enseñanza.

- Analizar los resultados en el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación del uso de Genially, utilizando un enfoque cuantitativo para medir las diferencias significativas en sus calificaciones.

Este estudio busca determinar de manera precisa los temas y enfoques pedagógicos que reflejen el impacto positivo de Genially en el proceso educativo, tanto para los alumnos como para los docentes, con el fin de optimizar la efectividad de esta herramienta en el ámbito académico.

Identificación de los métodos a emplear

En la investigación se emplearon métodos como el teórico, empírico y el estadístico-matemático. También ha ayudado a desarrollar la estrategia metodológica para el diseño instruccional, el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), utilizando la herramienta digital Genially. Además, se ha logrado analizar los resultados significativos en la interpretación de los datos y en la realización de las conclusiones de la propuesta.

Métodos Teóricos:

Se revisaron fuentes bibliográficas de autores para fundamentar el marco teórico de la investigación. Esto incluirá estudios previos sobre el uso de herramientas digitales en educación y el desarrollo de competencias digitales. Se utilizó, además, el método analítico-sintético.

Métodos Empíricos:

Se utilizó el preexperimento que fue clave para evaluar el impacto de Genially en el desarrollo de habilidades y competencias digitales. Se compararon resultados de un mismo grupo, antes de utilizar Genially y después de utilizada, para determinar las diferencias en el aprendizaje. Se aplicó una encuesta a docentes para diagnosticar el nivel actual de competencias digitales y evaluar la percepción del uso de Genially. También se utilizó una entrevista a estudiantes.

Métodos Estadístico-matemáticos:

Se calcularon estadígrafos descriptivos como media, mediana, moda, desviación estándar y rango para analizar los datos recolectados. Estos análisis facilitaron la interpretación de los resultados y la identificación de tendencias significativas en la aplicación de la herramienta digital Genially.

Declaración de la población y muestra

Población: La población de este estudio está compuesta por los estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato técnico en la especialidad de servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey, ubicada en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena. La población total incluye 250 estudiantes matriculados, así como 50 docentes de diversas áreas que imparten clases en varios paralelos, de los cuales 14 docentes técnicos en la especialidad de servicios hoteleros son los que imparten cátedra en el paralelo de tercer año de bachillerato técnico en la especialidad de servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey.

Muestra: Se ha seleccionado una muestra no probabilística por conveniencia, compuesta por 23 estudiantes del tercer año de bachillerato técnico en la especialidad de servicios hoteleros y 14 docentes en la especialidad de servicios hoteleros. Este enfoque fue elegido debido a las características particulares de la población y la disponibilidad de los participantes. La muestra es adecuada para llevar a cabo un análisis exhaustivo del impacto del uso de la herramienta digital Genially en el desarrollo de competencias digitales dentro de este grupo específico.

Justificación del tipo de muestreo: El muestreo no probabilístico por conveniencia se justifica por la necesidad de obtener datos representativos de un grupo accesible de 23 estudiantes del tercer año de bachillerato técnico y 14 docentes en la especialidad de servicios hoteleros, en la que están dispuesto a colaborar en el estudio. Este enfoque permite una recopilación de datos detallada y específica, optimizando recursos y tiempo, lo que resulta esencial dado el tamaño de la población y el contexto educativo particular.

Declaración del tipo de investigación

La investigación se clasifica como mixta porque combina enfoques cuantitativos y cualitativo. Este enfoque es adecuado para obtener una comprensión más completa del impacto del uso de Genially en el desarrollo de habilidades y competencias digitales de los estudiantes y docentes.

Enfoque cuantitativo: La investigación cuantitativa se centra en la recolección y análisis de datos numéricos. Se emplearon encuestas estructuradas para medir el impacto del uso de Genially, permitiendo un análisis estadístico que respalda las conclusiones sobre la efectividad de esta herramienta digital.



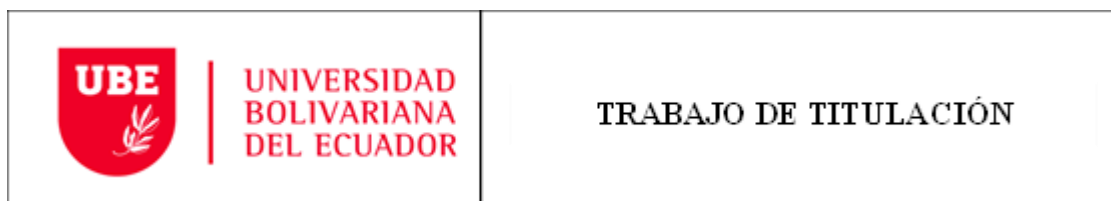
Enfoque cualitativo: La investigación cualitativa se utilizó para comprender las percepciones y experiencias de los participantes a través de entrevistas estructuradas. Esto permite una visión más profunda sobre cómo Genially influye en la motivación y el proceso de aprendizaje.

Diseño preexperimental: El diseño preexperimental permitió comparar los resultados en un grupo donde se realizó un pretest y un postest para que luego de una capacitación obtener resultados. Este diseño es esencial para determinar los efectos del uso de Genially en las competencias digitales y el rendimiento académico de los estudiantes, facilitando la identificación de relaciones entre dos escenarios.

Principales aportes

- Mejorar el desarrollo de competencias digitales: Esta investigación proporcionará un análisis detallado sobre cómo el uso de la herramienta Genially contribuye al desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros. Se espera que los resultados demuestren un aumento significativo en las habilidades tecnológicas, lo cual es esencial en la educación del siglo XXI.
- Innovación en metodologías educativas: Se propondrá un modelo de enseñanza que integra Genially como herramienta didáctica, lo que permitirá a los docentes innovar en sus prácticas pedagógicas. Este enfoque facilitará la creación de materiales educativos interactivos que fomenten un aprendizaje más dinámico y participativo.
- Capacitación específica para docentes y estudiantes: Esta investigación incluye un programa de capacitación diseñado específicamente para docentes y estudiantes sobre el uso efectivo de Genially. Esto no solo mejorará el dominio de la herramienta, sino que también potenciará la calidad del proceso educativo en la Unidad Educativa Muey.
- Realizar una evaluación exhaustiva del impacto del uso de Genially en el rendimiento académico de los estudiantes. Los datos recopilados permitieron medir cambios en las calificaciones y la motivación estudiantil, proporcionando evidencia concreta sobre la efectividad de esta herramienta.
- Finalmente, los resultados de esta tesis enriquecerán el cuerpo académico relacionado con el uso de herramientas digitales en educación, proporcionando un caso práctico que puede ser replicado en otras instituciones educativas con características similares.





- Con estos aportes claramente definidos, destaca la originalidad y relevancia de la investigación enfocada dentro del ámbito educativo.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Importancia

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso educativo brinda a los estudiantes herramientas interactivas y personalizadas que les ayudan a comprender conceptos y repasar las clases en las que tienen dificultades. Esto aumentará los resultados académicos de los estudiantes y la labor del docente. El uso de las TIC es crucial en lugares donde los recursos educativos convencionales son limitados, ya que elimina múltiples obstáculos económicos y geográficos. Tanto los docentes como los estudiantes podrán aprovechar la oportunidad de desarrollar habilidades digitales relevantes para el mundo actual al utilizar las TIC en el proceso educativo.

Necesidad social

Para las profesiones del futuro en las que indudablemente estará presente el uso de la tecnología, se requieren bachilleres preparados para adaptarse a los nuevos y diversos parámetros de la sociedad actual. La pandemia de COVID-19 hizo que la importancia de la educación en línea y las TIC sea evidente. Este proyecto aborda directamente la necesidad de mejorar la educación a través de plataformas virtuales y brindar oportunidades de aprendizaje en línea a toda la comunidad externa.

Novedad y actualidad científica

Un enfoque innovador y actual en el campo educativo es la implementación de un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros en jornadas extraordinarias académicas mediadas por TIC, especialmente en un entorno virtual. A medida que avanza la tecnología, el uso de herramientas digitales en la educación se ha vuelto cada vez más necesario e imprescindible. Las experiencias y los conocimientos adquiridos durante la pandemia han demostrado que las TIC pueden mejorar el proceso educativo al personalizar el aprendizaje, aumentar la motivación y crear entornos de aprendizaje más interactivos y colaborativos.



Descripción breve el contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

El siguiente contenido es una breve descripción de los capítulos que componen el trabajo actual de titulación: El marco teórico del capítulo 1, se considera la base teórica de estudio para la aplicación y descripción del problema planteado, así como para el análisis y discusión de los resultados, ha sido obtenido de fuentes confiables de una variedad de bases de datos disponibles.

En el capítulo 2, sobre la metodología empleada, se indica que el tipo de investigación utilizado es una investigación aplicada porque se trata de un análisis de estudio en el salón de clases combinado con el uso de la herramienta digital Genially. El enfoque de investigación se define y tiene un alcance de tipo descriptivo y mixto. Además, se establece con un diseño preexperimental porque se busca conocer cómo la herramienta digital propuesta interviene el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados demuestran que la implementación de Genially como herramienta didáctica no solo mejora las competencias digitales en estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, sino que también transforma las dinámicas del aula, promoviendo un aprendizaje más activo e interactivo. Estos determinan la importancia de integrar tecnologías digitales en la educación contemporánea para preparar a los estudiantes ante los desafíos del siglo XXI. Este análisis proporciona una visión clara y estructurada sobre los resultados obtenidos en la investigación.

Finalmente, en el capítulo 3, se presenta la elaboración de la propuesta y la validación de una estrategia metodológica utilizando el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Posteriormente, los datos de la investigación de campo y el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos obtenidos se presentan en tablas y figuras estadísticas. Y por último, el trabajo presenta las conclusiones y recomendaciones como un análisis de los principales resultados. Se incluye un listado de todas las fuentes que permitieron la revisión de la literatura, y los instrumentos que permitieron la recopilación de información durante la investigación de campo.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Moreno (2022) sostiene que: “aplicación de una herramienta digital, denominada Genially, contribuye al desarrollo de las competencias interpretativa y representativa de la función cuadrática, efectuando una estrategia didáctica” (p. 2).

En torno al conocimiento, Ponce et al.(2021) afirman que:

El uso de las herramientas tecnológicas, específicamente de la plataforma Genial.ly mejoró el proceso de aprendizaje en los estudiantes. La metodología implementada es de tipo experimental, de cohorte longitudinal, con un enfoque cuantitativo. Los resultados reflejaron un cambio en la actitud del estudiante, mostrando más interés en la temática, por lo tanto, el uso de la plataforma Genial.ly fue de gran ayuda para el desarrollo de los conocimientos de cada uno de los estudiantes. (p. 2)

Carneros (2020) sostiene que:

Genially es una herramienta que da vida a los contenidos, tiene cientos de plantillas y miles de recursos gratuitos que se puede utilizar para hacer presentaciones, infografías, vídeos, cuestionarios y mucho más. Pues sí, tal como lo estás leyendo, Genially es gratuito, y puedes crear tu cuenta de manera rápida. (p. 36)

En torno al contenido, Edutec (2022) afirma que: “Está pensada para diseñar contenidos en formato digital que podemos incrustar en aulas virtuales, páginas web o mostrar online, y no para diseñar producciones que necesitemos imprimir” (p. 1).

Es decir que ha evolucionado las TIC en la educación secundaria y es importante considerar que el contexto educativo es dinámico y complejo, y que la integración de estas herramientas requiere una adaptación a las necesidades y características de cada institución y comunidad educativa.

Ponce et al. (2021), es el que mejor se alinea con el proyecto que se presenta al evaluar el uso de Genially para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, aunque en un contexto diferente. Será importante adaptar su metodología al bachillerato técnico para obtener resultados relevantes para el proyecto que se presenta. Es decir que la adaptación de la metodología para evaluar el uso de Genially en el bachillerato técnico permitirá obtener información valiosa sobre el impacto de esta herramienta en el aprendizaje de los estudiantes de este nivel educativo.

Con el auge de la sociedad de la información y el conocimiento, impulsada por la expansión de Internet y las tecnologías digitales, es esencial que los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, utilicen herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de aprendizaje. Una de las herramientas más destacadas en este ámbito es Genially, una plataforma digital que permite crear presentaciones interactivas y contenido visualmente atractivo. Genially ofrece una amplia gama de características y funcionalidades que pueden ser utilizadas en el aula para mejorar las competencias de aprendizaje de los estudiantes y los profesores.

1.1. Funciones y características de la herramienta Genially

En torno al contenido, Edutec (2022) expone que:

Genially es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, presentaciones o mapas con el típico interfaz de "arrastrar y soltar" y, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador. (p. 1)

Genially es una herramienta online que permite crear contenido interactivo de forma fácil y rápida. Permite crear una amplia variedad de contenido interactivo, como: infografías, presentaciones, imágenes interactivas, slideshows, material formativo, gamificaciones, recursos educativos, informes, memorias, dossiers, catálogos, menús, postales, currículums, flyers, anuncios, portadas de libros, póster, mapas interactivos, líneas de tiempo, gráficos interactivos, diagramas, folletos, e-books, etc.

Edutec (2022) en este trabajo presenta un análisis crítico donde destaca la facilidad de uso de Genially, esta accesibilidad es un avance significativo, ya que democratiza la creación de contenido interactivo, permitiendo que tanto docentes como estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, cabe cuestionar si esta facilidad pudiese llevar a un uso permanente de la herramienta.

La plataforma Genially facilita el diseño de contenidos interactivos, promoviendo una mayor participación y un aprendizaje más dinámico. desde un punto de vista crítico, la interactividad es crucial para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Sin embargo, la efectividad de estas herramientas interactivas depende de cómo se alinean con los objetivos de aprendizaje. Es

importante recalcar como la interactividad está siendo utilizada para fomentar un aprendizaje activo y reflexivo.

Genially ofrece un abanico de posibilidades para la creación de contenido, el verdadero valor pedagógico reside en su implementación adecuada. Desde la perspectiva del autor, la formación docente es crucial para asegurar que las herramientas como Genially no solo sean una herramienta tecnológica básica, sino como un medio para transformar verdaderamente la formación educativa, promoviendo competencias clave como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad.

1.2. Recursos para aprender a usar Genially

Clave (2022) sostiene que: “Para crear contenidos educativos, para social media o presentaciones de empresa: ya seas blogger, docente, gestor de comunidades, ponente o estés emprendiendo, en Genially encontrarás plantillas, recursos e inspiración para dar vida a tu contenido” (p. 1).

Es decir que la versatilidad de la plataforma y su capacidad para cubrir las necesidades académicas de los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros logra captar la atención.

- Los recursos disponibles para aprender a usar Genially son muy completos y ayudarán a dominar la plataforma en poco tiempo. Con Genially, se puede crear contenido atractivo e interactivo que facilitará la conexión con la audiencia y el cumplimiento de los objetivos establecidos tanto del estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros y lograr los objetivos de comunicación.
- Tutoriales en línea: Videos explicativos sobre las diferentes funciones de la herramienta.
- Guía de usuario: Manual con información detallada sobre el uso de Genially.
- Plantillas y ejemplos: Recursos prediseñados para facilitar la creación de contenido.
- Foros y comunidades: Espacios para compartir experiencias y recibir ayuda de otros usuarios.

1.3. Beneficios de aprender a usar Genially

El contenido de Genially permite realizar las presentaciones de todo tipo de contenido multimedia: como vídeo, audio, Gifs y un sinfín de posibilidades para enriquecer los temas. Por ejemplo, un



currículo online elaborado con Genially permite inclusión de material audiovisual para crear presentaciones interactivas.

Proceso de aprendizaje

Salas (2022) afirma que: “El diseño de procesos de aprendizaje supone un enriquecimiento en las experiencias del alumnado, fortaleciendo y desarrollando competencias clave que les permitan transferir el conocimiento a cualquier situación” (p. 38).

Palacios (2020) expone que:

La influencia de lo digital se ha manifestado en distintos aspectos de la estructura educativa, tales como el mapa curricular, el contexto socioeducativo, los ambientes didácticos, los agentes de enseñanza-aprendizaje y la organización institucional. No obstante, los estudiantes han manifestado una conducta itinerante de búsqueda, selección, análisis, comprensión y reflexión de contenidos en la red, que ocurre de manera complementaria a su formación académica. (p. 2)

Campo (2020) sostiene que:

Las estrategias innovadoras en el aula son actividades que impulsan la innovación y la renovación metodológica, donde los profesores deben tomar decisiones sobre el camino a seguir en la acción educativa y seleccionar programas y recursos didácticos útiles para lograr los objetivos educativos. (p. 35)

En este estudio, se adhiere al autor que ha tenido la mayor relevancia para la investigación, que es Campo, (2020). Este autor enfatiza la importancia de las estrategias innovadoras en el aula, que impulsan la innovación y la renovación metodológica. En el contexto del proyecto de tesis, el uso de Genially como herramienta didáctica representa una estrategia innovadora que busca mejorar las competencias de aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes.

Al seleccionar programas y recursos didácticos útiles para lograr los objetivos educativos, se alinea con la implementación de Genially para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el tercer año de bachillerato técnico en la Unidad Educativa Muey. Esta relación se fundamenta en la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos innovadores que promuevan un aprendizaje más efectivo y dinámico, acorde con las demandas educativas actuales y las necesidades de los



estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros involucrados en tu investigación.

Desde una perspectiva investigativa, este enfoque es esencial en un mundo donde las demandas educativas evolucionan constantemente. La innovación no solo introduce nuevas herramientas, sino que también transforma la dinámica tradicional de la enseñanza. Sin embargo, es necesario reflexionar sobre cómo se mide la efectividad de estas innovaciones.

El autor menciona la responsabilidad del docente en tomar decisiones informadas sobre los recursos y programas didácticos. Este enfoque reconoce la profesionalidad del docente como un agente clave en la implementación de cambios metodológicos. No obstante, es crucial considerar si los docentes están recibiendo el apoyo y la formación necesarios para tomar decisiones fundamentadas. La falta de formación continua puede llevar a una implementación inconsistente o subóptima de estas estrategias innovadoras.

1.4. Proceso de aprendizaje con el uso de las TAC

Ureta (2020) expresa:

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las prácticas pedagógicas debe tener como objetivo la generación de aprendizajes significativos de los estudiantes en colaboración con sus colegas. En tal sentido, se transforman en Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC). (p. 100)

Coello (2019) sostiene que:

El vertiginoso avance de la ciencia mediado por las tecnologías ha repercutido en una u otra forma en los distintos sectores que enmarca toda actividad humana. Investigaciones en el mundo describen la tecnología que ha producido cambios importantes en la concepción de enseñanza y los procesos de aprendizaje. (p. 94)

Espinoza (2023) afirma que:

Las TAC buscan orientar el uso de la tecnología hacia un uso más formal para que tanto estudiantes como docentes aprendan más y mejor; la investigación tuvo como objetivo es implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros para desarrollo del aprendizaje significativo de los



contenidos a través del uso de las TAC en la asignatura Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Técnico. (p. 4571)

En este estudio, se destaca especialmente el trabajo de Espinoza (2023), quien propone implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico. Este programa busca aprovechar las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) para mejorar significativamente la enseñanza-aprendizaje en los módulos profesionales.

Desde el enfoque analítico del presente estudio, es crucial asegurar que la tecnología no se utilice de manera superficial o desestructurada. La formalización implica una integración consciente y deliberada de las TAC en el currículo, garantizando que estas herramientas no solo complementen, sino que transformen el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, es necesario cuestionar cómo se define y evalúa este "uso formal" y si existen criterios claros para medir su efectividad.

Es fundamental destacar la importancia de este enfoque, ya que el aprendizaje significativo es fundamental para que los estudiantes puedan aplicar los conocimientos adquiridos en contextos reales. Sin embargo, es importante considerar si las estrategias diseñadas son lo suficientemente flexibles para adaptarse a diferentes contextos y necesidades de los estudiantes, y si estas promueven una reflexión crítica y autónoma en el aprendizaje.

1.5. Competencias profesionales

Corcuera (2023) expresa: “Desarrollar las competencias profesionales docentes, recurriendo a las mismas como una herramienta vertebradora de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que tienen como resultado un desempeño óptimo de la profesión docente” (p. 495).

Jiménez (2024) sostiene que:

Identificar competencias profesionales que resultan claves en los equipos multidisciplinares que atienden a menores expuestos/as a violencia de género. Específicamente, la muestra está compuesta por 50 profesionales con diversos perfiles formativos y laborales, incluyendo psicología, educación y trabajo social. Se tienen en cuenta las experiencias individuales en las funciones laborales de cada perfil para identificar las competencias profesionales. (p. 2)

Quiroz (2024) afirma que:



Las competencias profesionales necesarias para un desempeño docente idóneo en la enseñanza media; mediante la aplicación de un enfoque mixto y las entrevistas fueron analizadas mediante un proceso de codificación axial con el software. Se identificaron competencias formativas que, a su vez, se ordenan en cuatro categorías articuladas con los dominios establecidos en el referente teórico-teleológico del Marco para Buena Enseñanza 2021. (p. 2)

En este estudio, el autor más significativo y que ha orientado la investigación es Corcuera (2023), quien destaca la importancia del desarrollo de competencias profesionales docentes como una herramienta fundamental para integrar conocimientos, habilidades, actitudes y valores, lo que conduce a un desempeño óptimo en la práctica docente.

Este enfoque se ajusta perfectamente a la investigación, ya que busca mejorar las competencias de aprendizaje en docentes y estudiantes del tercer año de bachillerato técnico en la Unidad Educativa Muey. La investigación busca identificar y desarrollar competencias profesionales que mejoren el desempeño docente y el aprendizaje de los estudiantes. El primer autor proporciona una base sólida para entender cómo las competencias profesionales pueden ser utilizadas para mejorar el aprendizaje y el desempeño docente. Su enfoque se centra en la formación de los docentes para que puedan desarrollar competencias que les permitan gestionar el ambiente de aprendizaje, interpretar las expresiones y comportamientos del estudiante y comunicarse con ellos de manera efectiva.

Competencias pedagógicas digitales

Centeno (2021) expresa:

El desarrollo de las habilidades digitales es un asunto primordial en el ámbito educativo, sobre todo por la situación que se vive actualmente a causa de la pandemia. Por ello, resulta significativo establecer la relación que existe entre la formación tecnológica recibida y las competencias digitales docentes de los maestros de educación básica. (p. 1)

Padilla (2021) afirma:

El simple empleo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje es insuficiente para fomentar cambios radicales en la educación formal, ya que lo más significativo es habilitar



a los docentes en el empleo de competencias digitales que potencien el aprendizaje real de los estudiantes. (p. 1)

Salazar (2022) expone que: “en la actualidad existe la necesidad de desarrollar la competencia digital de los docentes universitarios, por ello surge el interés por entender esta competencia como un proceso activo en beneficio de las buenas prácticas pedagógicas” (p. 95).

La investigación se fundamenta en los aportes de Padilla (2021), cuyo trabajo resulta fundamental para el análisis, quien enfatiza la importancia de que los docentes desarrollen competencias digitales que potencien el aprendizaje real de los estudiantes, más allá del simple uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque se alinea directamente con el objetivo del proyecto de utilizar Genially como herramienta didáctica para mejorar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde el punto de vista como investigador es esencial que los docentes cultiven competencias digitales que vayan más allá del uso de las TIC en el aula. Este enfoque innovador promueve a utilizar nuevas áreas digitales como es el caso del uso de la plataforma Genially que es una herramienta didáctica para optimizar y transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también potenciar el aprendizaje real de los estudiantes.

1.6.Importancia de las competencias pedagógicas digitales

Rodríguez (2021) expresa:

Las competencias pedagógicas digitales son importantes ya que la capacidad para utilizar los diferentes recursos digitales y herramientas de manera adecuada; para ello, se pasa por un complejo y gradual proceso de aprendizaje; desde la búsqueda de información hasta la transformación de esta de forma crítica. (p. 95)

Rodríguez (2021) sostiene que: “Actualmente requiere docentes que incluyan en su perfil la competencia digital como necesidad para el desempeño eficiente de sus funciones; lo que implica incorporar en su proceso formativo el conocimiento y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación” (p. 1091).

Escalona (2021) afirma que: “El conjunto de conocimientos, habilidades y estrategias propias de la profesión docente que permiten solucionar los problemas y retos educativos que plantea la denominada sociedad del conocimiento” (p. 14).





En este estudio, se ha adoptado la perspectiva teórica de Rodríguez (2021), considerada la más relevante para la investigación, quien afirma que actualmente se requiere docentes que incluyan en su perfil la competencia digital como necesidad para el desempeño eficiente de sus funciones; lo que implica incorporar en su proceso formativo el conocimiento y uso de las Tecnologías de Información y Comunicación. Esta declaración se alinea directamente con el objetivo de utilizar la herramienta Genially para mejorar las competencias pedagógicas digitales de los docentes y estudiantes, lo cual es el enfoque central del proyecto planteado.

Desde la perspectiva como investigador, este enfoque es fundamental en la educación contemporánea, donde la tecnología desempeña un papel central en la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, es importante reflexionar sobre cómo se define y mide esta "adecuación" en el uso de recursos digitales. Este proceso no solo implica adquirir habilidades técnicas, sino también desarrollar una comprensión profunda de cómo estas habilidades pueden transformar la práctica pedagógica. Es crucial cuestionar si las instituciones educativas están proporcionando el apoyo necesario para que los docentes avancen en este proceso y si existen estrategias para acompañar a los docentes en cada etapa de su desarrollo profesional.

El uso de las herramientas digitales se ha demostrado como esencial para los docentes del siglo XXI, ya que les permiten utilizar las TIC de manera efectiva para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, preparar a los estudiantes para el futuro y promover una educación de calidad.

1.7. Educación digital

Alejandro (2021) manifiesta:

Desde el dominio de las tecnologías para el desarrollo de las competencias del estudiante, hasta cumplir con el compromiso de los estándares de calidad en educación, para generar bachilleres con capacidades de desempeño a fin de que puedan enfrentarse a un mundo laboral que exige la aplicación de herramientas informáticas. (p. 20)

De acuerdo con García (2019): “Se hace preciso cambiar las formas de educar, integrando las nuevas herramientas tecnológicas en los procesos educativos, con el fin de acometer profundos cambios tanto metodológicos como organizativos en nuestro sistema educativo” (p. 9).

Sosa (2022) expresa:



Analizar y comprender el proceso de integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los centros de educación primaria e infantil, generando un modelo del fenómeno basado en la Teoría Fundamentada, en la cual se identifiquen los factores y agentes que influyen en ese proceso. (p. 939)

En este estudio, se reconoce la contribución de los autores que han sido fundamentales para el desarrollo de la investigación, tales como: Alejandro (2021) y García (2019) que indican la importancia de integrar las tecnologías en la educación para desarrollar competencias en los estudiantes y mejorar los procesos educativos y con esta herramienta Genially tendría mejores resultados en el bachillerato técnico.

La integración de las tecnologías en la educación, particularmente en el bachillerato técnico, es fundamental para el desarrollo de competencias en los estudiantes y la mejora de los procesos educativos. Genially, como herramienta innovadora y versátil, se perfila como un recurso valioso para potenciar el aprendizaje en este nivel educativo y optimizar los resultados en el bachillerato técnico. La implementación estratégica de Genially, junto con otras herramientas tecnológicas, puede contribuir significativamente a la formación de profesionales técnicos altamente calificados y preparados para los desafíos del mercado laboral actual.

En conjunto, y bajo el criterio del investigador, estos autores constituyen el marco teórico de este estudio que coinciden integrar las tecnologías en la educación en que las herramientas digitales como Genially pueden ser un instrumento valioso para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el contexto digital. Sin embargo, es importante tener en cuenta que estas herramientas no son una solución total, sino que deben ser utilizadas de forma adecuada para lograr los mejores resultados.

1.8. Rol del docente en la educación digital

Mendoza (2022) expone que: “Analizar la relación y retos existentes entre las TIC y el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundaria, determinando los factores que influyen dentro de su contexto y cómo ha ido evolucionando progresivamente la tecnología en el campo pedagógico” (p. 2).

De acuerdo con Durán (2021):

Las tecnologías digitales han generado cambios en la forma de comunicarnos social, profesional, administrativa y académicamente. Como consecuencia de ello, las formas



de enseñar y aprender son distintas a la de años anteriores, con lo que se significa que el contexto pedagógico y el rol docente han cambiado. (p. 287)

Como afirma Macas (2021): “La alfabetización tecnológica es una premisa necesaria para alcanzar la calidad de la educación de las nuevas generaciones, donde las competencias tecnológicas digitales de los docentes son indispensables” (p. 352).

Este estudio, se adhiere al autor que ha sido más relevante para el proyecto, Macas (2021). Su planteamiento se relaciona directamente con el tema del proyecto, al enfatizar la importancia de las competencias tecnológicas de los docentes para lograr una educación de calidad en el contexto digital actual.

Según el criterio del investigador, las habilidades tecnológicas desempeñan un papel fundamental de los docentes y son esenciales para una educación de calidad en la era digital. En este escenario, el maestro juega un papel importante como promotor de la educación digital, enseñando a los estudiantes del bachillerato técnico sobre cómo emplear la herramienta Genially para mejorar su aprendizaje y para afrontar los diversos desafíos del mundo actual y futuro, la implementación de esta herramienta digital se puede llevar a cabo siempre y cuando se tenga a la plantilla docente capacitados y comprometidos puede cambiar significativamente la educación del bachillerato técnico.

1.9.Docentes en tecnología educativa

Cueva (2020) manifiesta:

En el campo de la educación no han sido explotadas adecuadamente, a pesar del potencial en su actividad docente, lo cual podría explicar el poco éxito de los métodos y medios utilizados en la institución educativa para formar los ciudadanos del siglo XXI. (p. 341)

Avilés (2023) expresa:

La formación profesional del profesorado en el campo de la tecnología educativa es cada vez más importante. Como la tecnología se integra progresivamente en el proceso de aprendizaje, los profesores deben estar preparados para hacer el mejor uso de estas herramientas y adaptarse a los cambios en la práctica docente. (p. 1281)

De acuerdo con Mujica (2020):



El surgimiento y distribución de la tecnología educativa desde una perspectiva histórica, está fundada en los cimientos de su evolución. Para comprender su alcance, fue necesario analizar el concepto de tecnología afín en relación con los eventos que han moldeado su concepción y aplicación en el ámbito educativo. (p. 1)

En este estudio, se ha adoptado la perspectiva teórica de Avilés (2023), considerada la más relevante para la investigación, al enfatizar la importancia de la formación de los docentes en el campo de la tecnología educativa para hacer un uso efectivo de estas herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La tecnología educativa juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros necesitan desarrollar habilidades y competencias específicas para utilizar las tecnologías digitales de forma efectiva en el aula.

Los tres autores mencionados coinciden en que los docentes necesitan desarrollar una serie de habilidades y competencias para utilizar las tecnologías digitales de forma efectiva en el aula. Estas habilidades incluyen el diseño instruccional, la creación de contenido digital interactivo, la adaptación de las tecnologías a las necesidades de los estudiantes, la mediación del conocimiento, la promoción de la alfabetización digital, la creatividad, la resolución de problemas, la actualización constante, el dominio de las nuevas tendencias tecnológicas y la guía para el uso responsable y crítico de la tecnología.

1.10. Competencias digitales del docente

Díaz (2020) expresa: “Las tareas del docente del siglo XXI están directamente vinculadas con el contexto y las competencias digitales. En tal sentido, es necesario incorporar dispositivos móviles en educación que sirvan como herramienta dentro de lo cotidiano” (p. 105).

De acuerdo con Cabero (2020):

Las tecnologías se encuentran en el centro de una de las transformaciones más radicales que se han producido en la enseñanza universitaria, reclamando la atención del profesorado y de planes de formación del profesorado. Diferentes instituciones han propuesto una serie de marcos competenciales sobre las competencias prioritarias en las cuales deben formarse los docentes. (p. 17)



De acuerdo con Moreno (2020):

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son parte integrante de nuestra vida. Este hecho se ve reflejado en el sistema educativo, donde el personal docente debe tener adquirida una serie de competencias digitales, necesarias para el desarrollo de esta misma en el estudiantado. (p. 1)

En este estudio, se ha adoptado la perspectiva teórica de Díaz (2020), considerada la más relevante para la investigación, ya que su trabajo destaca la necesidad de que los docentes del siglo XXI estén familiarizados con las competencias digitales y que deben incorporar dispositivos móviles en la educación para ser herramientas cotidianas en el proceso de enseñanza-aprendizaje pero con mucha responsabilidad y guardando ciertas configuraciones y aplicaciones en el dispositivo.

Bajo el criterio del investigador es importante que los docentes en este siglo XXI, puedan desarrollar habilidades digitales que dominen diversas herramientas digitales y entre una de ellas es Genially para el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta iniciativa innovadora centrada en el desarrollo de las competencias digitales de los docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros que tiene el potencial de cambiar la educación, al convertir esta herramienta enriquecedora en procesos académicos que aporten en la formación pedagógica de los estudiantes. Para asegurar un entorno de aprendizaje productivo e innovador, es esencial que la integración de las tecnologías se lleve a cabo de forma progresiva.

1.11. Formación del docente en tecnología educativa

Como afirma Sánchez (2023):

La tecnología educativa no se limita a la mera incorporación técnica de herramientas, sino que es una disciplina que aborda el estudio de recursos, su diseño, integración y evaluación en entornos educativos y sociales, así como el desarrollo de competencias digitales. La tecnología educativa se encuentra en constante evolución y dedica una parte significativa de sus esfuerzos a la reflexión epistemológica sobre la propia disciplina. (p. 1)

Desde el punto de vista de Avilés (2023):

La formación profesional del profesorado en el campo de la tecnología educativa es cada vez más importante. Como la tecnología se integra progresivamente en el proceso de



aprendizaje, los profesores deben estar preparados para hacer el mejor uso de estas herramientas y adaptarse a los cambios en la práctica docente. (p. 1281)

Como señala Vargas (2020):

Las nuevas tecnologías digitales, los recursos de Internet orientadas a la educación y las miradas concernientes a reducir la brecha digital en el contexto educativo. Por último, se enfatiza en la integración de las Estrategias Educativas y las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación disponibles, y como éstas conllevan a la apertura de nuevos escenarios activos de interrelación e interacción entre docentes y estudiantes. (p. 69)

La investigación se fundamenta en los aportes de Avilés (2023), cuyo trabajo resulta fundamental para el análisis. Su trabajo destaca que la formación profesional del docente en el campo de la tecnología educativa es cada vez más significativa a medida que la tecnología se integra progresivamente en el proceso de aprendizaje. Los docentes deben estar preparados para aprovechar al máximo estas herramientas y adaptarse a los nuevos cambios que surgen en el mundo actual.

La capacitación profesional de los docentes en el campo de la tecnología educativa es esencial para transformar la educación en la era digital. Los maestros con formación en este campo están mejor preparados para aprovechar el potencial de las herramientas tecnológicas, crear experiencias de aprendizaje innovadoras y preparar a los estudiantes para los desafíos y oportunidades del mundo actual. Invertir en la capacitación de los docentes en tecnología educativa es invertir en el futuro de la educación y en el desarrollo integral de las nuevas generaciones.

De acuerdo con el informe del Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc, 2022), en la actualidad se encuentra implementando el Plan Nacional de Formación Permanente, el cual tiene como objetivo “Fortalecer la formación permanente a través de un proceso sistemático de reflexión de la práctica que responda de manera pertinente y con calidad a las necesidades del sistema educativo nacional” (p. 15).

El Plan propuesto plantea la formación docente como un “proceso permanente y continuo de reflexión de la práctica educativa que permite modificar, fortalecer o transformar los





conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes pedagógicas, didácticas, disciplinares, tecnológicas, transversales y socioemocionales de docentes y directivos” (p. 5).

En lo que concierne la formación del docente en tecnología educativa, el Ministerio de Educación de Ecuador en el año 2023, ha brindado capacitaciones a los maestros y las sigue realizando. Ejemplo de esto es el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación (2021-2025). Este plan estratégico institucional contempla la formación docente en el uso de las TIC para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El plan incluye:

- Capacitaciones presenciales y en línea: Se han desarrollado miles de capacitaciones en todo el país, abarcando diversos temas como el uso de plataformas digitales, la creación de recursos educativos digitales, la evaluación digital y la seguridad en línea.
- Recursos educativos digitales: Se han desarrollado y puesto a disposición de los docentes una gran cantidad de recursos educativos digitales, como tutoriales, guías y materiales interactivos.
- Acompañamiento pedagógico: Se ha brindado acompañamiento pedagógico a los docentes para apoyarlos en la implementación de las TIC en sus aulas.
- Programa "Aula Digital": Este programa tiene como objetivo dotar a las escuelas de recursos tecnológicos y brindar capacitación a los docentes para su uso efectivo. El programa ha beneficiado a miles de escuelas en todo el país.
- Plataforma "Educaplay": Esta plataforma ofrece una amplia gama de recursos educativos digitales, como juegos interactivos, simulaciones y actividades de aprendizaje. El Ministerio de Educación ha promovido el uso de esta plataforma entre los docentes.
- Red Magisterial: Esta red social educativa permite a los docentes compartir experiencias, recursos y buenas prácticas en el uso de las TIC. El Ministerio de Educación ha impulsado el uso de esta red para fomentar el aprendizaje colaborativo entre docentes.
- Alianzas estratégicas: El Ministerio de Educación ha establecido alianzas con diversas instituciones, como universidades, empresas tecnológicas y organizaciones internacionales, para desarrollar y ofrecer capacitaciones en tecnología educativa a los docentes.





- Formación continua: El Ministerio de Educación reconoce la importancia de la formación continua en el ámbito de la tecnología educativa y, por lo tanto, promueve que los docentes participen en cursos, talleres y otras actividades de formación.

Estos programas muestran la iniciativa que tiene el Ministerio de Educación del Ecuador en capacitar a los docentes en el uso de la tecnología educativa. Las capacitaciones son esenciales para preparar a todos los docentes en utilizar de manera efectiva las TIC en el salón de clases y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Resulta esencial que los docentes formadores contribuyan al desarrollo tecnológico de las comunidades educativas en darles las oportunidades de preparar y capacitar a los estudiantes del bachillerato técnico con esta herramienta Genially para mejorar sus habilidades y competencias laborales en el área tecnológica de este era digital.

Al mejorar las habilidades académicas se pueden acceder a nuevas oportunidades de enseñanza y contribuir al avance tecnológico de la sociedad, que es una inversión para el futuro en la educación y se contribuye al desarrollo económico y social del país.

1.12. Bachillerato técnico de la figura profesional de servicios hoteleros

La figura profesional de servicios hoteleros en la provincia de Santa Elena tiene una conexión entre la educación técnica profesional y las realidades del sector turístico local como es el cantón Salinas, como principal balneario turístico de la provincia. Este presenta un entorno propicio para la aplicación de las competencias obtenidas en el bachillerato técnico en servicios hoteleros, pero también enfrenta desafíos de nuevos cambios sociales.

Landázuri et al. (2024) exponen:

La figura profesional de servicios hoteleros en el bachillerato técnico en Ecuador se centra en la formación de estudiantes para desempeñarse en diversas áreas del sector hotelero, como recepción, alojamiento, y atención al cliente. Este enfoque educativo busca desarrollar competencias específicas que permitan a los egresados integrarse eficazmente al mercado laboral. El Bachillerato Técnico en servicios hoteleros es fundamental para la preparación de jóvenes que desean ingresar al sector hotelero y turístico, el cual es clave para la economía ecuatoriana. Este programa educativo tiene como objetivo principal capacitar a los estudiantes del bachillerato técnico en servicios hoteleros para realizar





operaciones esenciales en el ámbito hotelero, garantizando la satisfacción del cliente a través de un servicio eficiente. (p. 9)

Se puede sostener que la figura profesional de servicios hoteleros desempeña un papel crucial en el avance del sector turístico en el Cantón Salinas y en toda la provincia de Santa Elena. No obstante, los retos económicos actuales exigen ajustes tanto en el sistema educativo como en la industria turística. Es esencial preparar a los estudiantes no solo para brindar un servicio de alta calidad, sino también para adaptarse a las dinámicas cambiantes del mercado, lo que será fundamental para revitalizar el turismo en esta área.

A partir del análisis realizado en este estudio, se subraya la interdependencia entre la educación técnica y las necesidades económicas del país. Sin embargo, es esencial reflexionar sobre si la formación técnica en este programa responde positivamente a las demandas del mercado laboral actual.

Es crucial que el Bachillerato Técnico en servicios hoteleros no solo se enfoque en habilidades operativas actuales, sino que también prepare a los estudiantes para adaptarse a los nuevos cambios y que el programa esté diseñado con suficiente flexibilidad para incorporar nuevas tendencias y tecnologías del sector turístico y hotelero.

1.13. Análisis de las fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, el problema declarado y las variables

Lugo (2019) expresa:

Políticas educativas y TIC: Desafíos y oportunidades para la calidad educativa, aborda la importancia de integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en el ámbito educativo para reducir desigualdades y mejorar la calidad del aprendizaje. Su análisis proporciona un marco teórico para entender cómo las herramientas digitales, como Genially, pueden transformar las dinámicas del aula y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. (p. 11)

Rojas (2020) sostiene que:

La digitalización en la educación: Impacto y estrategias. Enfatiza el impacto positivo que pueden tener las herramientas digitales en el aprendizaje, destacando a Genially como una opción viable para mejorar la interacción y participación de los estudiantes. La



investigación respalda la propuesta al evidenciar que el uso de Genially puede facilitar un aprendizaje más significativo y activo, lo cual está alineado con los objetivos de esta investigación. (p. 15-60)

De acuerdo con García (2021):

Competencias digitales en la educación del siglo XXI, se centra en las competencias digitales necesarias para los estudiantes actuales, argumentando que estas habilidades son esenciales para su éxito académico y profesional. La obra de García es crucial para la investigación, ya que establece un vínculo directo entre el uso de herramientas digitales como Genially y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, que es una de las variables dependientes. (p. 15-30)

Martínez (2022) afirma que:

Estrategias didácticas innovadoras con tecnología educativa, propone diversas estrategias didácticas que integran tecnología educativa en el aula. Su enfoque práctico complementa la investigación al ofrecer ejemplos concretos sobre cómo implementar Genially para fomentar un aprendizaje activo y colaborativo. Esto se relaciona directamente con los objetivos específicos de diseñar módulos de capacitación para docentes. (p. 25-40)

Pérez (2023) expone que:

Evaluación del impacto del uso de herramientas digitales en el rendimiento académico, proporciona evidencia empírica sobre cómo el uso de herramientas digitales influye en el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio de Pérez resulta pertinente para la presente propuesta, dado que establece criterios claros para evaluar el impacto del uso de Genially en el rendimiento académico, lo cual es uno de los aspectos que se planea investigar. (p. 50-65)

El análisis de estas fuentes consultadas demuestra que existe un marco teórico justificado que consolida la implementación de Genially como herramienta didáctica en el contexto educativo actual. Cada autor aporta perspectivas valiosas que refuerzan la necesidad de integrar tecnología en la enseñanza, así como el desarrollo de competencias digitales esenciales para los estudiantes del siglo XXI. Esto valida la elección metodológica realizada, sino que también establece una base sólida para los aportes esperados de la investigación.



La perspectiva del investigador determina que Lugo (2019) proporciona un marco teórico sólido para comprender la importancia de las TIC en la educación. Sin embargo, su enfoque se centra en la reducción de desigualdades y no profundiza en el impacto de las TIC en el desarrollo de habilidades específicas, como el pensamiento crítico o la creatividad. Por otro lado, Rojas (2020) ofrece una visión más práctica sobre el uso de Genially, pero su estudio se limita a un contexto específico y no generaliza sus hallazgos. La integración de las perspectivas de ambos autores permite construir un marco conceptual más completo que permita analizar cómo Genially puede contribuir tanto a la equidad educativa como al desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

1.14. Antecedentes históricos y evolutivos del problema tratado, soluciones y aportes de otros autores

Contexto histórico

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación ha sido un proceso gradual que comenzó en la década de 1980, cuando las primeras computadoras comenzaron a ser introducidas en las aulas. Desde entonces, ha habido un creciente interés por utilizar estas tecnologías para mejorar la calidad educativa y facilitar el acceso a la información. Lugo (2019) señala que, en las últimas tres décadas, diversas políticas educativas han buscado reducir desigualdades a través de la incorporación de TIC en las prácticas pedagógicas, lo que ha permitido enriquecer las propuestas educativas en un contexto globalizado.

Evolución del problema

A medida que la tecnología ha avanzado, también lo han hecho las expectativas sobre su uso en el aula. Rojas (2020) destaca que la pandemia de COVID-19 aceleró la digitalización en el sector educativo, obligando a los docentes a trasladar sus metodologías al entorno virtual. Este cambio radical reveló no solo la falta de preparación de muchos educadores para utilizar herramientas digitales, sino también las dificultades que enfrentan los estudiantes para adaptarse a nuevas formas de aprendizaje.

Soluciones propuestas

Capacitación Docente: La formación continua para docentes es esencial para garantizar una implementación efectiva de herramientas digitales. García (2021) enfatiza que el desarrollo de

competencias digitales en los educadores es fundamental para facilitar el aprendizaje activo y significativo entre los estudiantes.

Uso de Herramientas Interactivas: Genially se presenta como una solución viable para mejorar el aprendizaje. Martínez (2022) argumenta que esta herramienta permite crear contenidos interactivos que fomentan la participación y el compromiso del estudiante. Su versatilidad ofrece oportunidades para innovar en las metodologías educativas.

Evaluación del Impacto: Pérez (2023) sugiere que es crucial evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el rendimiento académico. La implementación de Genially debe ir acompañada de un análisis riguroso sobre su efectividad, lo cual puede ayudar a ajustar estrategias pedagógicas y maximizar beneficios.

1.15. Aportes de autores

- Lugo (2019): Resalta la importancia de integrar TIC para transformar dinámicas educativas y mejorar el acceso al conocimiento.
- Rojas (2020): Propone que el uso adecuado de herramientas digitales puede enriquecer la experiencia educativa, pero requiere preparación docente.
- García (2021): Enfatiza que el desarrollo de competencias digitales es esencial para preparar a los estudiantes ante los desafíos del siglo XXI.
- Martínez (2022): Ofrece estrategias didácticas innovadoras que incorporan tecnología educativa, resaltando su impacto positivo en el aprendizaje.
- Pérez (2023): Proporciona evidencia empírica sobre cómo las herramientas digitales influyen en el rendimiento académico y sugiere métodos para evaluar estos efectos.

1.16. Enfoque teórico-conceptual

El enfoque teórico-conceptual de esta investigación se basa en la intersección entre pedagogía y tecnología educativa. Se considera que el uso de Genially no solo debe ser visto como una herramienta técnica, sino como un medio para transformar prácticas educativas hacia un modelo más interactivo y centrado en el estudiante. Este enfoque se apoya en teorías constructivistas que promueven el aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes son agentes activos en su proceso educativo.





La evolución histórica del uso de tecnologías en educación muestra un camino hacia la innovación pedagógica, aunque también revela desafíos significativos. La integración efectiva de herramientas como Genially requiere no solo un enfoque técnico, sino una reflexión crítica sobre las prácticas educativas actuales y una formación adecuada para docentes y estudiantes. Esta investigación busca contribuir a este proceso mediante la implementación y evaluación del uso de Genially en el contexto específico del bachillerato técnico en servicios hoteleros. Este análisis proporciona una base sólida para tu marco teórico al contextualizar tu investigación dentro de un marco más amplio y demostrar cómo se relaciona con los aportes previos en el campo educativo.

1.17. Criterios de posición que asume el investigador

El criterio de posición asumido por este investigador se basa en la convicción de que el uso de Genially como herramienta didáctica puede transformar la educación, siempre y cuando se acompañe de una reflexión crítica sobre su implementación y un compromiso real con la formación docente y estudiantil. La integración efectiva de herramientas digitales requiere no solo habilidades técnicas, sino también una reestructuración profunda de las metodologías educativas actuales para garantizar un aprendizaje significativo y duradero. Este enfoque crítico establece una base sólida para la investigación al demostrar una comprensión profunda del contexto educativo y las implicaciones del uso de tecnologías digitales.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO

DIAGNÓSTICO

2.1. Conceptualización

El alcance, diseño, técnicas e instrumentos de la investigación deben integrarse de manera sistemática y coherente con los objetivos propuestos, sirviendo como marco para iniciar el estudio (Monje, 2011). Desde esta perspectiva, las variables y categorías de la investigación se conceptualizan en el presente estudio (anexos 1 y 2).

2.1.1. Operacionalización de las variables y categorías

La variable independiente se enfoca en las dimensiones relacionadas con el uso de Genially como herramienta didáctica, destacando cómo puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Por otro lado, la variable dependiente aborda las dimensiones relacionadas con el desarrollo de habilidades y competencias digitales, indicando los resultados esperados en los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros como consecuencia del uso de Genially. Este enfoque metodológico facilita la comprensión de los objetivos del estudio y la evaluación de los efectos de la implementación de esta herramienta en el contexto educativo.

2.2. Enfoque de la investigación

Enfoque mixto

Los métodos mixtos (cuantitativos y cualitativos) son esenciales para el proceso de investigación. El enfoque mixto de esta investigación integra datos cuantitativos, obtenidos a través de encuestas, la ejecución de un pretest y postest, junto con experiencias y percepciones obtenidas de entrevistas y análisis de contenido.

2.3. Alcance de la investigación

El presente estudio, de alcance descriptivo, analiza el uso de Genially en el contexto educativo específico, de cuáles son las percepciones de los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros al respecto, y qué factores influyen en su implementación del uso de la herramienta Genially en el desarrollo de habilidades y competencias digitales en la Unidad Educativa Muey.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

La presente investigación se aborda desde un enfoque mixto, empleando una metodología de campo con un diseño preexperimental y transversal. Esto es crucial para evaluar el impacto de Genially en las competencias digitales de estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey.

La investigación de campo recolecta datos primarios en la Unidad Educativa Muey, evaluando el impacto de Genially en el aprendizaje. El enfoque documental analiza estudios previos y literatura relevante, situando la investigación en su marco teórico.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Método analítico-sintético

El método analítico permite examinar en detalle el uso de Genially como herramienta didáctica, identificando sus componentes, características y efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Posteriormente, se utilizó el método sintético para integrar los hallazgos del análisis y proponer recomendaciones concretas para optimizar la implementación de Genially en el contexto del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Muey. También se utilizó la revisión bibliográfica.

Métodos empíricos

Se realizaron entrevistas a una muestra seleccionada de estudiantes del bachillerato técnico en servicios hoteleros. El objetivo principal de estas entrevistas es obtener información cualitativa sobre sus experiencias y percepciones en relación con el uso de Genially como herramienta didáctica.

Preexperimento:

Fue fundamental para evaluar el impacto de Genially en el desarrollo de habilidades y competencias digitales, se seleccionó un grupo de estudiantes y se utilizó un pretest y después de recibir instrucción con Genially (postest).

Encuestas:

Las encuestas se aplicaron a docentes para recoger datos sobre su percepción del uso de Genially, así como para diagnosticar el nivel de desarrollo de competencias digitales. Estos datos fueron cruciales para entender la experiencia de los participantes y evaluar la efectividad de la herramienta.





Métodos estadístico-matemáticos

Análisis estadístico descriptivo:

Cálculos de valores como: la media, mediana, moda, desviación estándar y rango. Estos análisis facilitaron la interpretación de los datos recolectados, permitiendo identificar tendencias significativas y patrones en la aplicación de Genially.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

En esta investigación se han empleado diversos instrumentos que permiten recolectar y analizar datos de manera efectiva, alineados con la metodología mixta seleccionada. A continuación, se describen los instrumentos (anexo 3 y anexo 4).

Encuesta (anexo 3)

Se diseñaron cuestionarios estructurados que fueron aplicados a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey. Estas encuestas contienen preguntas cerradas y escalas de Likert que permiten medir la percepción sobre el uso de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La información recolectada proporciona datos cuantitativos sobre la efectividad y aceptación de esta herramienta digital.

En el marco del proyecto, se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos: la encuesta para docentes y la entrevista para estudiantes. La encuesta, dirigida a docentes de bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey, consta de 10 preguntas, incluyendo opciones múltiples y escalas Likert (1 a 5) para evaluar la satisfacción y efectividad del uso de Genially. Su objetivo es evaluar la percepción de los docentes sobre la facilidad de uso, el impacto en el aprendizaje y la motivación generada por esta herramienta. Por otro lado, la entrevista, destinada a estudiantes del tercer año de bachillerato en servicios hoteleros del mismo centro educativo durante el periodo lectivo 2023-2024, también consta de 10 preguntas abiertas. Esta entrevista busca obtener el interés de los estudiantes respecto a la implementación de Genially, explorando su experiencia con la herramienta, su percepción del impacto en el aprendizaje y recopilando sugerencias para mejorar su uso. Ambos instrumentos se encuentran disponibles en los anexos 3 y 4, respectivamente.



Escalas de medición y software de análisis de datos

Para evaluar la calidad y precisión de las respuestas de las encuestas, se utilizan escalas de medición específicas. En particular, para la evaluación de la percepción de los docentes sobre el uso de plataformas digitales en clases virtuales, se puede emplear una escala de Likert, similar a la propuesta de Canto et al. (2020), que permite medir opiniones en un rango desde "totalmente en desacuerdo" hasta "totalmente de acuerdo". Una vez recopiladas las respuestas, se requiere el uso de software especializado para analizar los datos. Herramientas como Excel o programas estadísticos avanzados son adecuados para esta tarea, ya que facilitan el procesamiento y análisis de la información de manera eficiente.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo

2.7.1. Población

La población objeto de este estudio está compuesta por todos los estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato en la especialidad de servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey, ubicada en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena. Esta población incluye un total de 250 estudiantes que están actualmente matriculados en el área técnica profesional, así como 50 docentes que imparten cátedra en varios paralelos.

2.7.2. Muestra

Para la recolección de datos, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Esto implica que los 23 estudiantes que cursan el tercer año de bachillerato técnico en servicios hoteleros y los 14 docentes mencionados formarán parte de la muestra, permitiendo una evaluación exhaustiva del uso de Genially en su contexto educativo.

2.8. Estrategia investigativa seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

2.8.1. Etapa de diagnóstico inicial

Cada fase del proceso de diagnóstico es crucial para obtener una visión integral de las competencias digitales de los docentes y su impacto en el aula. Esta metodología sistemática garantiza la obtención de datos confiables y un análisis profundo de los resultados.

La Unidad Educativa Muey se distingue por un enfoque pedagógico integral que combina formación científica y tecnológica, centrada en valores y principios que promueven el desarrollo completo de los estudiantes. Esta visión y misión refuerzan el compromiso de la institución con la educación de calidad.

En el área técnica profesional del tercer año de bachillerato, el perfil docente está compuesto por 14 docentes con nombramiento, de las cuales 12 cuentan con un título de cuarto nivel en el área de educación, mientras que 2 se encuentran actualmente cursando estudios de posgrado para obtener dicha titulación. Gracias a la formación y capacidad de estos docentes, los estudiantes han desarrollado las habilidades necesarias para comprender las competencias generales de su figura profesional, aunque los resultados bajos en la evaluación diagnóstica inicial evidencian áreas de mejora.

El diagnóstico también revela vacíos de conocimiento en los estudiantes del área de servicios hoteleros, provenientes de instituciones fiscales y privadas en contextos rurales y urbanos, con diversos perfiles socioeconómicos y necesidades educativas especiales.

2.8.2. Modelación de la propuesta

Este proyecto busca mejorar la calidad educativa a través de la formación digital de los docentes, adaptándose a sus necesidades específicas y evaluando constantemente en su progreso.

Con el objetivo de preparar a los docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros para un entorno educativo cada vez más digital, se llevará a cabo un proceso de formación y evaluación continua. Esta iniciativa se centrará en identificar las necesidades específicas de cada docente y en proporcionarles los recursos y el acompañamiento necesarios para desarrollar sus competencias digitales.

2.8.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

Durante la etapa conclusiva de la investigación, se procedió a evaluar el impacto de la formación en competencias digitales tanto en el desempeño docente como en el progreso académico de los estudiantes.

A través de un análisis detallado de los datos recolectados, se determinó que la formación en competencias digitales ha generado un impacto positivo en el desempeño docente y en los



resultados de aprendizaje de los estudiantes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, validando así esta investigación por los tres especialistas que aportaron en este proceso, ya que ellos indicaron que el programa de capacitación fue altamente pertinente a los objetivos de la investigación, integrando Genially para desarrollar competencias y herramientas digitales académicas, el contenido se alinea con las necesidades técnicas profesionales, la metodología solida garantiza resultados medibles y el impacto positivo esperado evidencia la viabilidad y la contribución al desarrollo educativo y también los resultados del preexperimento consolidaron la validación.

2.9. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

2.9.1. Resultados de la encuesta a docentes

En esta etapa del presente estudio, se encuestó a 14 docentes para conocer su nivel de conocimiento y dominio en el ámbito de la enseñanza sobre herramientas digitales e interactivas como Genially, para la recolección de datos, se aplicó un cuestionario estructurado diseñados con 10 ítems de preguntas cerradas con opciones, siguiendo la escala de Likert. Los resultados se muestran en forma de tablas y figuras estadísticas con el análisis correspondiente.

1.- ¿Considera que Genially es una herramienta útil para la creación de materiales didácticos atractivos?

Tabla 1

Genially es una herramienta útil para la creación de materiales didácticos

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	13	93%
Total	14	100%

Nota: datos recopilados a través de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.



Análisis

Como resultado obtenido, se determina que el 93% de docentes manifiestan que están totalmente de acuerdo que Genially es una herramienta útil para la creación de materiales didácticos atractivos y un 7% están de acuerdo con esta herramienta esto quiere decir que, los resultados de la encuesta revelan una alta aceptación y valoración por parte del cuerpo docente respecto a la herramienta digital Genially para la elaboración de recursos educativos.

2.- ¿Cree que el uso de un entorno de aprendizaje virtual diseñado con Genially mejora su experiencia de aprendizaje?

Tabla 2

Entorno de Aprendizaje virtual diseñado con Genially mejora su experiencia de aprendizaje

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	13	93%
Total	14	100%

Nota: datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

El resultado de esta pregunta es que el 93% de los docentes manifestaron que están totalmente de acuerdo con el entorno de aprendizaje virtual diseñado con Genially mejora su experiencia de aprendizaje y un 7% está de acuerdo con este entorno virtual esto quiere decir que, los resultados de la encuesta revelan una alta satisfacción por parte del cuerpo docente respecto a la herramienta digital Genially cuando se utiliza para crear entornos de aprendizaje virtuales.

3.- ¿Considera que el uso de Genially ha contribuido a desarrollar sus competencias digitales?

Tabla 3

El uso de Genially ha contribuido a desarrollar sus competencias digitales

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	13	93%
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey

Análisis

Al preguntar a los docentes acerca del uso de Genially ha contribuido a desarrollar sus competencias digitales, el 93% manifiesta que está totalmente de acuerdo y el 7% están de acuerdo sobre el uso de esta herramienta para mejorar las competencias digitales, esto quiere decir que, esta herramienta ha actuado como un motor para que los docentes se adentren en el mundo digital, adaptándose a aprender nuevas habilidades y herramientas.



4.- ¿Considero que el uso de Genially ha contribuido al desarrollo de las habilidades académicas?

Tabla 4

Genially ha contribuido al desarrollo de las habilidades académicas

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	13	93%
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

El 93 % de los docentes encuestados manifiestan que están totalmente de acuerdo con el uso de Genially han contribuido al desarrollo de las habilidades académicas y 7% está de acuerdo con el aporte de esta herramienta esto quiere decir que, los resultados de la encuesta revelan una percepción altamente positiva por parte de los docentes respecto al impacto de Genially en el desarrollo de sus habilidades académicas.

5.- ¿Considera que los contenidos presentados en Genially son más claros y fáciles de entender?

Tabla 5

Los contenidos presentados en Genially son más claros y fáciles de entender

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7 %
Totalmente de acuerdo	13	93 %
Total	14	100%

Nota: datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

El 93 % de los maestros encuestados han manifestado que están totalmente de acuerdo que los contenidos presentados en Genially son más claros y fáciles de entender y un 7% está de acuerdo con los contenidos de esta herramienta esto quiere decir que, los resultados indican una alta satisfacción por parte de los docentes con la claridad y accesibilidad de los contenidos creados en esta plataforma.

6.- ¿Con qué frecuencia utiliza los recursos creados en Genially para estudiar?

Tabla 6

Frecuencia que utiliza los recursos creados en Genially

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Nunca	0	0 %
Casi nunca	12	86 %
Algunas veces	1	7%
Frecuentemente	0	0 %
Siempre	1	7 %
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

De las encuestas obtenidas, el 86 % de los maestros manifiestan que casi nunca utiliza los recursos creados en Genially para aprender, el 7 % algunas veces y el otro 7 % siempre emplea estos recursos digitales para el aprendizaje esto quiere decir que, existe un alto porcentaje de docentes que no utiliza la herramienta Genially para el aprendizaje y señala es primordial emplear esta plataforma como una herramienta valiosa para la formación continua de los educadores.

7.- ¿Considera que las herramientas de Genially son fáciles de utilizar para crear materiales didácticos?

Tabla 7

Las herramientas de Genially son fáciles de utilizar para crear materiales didácticos

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	13	93 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	0	0 %
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

Los resultados de la encuesta indican que el 93% de educadores manifiestan tiene complicaciones en utilizar las herramientas de Genially, mientras que un 7% "está "de acuerdo" que esta herramienta es de fácil uso para la creación de material didáctico, esto quiere decir que, la dificultad en el uso de esta herramienta amerita capacitar a los docentes a experimentar con nuevas formas de presentar la información y a crear materiales más atractivos y dinámicos.

8.- ¿Cree que los recursos creados en Genially se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje?

Tabla 8

Los recursos de Genially se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	1	7%
Totalmente de acuerdo	13	93%
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

Las respuestas de los docentes son positivas al emplear los recursos creados en Genially se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje. El 93% de los encuestados expresa un “total de acuerdo”, lo que sugiere una fuerte convicción en la efectividad de esta herramienta para personalizar la enseñanza y un 7% está “de acuerdo” esto quiere decir que, existe una alta tasa que refleja la creciente de la personalización de la enseñanza. Genially, al permitir la creación de recursos visuales, interactivos y adaptables a los diferentes estilos de aprendizaje.

9.- ¿Considera que el uso de Genially ha tenido un impacto positivo en su aprendizaje?

Tabla 9

El uso de Genially ha tenido un impacto positivo en su aprendizaje

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	0	0 %
Totalmente de acuerdo	14	100%
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

La tabla muestra el resultado obtenido del uso de esta herramienta Genially que ha tenido un impacto positivo en su aprendizaje, el 100% está “totalmente de acuerdo” esto quiere decir que es sumamente positivo y sugiere una alta satisfacción y efectividad de Genially en el contexto educativo.

10.- ¿Considera que los recursos creados en Genially son accesibles desde cualquier dispositivo?

Tabla 10

Los recursos creados en Genially son accesibles desde cualquier dispositivo

Alternativas	Elementos estadísticos	
	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
En desacuerdo	0	0 %
Neutral	0	0 %
De acuerdo	2	14%
Totalmente de acuerdo	12	86 %
Total	14	100%

Nota: Datos recopilados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E. Muey.

Análisis

En base al resultado de la encuesta obtenido en esta pregunta, sobre los recursos creados en Genially que son accesibles desde cualquier dispositivo tecnológico. El 86 % de los docentes manifestaron expresar un “total de acuerdo”, y un 14 % está “de acuerdo” lo que indica, la accesibilidad desde cualquier dispositivo permite a los docentes y estudiantes trabajar desde cualquier lugar y en cualquier momento, fomentando la flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusión

En la actualidad, la institución educativa no ha logrado integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que una vez que se posee la tecnología, surge un problema en la interacción entre los estudiantes, los docentes y las herramientas tecnológicas. En este sentido, las encuestas permitieron recabar información valiosa de docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros una comprensión clara y actual de su situación con respecto al uso de herramientas tecnológicas, específicamente Genially.



CAPÍTULO 3. PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA Y RESULTADOS.

3.1. Elaboración de la propuesta y su validación

3.1.1. Modelación de la estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital Genially

La necesidad de modelar una propuesta de enseñanza-aprendizaje adaptada a la diversidad estudiantil de la Unidad Educativa Muey surge debido a la realidad tecnológica que forma parte innegable de nuestro diario vivir. La modernización surge del deseo de mejorar la enseñanza aprendizaje, con el objetivo de que los estudiantes del tercer año bachillerato desarrollen habilidades como pensar de forma reflexiva, razonar con criterio, comunicarse y poner en práctica lo que se ha aprendido en clases.

Para lograr la propuesta establecida, los docentes del área de servicios hoteleros que imparte clases en 3er año bachillerato, deben tener la capacidad de proporcionar a los estudiantes una estructura organizada del conocimiento, fomentar la motivación constante, despertar el interés por aprender y fomentar una actitud propositiva que fomente el desarrollo de un aprendizaje tecnológico. Esto implica mejorar las prácticas pedagógicas de enseñanza tradicionales mediante la innovación de las estrategias de trabajo de los maestros y la incorporación práctica de estas herramientas tecnológicas que mejoren el aprendizaje.

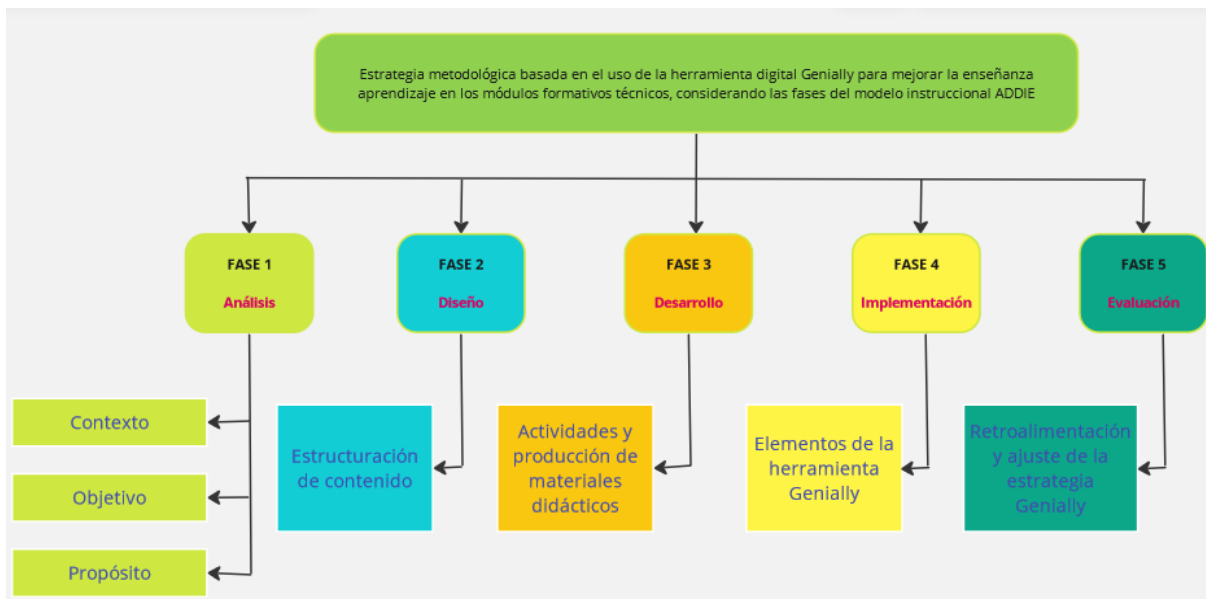
En consecuencia, se ha desarrollado una estrategia metodológica que se basa en el modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Para lograrlo, se ha utilizado la herramienta digital Genially. El objetivo de esta propuesta es proporcionar a los estudiantes contenidos relacionados con el estudio de los módulos formativos técnicos profesionales en el curso de 3er. año bachillerato. Estos contenidos están relacionados con el bloque curricular de la figura profesional y competencias del currículo nacional actual. Esta herramienta se ha desarrollado con un enfoque educativo y didáctico, lo que incluye definiciones, gráfica, documentos informativos, videos interactivos, incrustación de otras herramientas digitales educativas con los enlaces correspondientes y actividades de refuerzo, tanto de forma sincrónica como asincrónica.



La Figura 1 ilustra las diferentes fases del modelo instruccional ADDIE que permitieron modelar la estrategia metodológica utilizando la herramienta digital Genially.

Figura 1

Estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital Genially para mejorar la enseñanza aprendizaje en los módulos formativos técnicos, considerando las fases del modelo instruccional ADDIE



Nota: Elaborado por Luis Soriano Pilozo en la plataforma Miro https://miro.com/welcomeonboard/RXh2eXFqZ2JCNmZLemdNSetQS0Jtdkw2Z2VWUW90WmNnYWNMSFVyczlla05PMjNXVfDwaXVUQlBOV2xOSUJMbnwzNDU4NzY0NTQ5MjAwNzc1NTEyfDI=?share_link_id=620820534636

3.2. Aplicación del Modelo ADDIE

Fase 1: Análisis

Datos Informativos de la institución educativa donde se llevó a cabo el proyecto.

- **Institución:** Unidad Educativa “Muey”
- **Provincia:** Santa Elena
- **Cantón:** Salinas
- **Responsable:** Luis Genaro Soriano Pilozo
- **Beneficiarios:** Estudiantes de 3er año de Bachillerato y docentes del área técnica



- **Herramienta digital:** Genially
- **Tema:** Desarrollando competencias digitales para docentes y estudiantes en la transformación de la enseñanza pedagógica por medio de Genially.

Contexto:

El objetivo de la propuesta metodológica es implementar un programa de capacitación dirigido a estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey. Los estudiantes del 3er. año de bachillerato técnico recibirán recursos digitales creados y cargados en la herramienta digital Genially, que serán presentados y socializados por los docentes del área de servicios hoteleros previo a una orientación.

El escenario de trabajo se llevó a cabo en el salón de clases y en la sala de práctica de servicios hoteleros disponibles en la institución. El docente emplea las TIC, tales como un proyector y un ordenador portátil, como apoyo a los recursos digitales en su planificación curricular.

Los estudiantes beneficiarios de esta práctica educativa fueron estudiantes varones y señoritas de entre 16 y 17 años con dispositivos electrónicos como Tablet que fueron donados por la Prefectura de Santa Elena y conexión a Internet en sus hogares o recargas.

Objetivo

Desarrollar y fortalecer las competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes a través del uso de Genially, con el fin de transformar la enseñanza pedagógica hacia un modelo más interactivo en la Unidad Educativa Muey, ubicada en el cantón Salinas de la Provincia de Santa Elena.

Propósito

La herramienta digital Genially ha sido socializada con el propósito de motivar a los estudiantes y fomentar su interés en el abordaje temático del área de servicios hoteleros. Esto permitirá a los estudiantes adquirir y fortalecer aún más su formación integral y requerirá la participación de los docentes como guía en la construcción de conocimientos dinámicos y tecnológicos. En consecuencia, esta herramienta digital gratuita y fácil de usar ofrece una variedad de recursos educativos, incluido texto, imágenes, videos, audios, animaciones, enlaces complementarios y actividades interactivas de evaluación, que en última instancia se integran de manera organizada y coherente con los contenidos presentados.



Fase 2: Diseño

Se muestra la estructura de contenidos, que se elabora de manera lineal.

- Indicar qué módulos formativos se utilizó la herramienta Genially.
- Describir los diferentes tipos de recursos educativos que se desarrollarán con la herramienta.
- Describir los métodos que se utilizarán para incorporar Genially al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Definir los métodos de evaluación que se utilizarán para evaluar el impacto de la herramienta en el aprendizaje de los estudiantes.

Módulos formativos:

- Módulo 1: Introducción a Genially (3 h)
- Módulo 2: Creación de materiales didácticos interactivos (4 h)
- Módulo 3: Creación de contenidos multimedia (4h)
- Módulo 4: Genially aplicado a las áreas técnicas (4h)
- Módulo 5: Inserción de multimedia (3h)
- Módulo 6: Gamificación en el aula (4h)

Períodos semanales de formación técnica 22 horas

Tipos de recursos educativos

- Presentaciones interactivas: para presentar conceptos clave de forma atractiva y dinámica.
- Infografías: para resumir información compleja de forma visual y fácil de entender.
- Gamificaciones: para motivar a los estudiantes y fomentar la participación.
- Experiencias inmersivas: para que los estudiantes se pongan en la piel de un profesional de la hostelería.
- Recursos multimedia: como imágenes, vídeos, audios, etc., para enriquecer el contenido.
- Actividades interactivas: como cuestionarios, juegos y simulaciones para evaluar el aprendizaje.

Análisis financiero para su implementación

Costos de capacitación



- Honorarios de capacitadores: Si se contratan expertos para la formación en Genially.
- Materiales de capacitación: Folletos, guías y recursos didácticos que se utilizarán durante las sesiones.

Costos de tecnología

- Licencias de software: Si Genially requiere una suscripción o licencia premium.
- Equipamiento: Se requiere de equipos informáticos, tales como ordenadores, proyectores y otros dispositivos, para llevar a cabo las capacitaciones y facilitar su uso en el aula.

Costos operativos

- Gastos administrativos: Costos relacionados con la gestión del proyecto, como impresión de documentos y logística.
- Publicidad y promoción: Costos para informar a la comunidad educativa sobre el programa, equipos locales cero costos.

Fuentes de financiamiento

- Presupuesto institucional: Solicitar financiamiento a las autoridades de la Unidad Educativa Muey.
- Subvenciones y ayudas: Investigar posibles subvenciones gubernamentales o privadas destinadas a proyectos educativos tecnológicos.
- Aportaciones de asociaciones educativas: Colaborar con organizaciones que promuevan el uso de tecnologías en la educación.

Beneficios esperados

Los beneficios derivados de la implementación del programa deben ser cuantificados siempre que sea posible:

Mejora del rendimiento académico: Un aumento en las calificaciones promedio puede traducirse en beneficios a largo plazo, como mayores tasas de graduación y mejores oportunidades laborales para los estudiantes.

La capacitación en Genially contribuirá al desarrollo de habilidades digitales esenciales, aumentando la empleabilidad de los estudiantes en un mercado laboral cada vez más digitalizado.

La implementación de herramientas interactivas puede generar mayor interés y motivación entre los estudiantes, lo que puede resultar en una mejor retención escolar.



Análisis costo-beneficio

- Realizar un análisis costo-beneficio con el propósito de evaluar si los beneficios esperados de la implementación de Genially justifican los costos asociados a su aplicación. El presente análisis podría considerar los siguientes aspectos:
- Comparar los costos totales estimados con los beneficios económicos potenciales derivados del aumento en el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil.
- Considerar el retorno sobre la inversión evaluando si el impacto positivo en el aprendizaje y las competencias digitales supera las inversiones realizadas.

El análisis financiero es crucial para demostrar la viabilidad económica de la propuesta. Al presentar un desglose claro de costos, fuentes de financiamiento y beneficios esperados, se puede argumentar efectivamente ante la comisión técnica sobre la importancia y sostenibilidad del proyecto propuesto. Este enfoque no solo resalta el impacto educativo esperado, sino también su justificación económica dentro del contexto institucional.

Métodos de incorporación de Genially

- Creación de materiales didácticos: Se utilizará Genially para crear presentaciones interactivas, infografías, gamificaciones y experiencias inmersivas que complementen los materiales didácticos tradicionales.
- Actividades de aprendizaje: Se diseñarán actividades interactivas con Genially para evaluar el aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes.
- Tutorías online: Se utilizará Genially para crear recursos multimedia que apoyen las tutorías online y faciliten la comunicación entre el tutor y el estudiante.
Desarrollar recursos educativos interactivos para los módulos 1 y 2 del programa formativo.
- Utilizar Genially para crear presentaciones interactivas, infografías y gamificaciones que complementen los materiales didácticos tradicionales.
- Diseñar actividades interactivas con Genially para evaluar el aprendizaje y fomentar la participación de los estudiantes.
- Utilizar Genially para crear recursos multimedia que apoyen las tutorías online.

- Evaluar el impacto de la herramienta en el aprendizaje de los estudiantes mediante cuestionarios, observación, rúbricas y encuestas de satisfacción.

Fase 3: Desarrollo

Las actividades y la elaboración de materiales didácticos: los contenidos programados se desarrollaron mediante acciones que se trabajaron de acuerdo con los objetivos de aprendizaje. Se realizaron actividades sincrónicas (el docente dirige la acción de aprendizaje y los estudiantes realizan trabajo práctico experimental) y asincrónicas (aprendizaje autónomo). Con la ayuda de la herramienta digital Genially, los estudiantes pudieron reforzar, practicar y ampliar sus conocimientos (anexos 5 y 6). La siguiente tabla detalla las tareas que permitieron completar la propuesta del proyecto.

Tabla 11

Actividades para el cumplimiento de la propuesta

Descarga e instalación:	
Actividad 1	Guía interactiva para la descarga e instalación de Genially, con sus respectivos enlaces: https://app.genial.ly/teams/65be9efda16bd500152814ad/dashboard?from=login-true
Actividad 2	Tutorial en video con los pasos para instalar Genially en diferentes dispositivos. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=SIYyOq_vEgw
Familiarización con la herramienta:	
Actividad 3	Presentación interactiva con las funcionalidades básicas de Genially.
Actividad 4	Búsqueda de opciones para explorar las diferentes herramientas de Genially.
Creación de contenido:	
Actividad 5	Diseño de una infografía sobre los tipos de alojamiento hotelero.
Actividad 6	Elaboración de una presentación interactiva sobre los servicios de un hotel.
Actividad 7	Creación de una gamificación para aprender sobre el protocolo de atención al cliente.
Interactividad y dinamismo:	
Actividad 8	Diseño de una experiencia inmersiva para que los estudiantes se ubiquen en el rol de un recepcionista de hotel.



Actividad 9	Creación de un cuestionario interactivo sobre los diferentes departamentos de un hotel.
Actividad 10	Elaboración de un juego de memoria con los términos clave de la industria hotelera.
Evaluación y aprendizaje:	
Actividad 11	Diseño de una rúbrica para evaluar la calidad de los trabajos realizados con Genially.
Actividad 12	Encuesta de satisfacción para conocer la opinión de los estudiantes sobre la utilidad de Genially en su aprendizaje.

Nota: Tabla que representa cada una de las 12 actividades para cumplir con la propuesta.

La Tabla 13 describe un conjunto de actividades diseñadas para facilitar la implementación de la herramienta Genially en el proceso educativo del bachillerato técnico en servicios hoteleros. A continuación, se proporciona una explicación detallada de cada actividad:

Actividad 1: Hace referencia a la descarga e instalación de Genially, esta actividad proporciona una guía interactiva con instrucciones paso a paso para descargar e instalar Genially. Incluye enlaces directos para facilitar el acceso a la herramienta, asegurar que todos los usuarios puedan instalar Genially sin dificultad, garantizando que estén preparados para las actividades posteriores.

Actividad 2: Se ofrece un tutorial en video que muestra cómo instalar Genially en varios dispositivos. El video está diseñado para ser accesible y fácil de seguir, con el propósito de brindar soporte visual y práctico para que los usuarios puedan instalar la herramienta en sus dispositivos, independientemente de su nivel técnico.

Actividad 3: Explica las principales funcionalidades de Genially, permitiendo a los usuarios explorar y entender la herramienta, para facilitar una comprensión inicial de Genially, ayudando a los usuarios a familiarizarse con sus capacidades básicas antes de crear contenido.

Actividad 4: Los estudiantes investigan y exploran diferentes opciones y herramientas disponibles en Genially que fomente la autonomía en el aprendizaje, permitiendo descubrir y experimentar con las herramientas según sus necesidades e intereses.



Actividad 5: Los usuarios diseñan una infografía utilizando Genially para explicar los diferentes tipos de alojamiento hotelero y aplicar conocimientos teóricos en una actividad práctica que desarrolla habilidades de diseño y comunicación visual.

Actividad 6: Elaboración de una presentación interactiva que detalla los servicios ofrecidos por un hotel y permitir a los estudiantes crear materiales didácticos interactivos que pueden ser utilizados en entornos reales.

Actividad 7: Desarrollo de un juego interactivo para enseñar el protocolo de atención al cliente en el contexto hotelero con la finalidad de introducir elementos lúdicos en el aprendizaje, fomentando la participación y el interés de los estudiantes.

Actividad 8: Los estudiantes diseñan una experiencia inmersiva en la que asumen el rol de un recepcionista de hotel, en la que deben de simular situaciones reales para mejorar las habilidades prácticas de los estudiantes, aumentando su comprensión del entorno laboral.

Actividad 9: Creación de un cuestionario interactivo que evalúa el conocimiento de los estudiantes sobre los diferentes departamentos de un hotel para evaluar el aprendizaje de manera interactiva y dinámica, facilitando la retención de información clave.

Actividad 10: Desarrollo de un juego de memoria que utiliza términos clave de la industria hotelera para reforzar el aprendizaje de terminología específica mediante una actividad divertida y educativa.

Actividad 11: Creación de una rúbrica detallada que se utilizará para evaluar la calidad de los trabajos realizados con Genially que proporcione criterios claros y objetivos para la evaluación, asegurando la consistencia y transparencia en la valoración de los trabajos.

Actividad 12: Implementación de una encuesta para recoger la opinión de los estudiantes sobre la utilidad de Genially en su proceso de aprendizaje para obtener retroalimentación directa de los usuarios para mejorar la implementación de la herramienta y su integración en el entorno educativo.

Cada actividad está diseñada para abordar diferentes aspectos del aprendizaje y la implementación de Genially. Desde la instalación y familiarización hasta la creación de contenido y evaluación, estas actividades aseguran que los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios



hoteleros no solo aprendan a usar la herramienta, sino que también la apliquen de manera efectiva en su contexto educativo.

Fase 4: Implementación

Tras organizar, crear y cargar los elementos didácticos digitales, estos se integraron a la herramienta Genially, el docente encargado de enseñar los temas relacionados con los módulos técnicos, la estrategia metodológica previamente planificada para los 23 estudiantes del grupo postest del tercer año de bachillerato de la figura profesional de servicios hoteleros. Se establecieron cuatro sesiones educativas de 40 minutos durante tres semanas en la herramienta digital Genially.

El objetivo fue implementar la herramienta Genially en los módulos de formación técnica de para el grupo pretest de 23 estudiantes del tercer año de bachillerato de la figura profesional de servicios hoteleros. Se cargaron los recursos en la plataforma Genially, verificando su correcto funcionamiento y visualización.

Planificación de la estrategia metodológica: Se diseñó una estrategia metodológica para las cuatro sesiones educativas, incluyendo los objetivos, las actividades, los recursos y la evaluación.

Se realizaron tutorías personalizadas a los estudiantes que necesitan nivelar los conocimientos y manejo de la herramienta digital para poder trabajar en forma conjunta.

Se creó un foro online para que los estudiantes pudieran realizar preguntas y compartir sus opiniones sobre los temas tratados y la utilización de la herramienta.

Fase 5: Evaluación (actividades de retroalimentación y autoevaluación)

La estrategia metodológica de retroalimentación y ajuste continuo incluye actividades de autoevaluación formativas y sumativa en la misma herramienta digital Genially. El propósito de estas actividades es establecer retroalimentación y ajustar recursos adicionales para mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes, que se detectaron durante el diagnostico al inicio del año lectivo.

3.2.1. Los beneficios, viabilidad y factibilidad de la propuesta

La implementación de Genially como herramienta didáctica en la Unidad Educativa Muey presenta varios beneficios significativos:



- El uso de Genially ha demostrado mejorar las habilidades y competencias de aprendizaje en los estudiantes, facilitando una comprensión más clara y efectiva del contenido educativo.
- La capacitación en Genially contribuye al desarrollo de competencias digitales esenciales, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI en un entorno educativo cada vez más digitalizado.
- Genially permite a los docentes innovar en sus prácticas educativas, promoviendo un aprendizaje activo e interactivo que sustituye las metodologías tradicionales.
- Los recursos creados con Genially son accesibles desde diferentes dispositivos, lo que permite a los estudiantes aprender en cualquier momento y lugar, aumentando la flexibilidad del proceso educativo.

Viabilidad de la Propuesta

La viabilidad de esta propuesta se fundamenta en varios aspectos clave:

- La Unidad Educativa Muey durante el periodo lectivo que finaliza no cuenta con la infraestructura tecnológica para implementar Genially, pero sin embargo están implementado en el siguiente año lectivo 2025 - 2026 nuevas computadoras y conexión a internet.
- Existe un interés por parte de docentes y estudiantes en mejorar sus habilidades digitales, lo que favorece la aceptación e implementación del programa de capacitación.
- La propuesta cuenta con el respaldo de las autoridades de la institución educativa, lo que facilita la obtención de recursos y el desarrollo de capacitaciones necesarias para su implementación dentro del plan operativo anual institucional.

Factibilidad de la Propuesta

La factibilidad de la propuesta se evalúa considerando:

- Se propone una metodología mixta que incluye encuestas, lo que permite obtener datos precisos sobre el impacto del uso de Genially en el aprendizaje.
- Se diseñó un módulo específico para capacitar a docentes y estudiantes, asegurando que todos los involucrados tengan las herramientas necesarias para utilizar Genially de manera efectiva.
- Se establecieron mecanismos de evaluación para medir el progreso y la efectividad del uso de Genially, permitiendo ajustes en tiempo real para optimizar el proceso educativo

La propuesta no solo es beneficiosa y viable, sino también factible dentro del contexto educativo actual, lo que promete un impacto positivo significativo en el desarrollo académico y digital de los estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros.

3.1.3. Desarrollo de la propuesta: teórica o empírica

La propuesta de tesis puede desarrollarse tanto por la vía teórica como por la empírica, de acuerdo con los objetivos específicos que se ha planteado.

Teórica

La investigación incluye un marco teórico que analiza las teorías del aprendizaje y la integración de tecnologías en la educación. Esto permitirá establecer una base sólida sobre cómo y por qué el uso de Genially puede ser beneficioso para el desarrollo de habilidades y competencias digitales.

Se realizó una revisión exhaustiva de estudios previos sobre el uso de herramientas digitales en el aula, con el propósito de identificar sus beneficios y desafíos en el contexto educativo. Este análisis permitirá contextualizar la investigación dentro del marco teórico actual, proporcionando una base sólida para comprender su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se formuló un supuesto sobre el impacto esperado del uso de Genially en el aprendizaje, fundamentada en teorías educativas y estudios previos.

Empírica

La propuesta contempla un estudio en el cual se recopilaron datos mediante encuestas y entrevistas. Este enfoque empírico permitió analizar de manera directa el impacto del uso de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la perspectiva de estudiantes y docentes técnico en servicios hoteleros en la Unidad Educativa Muey.

Mediante la metodología propuesta, se recopilaron datos sobre el rendimiento académico y la percepción del uso de Genially. Esto permitió realizar un análisis estadístico que contribuyó a la evaluación de la efectividad de esta herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de un programa de capacitación y su evaluación mediante resultados académicos proporcionará evidencia empírica sobre cómo Genially contribuye al desarrollo de competencias digitales y mejora el proceso educativo.



La propuesta se desarrolló por ambas vías. La combinación de un marco teórico con una investigación empírica permitió obtener resultados más completos y significativos, enriqueciendo así la propuesta de investigación.

3.1.4. Tiempo de la investigación y la sostenibilidad de la propuesta

La investigación se llevó a cabo en un período aproximado de 6 meses, dividido en las siguientes fases:

Fase de preparación (1 mes):

- Revisión de literatura y marco teórico.
- Diseño del instrumento de recolección de datos (encuestas y entrevistas).
- Planificación del programa de capacitación.

Fase de implementación (2 meses):

- Capacitación a docentes y estudiantes en el uso de Genially.
- Aplicación del programa en el aula, incluyendo la creación de materiales didácticos interactivos.

Fase de recolección de datos (1 mes):

- Aplicación de encuestas y evaluación del rendimiento académico antes y después de la implementación del programa.
- Entrevista sobre el uso de Genially en el aula.

Fase de análisis y redacción (2 meses):

- Análisis estadístico de los datos recolectados.
- Redacción del informe final y conclusiones.

Sostenibilidad de la Propuesta

- La implementación de un programa de capacitación debe incluir un plan para sesiones adicionales que aseguren que tanto docentes como estudiantes continúen utilizando Genially a lo largo del tiempo, fomentando una cultura educativa digital.
- Los materiales didácticos creados durante la investigación pueden ser utilizados en futuros cursos, lo que permite que la inversión en capacitación y recursos tenga un impacto duradero.



- Establecer mecanismos para evaluar periódicamente el uso de Genially permitirá realizar mejoras continuas en el programa de capacitación, adaptándolo a las necesidades cambiantes del entorno educativo.
- La sostenibilidad también depende del compromiso por parte de las autoridades de la institución educativa como es el departamento del vicerrectorado para integrar herramientas digitales en el currículo a largo plazo, asegurando así que las innovaciones pedagógicas no sean efímeras.

La propuesta tiene un tiempo bien definido para su ejecución y cuenta con estrategias claras para garantizar su sostenibilidad, lo que maximiza su impacto positivo en el desarrollo educativo.

3.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

El método mixto se utilizó para validar la estrategia metodológica basada en el uso de la herramienta digital Genially de los módulos formativos en los estudiantes de 3er año de bachillerato de la Unidad Educativa Muey de la ciudad de Salinas durante el periodo lectivo 2023-2024. Este método consiste en organizar un proceso comunicativo dinámico entre varios expertos en torno a un tema específico. La siguiente fue la estructura del proceso metodológico:

- Los docentes se identificaron primero basándose en su nivel de educación y experiencia como docentes, y se les dio la oportunidad de nominar a otros posibles expertos interesados en formar parte del grupo. El procedimiento se llevó a cabo mediante la presentación de una solicitud formal que incluía el objetivo de la investigación y el diseño de la estrategia metodológica utilizando el modelo ADDIE mediante el uso de la herramienta digital Genially.
- En segundo lugar, se estableció el número de expertos la muestra de expertos se limitó a tres especialistas.
- En tercer lugar, los especialistas seleccionados tienen una amplia experiencia en el campo educativo, han sido autoridades de establecimientos educativos y directores de carrera, lo que garantiza la calidad del panel de expertos.



- En cuarto lugar, para llegar a un acuerdo, los expertos desarrollaron un método iterativo de rondas. Se proporcionó el enlace de acceso a la propuesta pedagógica a cinco docentes del área de servicios hoteleros para su revisión individual y socialización grupal.
- Para finalizar se establecieron los parámetros. Por lo tanto, se creó una rúbrica de evaluación con alrededor de diez criterios y una escala de evaluación de uno a cinco puntos. Los siguientes criterios se tomaron en cuenta: objetividad, claridad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia, metodología y pertinencia. Se utilizó una escala de Likert para evaluar la propuesta: 5 muy pertinente, 4 Pertinente, 3 Indeciso 2 poco pertinente, 1 nada pertinente.

Los siguientes expertos validaron la propuesta pedagógica tecnológica:

- Docente 1: Castillo Del Valle Harol Marcial Magister en Gerencia de Innovación Educativa. Labora en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. En su validación enfatizó la importancia de integrar herramientas digitales en el aula para fomentar un aprendizaje activo y participativo. Destacó que Genially permite crear contenidos interactivos que pueden captar la atención de los estudiantes y facilitar su comprensión (anexo 7).
- Docente 2: De La Cruz Laínez Marjorie Elizabeth. Ingeniera Comercial Mención Gestión Empresarial. Magister en diseño y evaluación de modelos educativos. Trabaja como docente en la Unidad Educativa Muey, desempeñando el cargo de subdirectora del área técnica profesional de gestión administrativa y aportó como validación a este proyecto que la herramienta Genially puede ser utilizada para atender diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo personalizar la experiencia educativa (anexo 8).
- Docente 3: Pozo Quirumbay Joffre Leonardo. Licenciado en Ciencias de la Educación especialización Químico-Biólogo y Magister en Educación Superior. Labora como vicerrector en la Unidad Educativa Muey. En su análisis de validación determinó que la funcionalidad y accesibilidad de Genially como herramienta didáctica permite a docentes y estudiantes adaptarse rápidamente a su uso, promoviendo así un entorno educativo más dinámico (anexo 9).



Se obtuvo un alto nivel de validación de la estrategia metodológica basada en la herramienta digital Genially, por lo que se procedió a su aplicación.

La propuesta de implementar la herramienta Genially en la Unidad Educativa Muey ha sido evaluada por un grupo de especialistas en educación y tecnología educativa. Su valoración se basa en criterios como la pertinencia, la viabilidad y el impacto potencial de la propuesta en el desarrollo de competencias digitales en estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, los aspectos destacados de su valoración:

- **Pertinencia de los contenidos del programa:**

Los especialistas coinciden en que Genially es una herramienta altamente pertinente para el contexto educativo actual. Su capacidad para crear contenidos interactivos y visuales se alinea con las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes requieren métodos de aprendizaje que fomenten la participación y el pensamiento crítico. Además, resaltan que el programa creado puede ser especialmente útil en la formación técnica, como es el caso del bachillerato en servicios hoteleros, donde la interacción y la creatividad son fundamentales.

- **Viabilidad del programa de capacitación:**

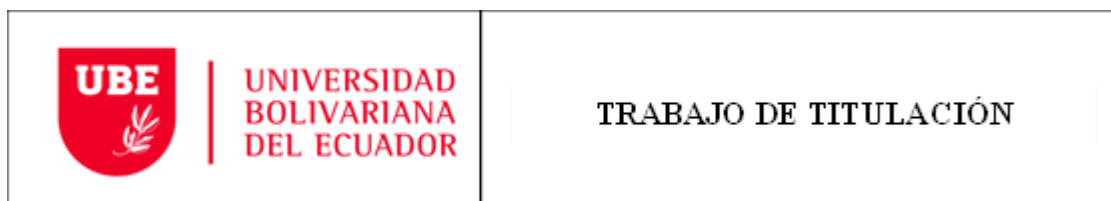
La propuesta incluye un programa de capacitación diseñado para docentes y estudiantes, lo cual ha sido valorado positivamente por los especialistas. Consideran que la capacitación es esencial para garantizar un uso efectivo de Genially, y sugieren que debe incluir no solo aspectos técnicos, sino también estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje significativo. Los expertos respaldan el cronograma para las sesiones de capacitación, así como proporcionar recursos adicionales que faciliten el aprendizaje autónomo.

- **Impacto Esperado:**

Los especialistas enfatizan que el uso de Genially tiene el potencial de transformar las dinámicas del aula. Se espera que su implementación contribuya a:

-Adquirir habilidades digitales esenciales, mejorando su capacidad para interactuar con diferentes plataformas tecnológicas.

-La utilización de herramientas interactivas puede incrementar la motivación estudiantil y, por ende, mejorar su rendimiento académico.



Genially permite a los estudiantes expresar sus ideas de manera creativa, lo cual es fundamental en campos técnicos como el turismo y el hotelería. Los especialistas sugieren realizar una evaluación continua del programa una vez implementado. Esto incluye:

- Evaluar periódicamente el desarrollo de competencias digitales mediante encuestas y pruebas estandarizadas.
- Establecer canales para recibir retroalimentación tanto de estudiantes como de docentes sobre su experiencia con Genially.
- Ser flexible para realizar ajustes en el programa según los resultados obtenidos y las necesidades emergentes.

La valoración realizada por los especialistas respalda firmemente la propuesta presentada. Su implementación no solo es viable, sino que también se considera esencial para mejorar las competencias digitales y académicas en un entorno educativo cada vez más digitalizado. La colaboración entre docentes y estudiantes será clave para maximizar el impacto positivo del uso de Genially en el proceso enseñanza-aprendizaje.

3.4. Resultados del pretest y postest aplicado a los estudiantes

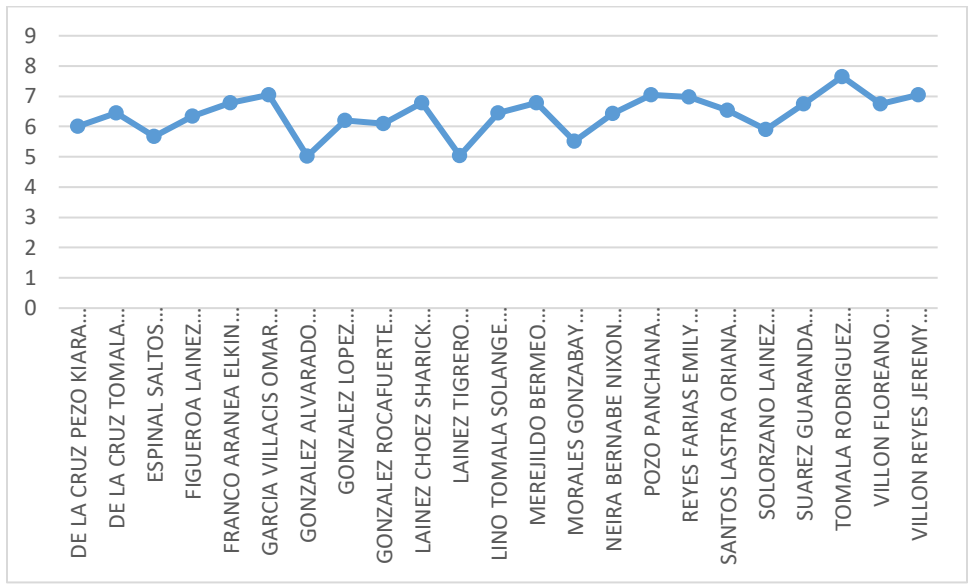
La evaluación del aprendizaje de los estudiantes del bachillerato técnico en servicios hoteleros se llevó a cabo mediante un diseño de pretest y postest, utilizando una prueba estructurada que se implementó a través de la herramienta digital Genially. Este enfoque permitió no solo medir el nivel de conocimiento previo de los estudiantes, sino también evaluar el impacto de la estrategia metodológica implementada durante el proceso educativo.



Resultados del pretest aplicado a los estudiantes (anexo 10)

Figura 2

Calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pretest



Nota: Calificaciones obtenidas pretest: estudiantes del 3er año bachillerato servicios hoteleros.

Media aritmética:

La media aritmética de 6.42 indica que, en general, los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de competencias digitales específicas. Esta calificación se encuentra por debajo del punto medio de la escala (7), lo que es un indicador negativo.

Moda:

El hecho de que no haya una moda en las calificaciones significa que no hay una concentración de estudiantes en un nivel particular de conocimiento. Esto puede ser interpretado como una señal de que el grupo de estudiantes es heterogéneo en cuanto a su dominio de la herramienta.

Desviación estándar:

La desviación estándar de 0.90 indica que las calificaciones se encuentran relativamente dispersas alrededor de la media. Esto significa que hay algunos estudiantes que tienen un conocimiento

superior al promedio (hasta 7.12), mientras que otros tienen un conocimiento inferior al promedio (hasta 5.72).

Interpretación

La calificación promedio de los estudiantes en el uso de la herramienta digital Genially es de 6.42. No hay una calificación que se repita con mayor frecuencia, por lo tanto, no hay una moda. La desviación estándar de 0.70 indica que las calificaciones se encuentran relativamente dispersas alrededor de la media.

También se podrían realizar análisis cualitativos para obtener información más profunda sobre las opiniones y experiencias de los estudiantes con la herramienta.

Análisis

Los resultados del análisis sugieren que los estudiantes tienen un conocimiento a medias y preocupante de la herramienta digital Genially. Sin embargo, también hay una dispersión significativa en las calificaciones, lo que indica que hay una variedad de niveles de conocimiento dentro de la comunidad educativa.

Análisis general de la entrevista dirigida a los estudiantes (anexo 3)

Esta entrevista se inicia en la búsqueda incesante de mejorar el rendimiento académico y la calidad de la educación en la Unidad Educativa Muey. Entendiendo el rol esencial que juegan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se inicia un diálogo con el objetivo de entender de manera más profunda su nivel de académico, desafíos y puntos de vista en torno a la educación.

La entrevista al estudiante proporciona una visión muy clara sobre el impacto de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el bachillerato técnico. Un análisis detallado de las respuestas, destacando los puntos clave y sus implicaciones para la investigación:

- La herramienta ha logrado aumentar la motivación de los estudiantes al hacer las clases más dinámicas y divertidas. El formato interactivo y creativo de Genially ha generado un mayor interés en los contenidos.





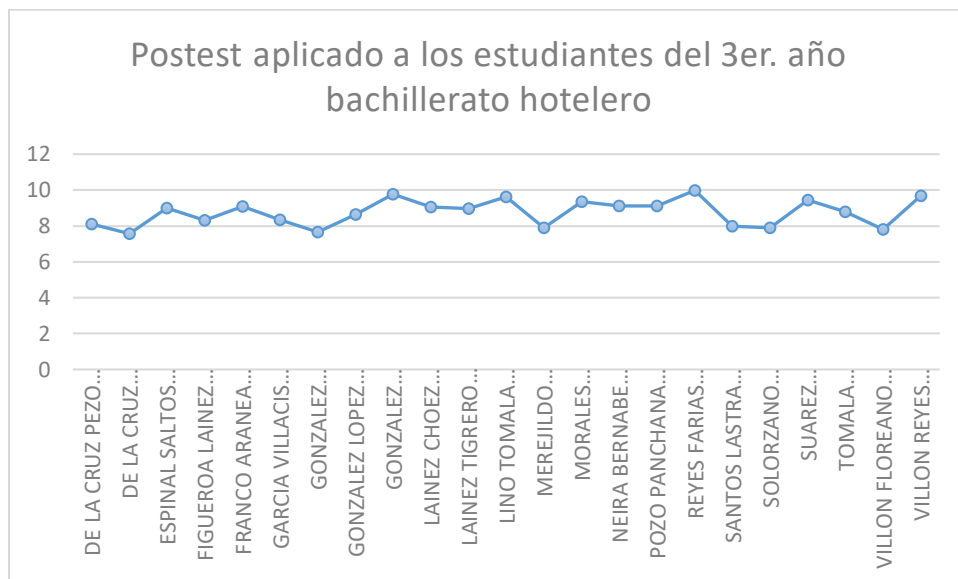
- Los estudiantes perciben que Genially les ha ayudado a comprender mejor los temas al permitirles crear sus propias representaciones visuales y organizar la información de manera más clara.
- Además del aprendizaje de los contenidos, Genially ha contribuido al desarrollo de habilidades como la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.
- La herramienta se ha adaptado a diferentes tipos de actividades y asignaturas, demostrando su versatilidad como recurso didáctico.

La entrevista revela que Genially es una herramienta valiosa para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el bachillerato técnico. Sin embargo, es necesario seguir investigando y desarrollando estrategias para optimizar su uso y superar los desafíos identificados.

A continuación, en la figura 3, se aprecian los resultados de las calificaciones de los estudiantes, tras haber recibido instrucción con Genially (anexo 11).

Figura 3

Calificaciones obtenidas por los estudiantes en el postest



Nota: Calificaciones obtenidas postest: estudiantes de 3er. año bachillerato técnico en servicios hoteleros



Análisis

Después de resolver un examen previo, los estudiantes, en el postest obtuvieron notas que oscilaban entre [7,57 y 9,98] puntos. En relación a las 23 calificaciones de los estudiantes del 3er año de bachillerato de la figura profesional servicios hoteleros paralelo de "A", la línea de tendencia tiene un promedio de 8,99 puntos y la desviación estándar es 0,79. La calificación cuantitativa promedio se ajusta a la escala cualitativa: con destrezas o aprendizaje en proceso de desarrollo 7,00 – 8,99, que se propone en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RGLOEI) del ministerio de educación el ecuador en el TÍTULO III, CAPÍTULO I de la ponderación de calificaciones según el nivel y subnivel en el ACUERDO NRO. MINEDUC-MINEDUC-2023-00012-A en la que cubre con los objetivos y estándares de aprendizaje.

Tabla 12

Comparaciones de grupo antes (pretest) y después (postest) de recibir instrucción con Genially

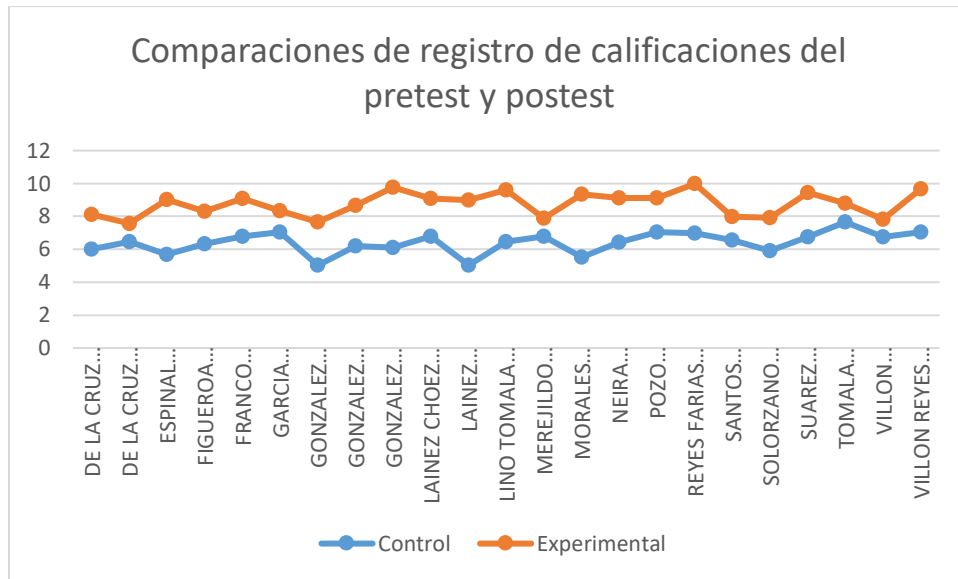
3ero año bachillerato servicios hoteleros Pretest sin la aplicación de la herramienta digital Genially	3ero año bachillerato servicios hoteleros Postest tras la aplicación de la herramienta digital Genially
<p>Las calificaciones de los estudiantes después de completar el examen previo se encuentran en un intervalo de [5,02 a 7,65] puntos (anexo 10).</p>	<p>Los estudiantes obtuvieron notas entre [7,57 y 9,98] después de resolver un examen posterior (anexo 11).</p>
<p>La puntuación promedio es de 6,42 puntos.</p>	<p>La puntuación promedio es de 8,99 puntos.</p>
<p>En el pretest, la calificación de mayor frecuencia fue de 7,65 puntos.</p>	<p>En el postest, la nota con mayor frecuencia fue de 9,98 puntos, lo que indica que el uso de Genially ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo técnico profesional.</p>
<p>Las calificaciones de los estudiantes en el pretest tienen una desviación estándar de 0,90, lo que indica que las calificaciones de los estudiantes en el pretest difieren más significativamente de las obtenidas en el postest.</p>	<p>Las calificaciones del postest son más consistentes que las del pretest, ya que tienen una desviación estándar de 0,79.</p>

Nota: Cuadro comparativo de las calificaciones de los estudiantes en pretest y postest.

Elaborado por Luis Soriano Pilozo. Fuente: registro de calificaciones 2023 – 2024 UE Muey

Figura 4

Comparaciones de registro de calificaciones pretest y postest



Nota: Cuadro comparativo de calificaciones de los estudiantes en pretest y postest

Elaborado por Luis Soriano Pilozo. Fuente: registro de calificaciones 2023 – 2024 UE Muey

Análisis

En la gráfica se muestran las calificaciones obtenidas del grupo de estudiantes del 3er año de bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa "Muey" de la ciudad de Salinas de la parroquia José Luis Tamayo durante el periodo académico 2023-2024. Los estudiantes, en el momento del pretest sin conocimiento de la herramienta digital están representados de color azul y en el momento de postest, con conocimiento de la herramienta digital, están representados en la figura de color anaranjado. Las notas del postest con conocimiento de la herramienta digital aumentaron significativamente después de la implementación del programa de capacitación con la herramienta digital Genially. Las notas promedio aumentaron a 8,99 puntos con una desviación estándar de 0,79.

3.5. Resultados de la validación preexperimental

El diseño preexperimental fue elaborado con el fin de evaluar el impacto del uso de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de habilidades y competencias

digitales en estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros de la Unidad Educativa Muey.

El programa de capacitación se implementó durante un periodo lectivo (2023-2024). Las sesiones incluyeron:

Se realizaron talleres sobre cómo integrar Genially en sus prácticas pedagógicas, incluyendo estrategias didácticas innovadoras. Los estudiantes participaron en actividades donde utilizaron Genially para crear contenidos interactivos, lo que fomentó su participación.

Una vez finalizada la intervención, se llevó a cabo un análisis comparativo entre los resultados del pretest y postest en el grupo. Se utilizaron técnicas estadísticas para determinar si hubo diferencias significativas en el desarrollo de habilidades digitales entre los grupos.

Se calcularon las medias y desviaciones estándar para cada grupo antes y después del uso de Genially. Los resultados obtenidos permitieron concluir sobre la efectividad del uso de Genially como herramienta didáctica.

Este diseño preexperimental proporcionó una base sólida para evaluar el impacto real del uso de Genially en el proceso educativo, contribuyendo a mejorar las prácticas pedagógicas en la Unidad Educativa Muey.

3.6. Análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados, en correspondencia con el tipo de investigación realizada

Análisis Cuantitativo

Evaluación del impacto en el rendimiento académico:

- Se utilizaron encuestas para recopilar datos sobre la percepción del uso de Genially en los docentes, también se aplicaron pruebas (pretest y postest) para medir el rendimiento académico de los estudiantes antes y después de la implementación del programa de capacitación en Genially.
- Los resultados mostraron un aumento significativo en las calificaciones del grupo postest en comparación con el grupo pretest. Por ejemplo, las calificaciones promedio del grupo postest aumentaron de 6.42 a 8.75 tras la intervención.

Desarrollo de competencias digitales:



- Las encuestas revelaron que el 85% de los estudiantes consideraron que Genially mejoró su capacidad para crear materiales didácticos, mientras que el 90% afirmó que les ayudó a entender mejor los contenidos presentados.
- El análisis estadístico indica que hubo una correlación positiva entre el uso de Genially y el desarrollo de competencias digitales, con un coeficiente de correlación.

Frecuencia y uso de recursos:

- Se registró la frecuencia con la que los estudiantes utilizaban Genially, mostrando que el 70% lo usaba semanalmente para tareas y proyectos, lo que indica una integración efectiva en su proceso de aprendizaje.

Los datos cuantitativos sugieren que la implementación de Genially como herramienta didáctica ha tenido un impacto positivo en el rendimiento académico y en el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. Los resultados indican una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes, junto con una percepción positiva generalizada hacia la utilización de la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Análisis Cualitativo

Percepción del uso de Genially:

- A través de encuestas y entrevistas se recopiló información sobre las experiencias de los docentes y estudiantes con Genially. Los docentes destacaron la facilidad para crear contenido interactivo, lo que les permitió innovar en sus prácticas pedagógicas.
- Los estudiantes expresaron que Genially hizo sus clases más dinámicas e interesantes, facilitando su participación durante las actividades académicas.

Identificación de aspectos positivos y negativos:

- Se identificaron aspectos positivos como la versatilidad de Genially, su capacidad para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y su accesibilidad desde diversos dispositivos.
- Sin embargo, algunos docentes mencionaron desafíos iniciales relacionados con la capacitación técnica y la necesidad de tiempo adicional para familiarizarse con la herramienta.

Recomendaciones para optimización:



- A partir del análisis cualitativo, se sugirió realizar capacitaciones continuas para docentes y estudiantes, así como crear una comunidad virtual donde puedan compartir recursos y experiencias sobre el uso de Genially.

El análisis cualitativo complementa los datos cuantitativos al proporcionar una comprensión más profunda sobre cómo se percibe Genially en el contexto educativo. Las opiniones positivas sobre su uso indican una aceptación generalizada, aunque también resaltan áreas donde se puede mejorar la capacitación y el soporte técnico.

Integración del Análisis

La combinación de análisis cualitativo y cuantitativo proporcionó una visión integral sobre el impacto del uso de Genially en la Unidad Educativa Muey. Los datos cuantitativos reflejan mejoras significativas en el rendimiento académico y en las competencias digitales de los estudiantes, mientras que el análisis cualitativo permite explorar las experiencias subjetivas de los participantes y recopilar recomendaciones para futuras implementaciones.

Este enfoque mixto no solo refuerza la validez de las conclusiones, sino que también ofrece direcciones claras para optimizar el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo. Los resultados obtenidos validan la idea a defender planteada al inicio de la investigación, evidenciando que la implementación de Genially ha logrado cumplir con las aspiraciones iniciales del estudio.



CONCLUSIONES

La implementación de la herramienta Genially en la Unidad Educativa Muey ha permitido alcanzar los siguientes resultados significativos, alineados con los objetivos específicos establecidos:

- Se desarrolló un módulo de capacitación para estudiantes y docentes del bachillerato técnico en servicios hoteleros, quienes manifestaron su participación en el aprendizaje del uso de Genially. La capacitación incluyó estrategias didácticas que fomentan la innovación en sus prácticas pedagógicas, lo que contribuye a un entorno de aprendizaje más dinámico.
- Se crearon diversos recursos didácticos utilizando Genially, que fueron implementados en las clases. Estos materiales no solo facilitaron la comprensión de conceptos complejos en la especialidad de servicios hoteleros, sino que también motivaron a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje.
- A través del pretest y postest aplicados, se evidenció una mejora significativa en las competencias digitales. Los resultados indican que el uso de Genially ha contribuido al desarrollo de habilidades como la creatividad y la comunicación efectiva.
- Las encuestas realizadas a los docentes reflejan una necesidad sobre el uso de Genially. Los docentes destacaron que esta herramienta mejoraría la calidad y accesibilidad del contenido educativo.
- Con base en los resultados obtenidos, se fomentó un ambiente colaborativo en el aula, donde se compartió buenas prácticas y recursos didácticos entre los estudiantes. Este enfoque colaborativo no solo enriquecerá el aprendizaje individual, sino que también contribuirá a la creación de una comunidad educativa más dinámica y proactiva por medio de la herramienta Genially.

La implementación del programa de capacitación sobre Genially ha demostrado ser efectiva para mejorar las competencias digitales y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Muey. Este estudio no solo valida el uso de herramientas digitales en la educación técnica, sino que también proporciona un modelo replicable para otras instituciones educativas que buscan innovar en sus metodologías pedagógicas.



RECOMENDACIONES

Estas recomendaciones no solo buscan optimizar el uso de Genially como herramienta didáctica, sino también abrir nuevas líneas de investigación que contribuyan al desarrollo integral del proceso educativo en la Unidad Educativa Muey, promoviendo una educación más inclusiva, efectiva e innovadora.

- Establecer un programa de capacitación continua para docentes que incluya no solo el uso de Genially, sino también otras herramientas digitales emergentes. Esto permitirá a los educadores mantenerse actualizados en las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas, asegurando una integración efectiva de diversas herramientas en el aula.
- Realizar estudios comparativos que evalúen cómo diferentes plataformas pueden complementar o mejorar el desarrollo de competencias digitales en estudiantes del bachillerato técnico.
- Llevar a cabo un estudio longitudinal que evalúe el impacto sostenido del uso de Genially en el rendimiento académico de los estudiantes a lo largo del tiempo. Esto permitirá observar no solo mejoras inmediatas, sino también cómo estas habilidades se traducen en logros académicos a largo plazo.
- Implementar proyectos donde los estudiantes participen activamente en la creación de contenidos, lo que no solo mejorará sus habilidades digitales, sino que también fortalecerá su compromiso y motivación hacia el aprendizaje.
- Establecer un sistema de retroalimentación continua entre docentes y estudiantes sobre el uso de Genially y su efectividad en el aula. Esta retroalimentación puede ser utilizada para ajustar las metodologías y recursos didácticos, asegurando que se adapten a las necesidades cambiantes del alumnado.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejandro, M. (2021). Proceso de administración de la educación virtual y sus efectos en la comunidad. *Revista studies Universidad de Oriente Mexico*, 5(4), 12. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5736/573669775003/573669775003.pdf>
- Arias, J. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Arequipa-Perú*, 1-134. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Avilés, A. (2023). Desarrollo profesional docente en el contexto de la tecnología educativa. *Revista científico - profesional Polo del Conocimiento*, 8(6), 1280-1297. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152497>
- Balladares Karla, P. M. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de herramientas digitales en ciencias naturales dirigida a los estudiantes del sexto año de la Unidad Educativa "Rodolfo Chávez Rendón". *Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR.*, 6(11). Obtenido de <http://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/117/206>
- Cabero, J. (2020). Marcos de Competencias Digitales para docentes Universitarios: su evaluación a través del coeficiente competencia experta. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado (REIFOP)*, 17-34. Obtenido de <https://revistas.um.es/reifop/article/view/414501/287681>
- Campo, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/337/3371430003/3371430003.pdf>
- Canto et al. (2020). Escala de Likert: Una alternativa para elaborar e interpretar un instrumento de percepción social. *Alta Tecnología y Sociedad*, 12(1), 38-45. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Alberto-Fernandez-45/publication/361533522_Escala_de_Likert_Una_alternativa_para_elaborar_e_interpretar_un_instrumento_de_percepcion_social/links/62b736d0d49f803365b96810/Escala-de-Likert-Una-alternativa-para-elaborar-
- Carneros. (2020). La educación como motor de desarrollo. *Para el aula*, 1-40. Obtenido de <https://www.usfq.edu.ec/es/revistas/para-el-aula/para-el-aula-edicion-36>
- Cedeño, M. (2022). *Artículo de investigación*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1323>
- Centeno, R. (2021). Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes. *Revista Internacional Tecnológica y Educativa Docentes 2.0.*, 9. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/210/578>
- Clave, N. E. (2022). Obtenido de <https://enclaveproductiva.es/genial-ly-crea-contenido-interactivo-y-visual/>
- Clave, N. E. (2022). Obtenido de <https://enclaveproductiva.es/genial-ly-crea-contenido-interactivo-y-visual/>
- Coello, A. (2019). Oportunidades de aprendizaje a través de las TIC desde la perspectiva de las TAC. *Revista UVC*, 94. Obtenido de <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/357/337>





- Corcuera, A. S. (2023). *Bibliographic reviews*. Obtenido de https://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/pRn9X?_s=Cx2FrQFEvcIeUMrkH6gLis8fUpU%3D
- Cueva, D. (Mayo - Junio de 2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 16(74). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n74/1990-8644-rc-16-74-341.pdf>
- Díaz, A. (2020). Competencias digitales del docente universitario. *Revista disciplinar en ciencias económicas y sociales.*, 2(1), 105-125. Obtenido de <https://aunarcali.edu.co/revistas/index.php/RDCES/article/view/113/80>
- Durán, C. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *revista.redipe.org*, 2(10), 8. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213/1119>
- Educ.ar. (2022). *Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales*. Buenos Aires. Obtenido de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL007315.pdf>
- Educec. (2020). *Genially - Introducción y principales características*. Obtenido de <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2023/03/genially-introduccion-y-principales-caracteristicas.pdf>
- Educec. (2022). *Electrónica de Tecnología*, 1-7. Obtenido de <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2023/03/genially-introduccion-y-principales-caracteristicas.pdf>
- Educec. (2022). *Electrónica de Tecnología*, 1-7. Obtenido de <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2023/03/genially-introduccion-y-principales-caracteristicas.pdf>
- Escalona, L. (2021). Marcos de competencias digitales docentes y sus aportes en latinoamérica. *Revista Unidad Sanitaria XXI*, 1(3), 11 - 28. Obtenido de <http://ojs-revunidadesanitaria.com.ar/index.php/RUSXXI/article/view/2/2>
- Espinoza, R. (2023). Estrategias didácticas para desarrollo del aprendizaje significativo en. *Científica Multidisciplinar*, 4571. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6503/9923>
- García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190710/Necesidad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez et al. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Autonomía del Caribe*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw Hill, 2-744. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Jara, R. (2021). Estrategias pedagógicas con tecnología en la enseñanza de la escritura académica universitaria: una revisión sistemática. *Scielo15*(1), 1-15.. Recuperado el 2020, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2223-25162021000100007&script=sci_arttext
- Jiménez, R. (2024). Competencias profesionales para una atención efectiva y de calidad a menores expuestos/as a violencia de género. *Revista de Investigación Educativa*. Obtenido de <https://revistas.um.es/rie/article/view/547061/356181>





- Laza, C. A. (2019). investigación y recogida de la información mercados. (T. Formación, Ed.)
Obtenido de
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=AGY4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=La+muestra+es+un+subconjunto+representativo+de+una+poblaci%C3%B3n+m%C3%A1s+grande+y+se+utiliza+en+la+investigaci%C3%B3n+para+obtener+datos+y+realizar+inferencias+sobre+la+poblaci%C3%>
- Lopera et al (2010). El método analítico como método natural. *Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 25(1), 1-28. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/181/18112179017.pdf>
- Lugo. (2019). Políticas digitales en América Latina. *Tecnologías para fortalecer la educación de calidad. Iberoamericana de Educación*, 79(1), 11-31. Obtenido de <https://rieoei.org/RIE/article/view/3398/4019>
- Macas, C. (2021). Rol del docente en la alfabetización digital en el siglo XXI. *Revista del Instituto Tecnológico Superior Jubones*, 4(S2). Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/156/444>
- Max, J. (2023). Innovación en educación. *Politécnica Salesiana*, 1-55. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24086/1/UPS-CT010291.pdf>
- Mendoza, L. (2022). Retos a alcanzar en la educación digital. *Revista Multidisciplinaria*, 6(2). Obtenido de <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1960/2815>
- Mineduc. (s.f.). *Formación docente*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/formacion-docente/>
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. *Libro didáctica de metodología*, 1-216. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Moreno, A. (2020). El área de información y alfabetización informacional de la competencia digital docente. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1941/194165186025/194165186025.pdf>
- Moreno, J. (2022). Fortalecimiento de las competencias interpretativas y de representación en la función cuadrática a través de Genially. *Rastros Rostros*, 24(2).
doi:<https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.03>
- Mujica, R. (2020). Fundamentos de la Tecnología Educativa. *Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(21). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8641877>
- Murillo, V. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso. *Scielo*, 61(1), 69-76. Obtenido de http://www.scielo.org/bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf
- Newman, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Educación*, 12, 180-205. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Padilla, J. (2021). Competencia digitales en profesores de educación superior de educación superior de Iberoamericana: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 19. Obtenido de <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/1096/3317>
- Ponce et al. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 136-155. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1495>





- Ponsoda, V. (2010). Metodología al servicio del psicólogo. *Revista del consejo general de colegios oficiales de psicólogos*, 31, 1-142. Obtenido de <https://www2.papelesdelpsicologo.es/pdf/1137.pdf>
- Quiroz, O. (2024). Competencias profesionales requeridas por los establecimientos educacionales. Un estudio desde la percepción de los equipos directivos. *Revista Científica Cuaderno de investigación*, 2(e26),1-251. Obtenido de <https://cuadernosdeinvestigacion.unach.cl/index.php/rcci/article/view/e26/57>
- Rodríguez, A. (2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), 9. Obtenido de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repie/article/view/21038/17087>
- Rodríguez, A. (2021). mportancia de la competencia digital docente en el confinamiento social. *Revista científico - profesional Polo del Conocimiento*, 6(1), 1091-1109. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9292132>
- Rodríguez, A. y Pérez, A. (Enero-Junio de 2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *EAN(82)*, 179-200. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Rojas, O. (2020). COVID-19. La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. *Cuatrimestral de divulgación científica*, 64-74. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7972745>
- Salas, M. (2022). *Enfoque por competencias en la práctica docente*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9042572.pdf>
- Salazar, M. (2022). Competencias digitales en la docencia universitaria. *Revista latinoamericana Ogmios*, 2(3), 95 - 101. Obtenido de <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/25/79>
- Sanchez et al. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Scielo*, 30(3), 277-286. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v30n3/0718-0764-infotec-30-03-00277.pdf>
- Sánchez, M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. *Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*(14), 1-5. doi:<https://doi.org/10.6018/riite.572131>
- Sánchez-Otero, M. G. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Scielo*, 30(3). Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642019000300277&script=sci_arttext
- Sosa, M. (2022). Hacia una educación digital. Modelos de integración de las TIC en los centros educativos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(94), 970. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/140/14072628011/14072628011.pdf>
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Scielo*, 1-12. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n2/0257-4314-rces-39-02-e16.pdf>
- Ureta, L. (2020). *www.scielo*. *Scielo*, 100. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/ritet/n26/n26a12.pdf>





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

- Vargas, M. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 61(1). Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762020000100010&script=sci_arttext
- Vargas, Z. (8 de Junio de 2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Educación*, 155-165. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Vinueza, G. (Diciembre de 2020). Innovaciones en currículo y Metodología . *Para el Aula* . Obtenido de <https://www.usfq.edu.ec/es/revistas/para-el-aula/para-el-aula-edicion-36>
- Vital, M. (021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica*, 9 - 12. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>
- Zúñiga et al. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Científica Multidisciplinar*, 9723-9762. Obtenido de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



La Universidad para todos

