

GENIALLY PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS

GENIALLY FOR ENGLISH TEACHING AND LEARNING

Recibido: 13/06/2024 - Aceptado: 15/01/2025

María Elena Guillen Pisco

Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Posgrado

Magíster en Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi

maria.guillen@upec.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-0076-6528>

Ana María Cerón Pazmiño

Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Posgrado

Magíster en Diseño Curricular y Evaluación Educativa
Universidad Técnica de Ambato

ana.ceron@upec.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-5721-7766>

Guillen, M., & Cerón, A. (febrero, 2025). Genially para la enseñanza - aprendizaje del inglés. *Sathiri*, 56 – 73. <https://doi.org/10.32645/13906925.1353>



Resumen

Los métodos tradicionales de enseñanza del inglés presentan limitaciones que se agravan por la falta de competencias digitales tanto en docentes como en estudiantes. En Ecuador, esta situación contribuye al bajo rendimiento en esta materia a nivel nacional. Por ende, el objetivo de este estudio fue implementar Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes de una unidad educativa de Tulcán, con el fin de mejorar sus habilidades lingüísticas. Se utilizó un enfoque mixto y causal, combinando métodos de campo y documental, con un diseño cuasiexperimental y preexperimental. Se aplicó un pretest y un postest a 80 estudiantes. La metodología incluyó entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes para evaluar sus habilidades en inglés. Se llevaron a cabo pruebas estadísticas como Shapiro-Wilk, la t de Student para muestras emparejadas, análisis de correlaciones y la fórmula N-Gain. Los resultados revelaron bajas competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes, así como un desconocimiento generalizado de herramientas digitales como Genially, lo que resultó en un uso nulo de estas en las clases. En conclusión, las habilidades evaluadas mostraron una mejora significativa después de la intervención con Genially, con un incremento de 0,50 puntos. Sin embargo, también se resalta la urgente necesidad de capacitar a los docentes para optimizar su uso y efectividad en el aula.

Palabras clave: inglés, educación básica, Genially, competencias digitales, gamificación.

Abstract

Traditional English teaching methods present limitations that are aggravated by the lack of digital skills in both teachers and students. In Ecuador, this situation contributes to the low performance in this matter at the national level. Therefore, the objective of this study was to implement Genially in the teaching-learning process of English of students from an educational unit in Tulcán, in order to improve their linguistic skills. A mixed and causal approach was used, combining field and documentary methods, with a pre-experimental quasi-experimental design. Pre-Test and Post-Test were administered to 80 students. The methodology included interviews with teachers and surveys with students to evaluate their English skills. Statistical tests such as Shapiro-Wilk, Student's t for paired samples, correlation analysis and the N-Gain formula were carried out. The results revealed low digital skills in both students and teachers, as well as a general lack of knowledge of digital tools such as Genially, which resulted in no use of them in classes. In conclusion, the skills evaluated showed a significant improvement aft'r the intervention with Genially, with an increase of 0.50 points. However, it also highlights the urgent need to train teachers to optimize its use and effectiveness in the classroom.

Keywords: English, basic education, Genially, digital skills, gamification.

Introducción

En la enseñanza del inglés en la educación básica se enfrentan diversos desafíos que dificultan el proceso de aprendizaje. Entre estos se encuentran la falta de motivación de los estudiantes (Briceño y Calderón, 2022), la dificultad para mantener su atención y el abordaje efectivo de contenidos complejos (Torres y Estrella, 2022). Además, la práctica constante y la inmersión en el idioma suelen ser aspectos complicados de lograr en un entorno escolar tradicional (López et al., 2022).

Asimismo, Peña (2019) y Galván y Siado (2021) manifiestan que los métodos tradicionales, basados en la memorización gramatical y la traducción de textos, resultan poco efectivos para que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo de esta lengua extranjera.

La teoría cognitiva proporciona un marco fundamental para entender cómo los individuos procesan, almacenan y utilizan la información. Según esta, el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de la interacción con la información y su entorno (Morinigo y Fenner, 2019). Este enfoque resalta la importancia de una comprensión profunda y significativa de los conceptos, que se logra cuando los estudiantes pueden relacionar la nueva información con su conocimiento previo (Alomá et al., 2022).

Asimismo, la teoría cognitiva enfatiza la necesidad de que la información sea presentada de manera clara, organizada y relevante para facilitar su asimilación por parte de los estudiantes (Raviolo, 2019). En el contexto de la enseñanza del inglés, esto implica que los materiales educativos deben estar diseñados para fomentar la comprensión activa y la aplicación práctica del idioma, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y duradero.

La teoría de aprendizaje multimedia se centra en la optimización del diseño de materiales educativos multimedia para promover un aprendizaje más efectivo. Postula que la combinación de elementos visuales y auditivos en la presentación de información puede mejorar la comprensión y retención del contenido (Jordán et al., 2022). En este sentido, Mayer identifica varios principios de diseño multimedia que pueden mejorar el aprendizaje, tales como la coherencia, la contigüidad temporal y espacial, y la redundancia. Por ejemplo, el principio de la contigüidad temporal sugiere que las imágenes y el texto relacionados deben presentarse simultáneamente para facilitar la integración de la información (Raviolo, 2019).

Además, la teoría advierte sobre la sobrecarga cognitiva, enfatizando la importancia de minimizar la cantidad de información presentada al mismo tiempo (Salinas y Villaseñor, 2023). En el contexto de la enseñanza del inglés, la aplicación de los principios de la teoría de aprendizaje multimedia de Mayer puede ayudar a diseñar materiales educativos más efectivos y atractivos, que faciliten el proceso de aprendizaje y mejoren el rendimiento de los estudiantes.

Ante este panorama, se ha indagado en técnicas y herramientas para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo la tecnología el camino para abordar estas limitaciones (Rocha, 2020). El continuo avance en este ámbito transforma la manera en que los jóvenes acceden al conocimiento y se involucran en el aprendizaje (Timbe et al., 2020).

Una alternativa que se ha destacado es la gamificación, pues al integrar elementos de juego en entornos de aprendizaje y enseñanza, ofrece una poderosa herramienta para mejorar la experiencia educativa (Rodríguez et al., 2020). Al introducir mecánicas de juego como desafíos, recompensas, competiciones y niveles, la gamificación puede aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica y atractiva (Molina et al., 2021).

Además, la posibilidad de proporcionar retroalimentación inmediata y reconocimiento por los logros obtenidos refuerza el progreso individual y estimula la participación (Cordero y Núñez,

2018). Esta técnica también promueve la colaboración y el trabajo en equipo, ya que muchos juegos requieren que los participantes colaboren para alcanzar objetivos comunes (García et al., 2020).

En este contexto, el interés de realizar esta investigación se enfoca en emplear la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la educación básica. Para ello, se requiere determinar las competencias digitales de los estudiantes y docentes, dada la necesidad de definir el nivel de habilidades previas para adaptarse a los nuevos modelos educativos que incorporan la tecnología como elemento potenciador.

La enseñanza del inglés es una de las principales problemáticas de aprendizaje, específicamente en Ecuador. De Angelis (2022) menciona que la enseñanza del idioma inglés enfrenta retos significativos, agravados por la percepción de un bajo nivel de dominio del idioma. El EF English Proficiency Index (EF EPI, 2024) ha colocado a Ecuador en posiciones consideradas de dominio muy bajo en varios informes, generando titulares y discusiones sobre la competencia lingüística en el país.

Aunque la gamificación se plantea como una alternativa para abordar las deficiencias en la enseñanza de este idioma y mejorar las habilidades de aprendizaje de los estudiantes de manera individual, existen algunos desafíos a enfrentar para aplicarla de forma integral. Según Padilla y Reynaga (2023), los principales desafíos que los docentes han experimentado al implementar la tecnología en la enseñanza del inglés son el limitado acceso a recursos tecnológicos e infraestructura en las escuelas, la resistencia al cambio y renuencia a adoptar nuevas metodologías de enseñanza, las limitaciones de tiempo y la alta carga laboral, capacitación insuficiente, y habilidades y competencias digitales limitadas entre los docentes. Este panorama dificulta la aplicación integral de la gamificación en la enseñanza.

Ante los desafíos planteados, resulta crucial centrar la atención en el desarrollo de competencias digitales tanto para docentes como para estudiantes en el contexto del aprendizaje del inglés. De acuerdo con Vera et al. (2020), en la actualidad, se exige que los docentes posean conocimientos actualizados y estén capacitados para integrar la tecnología en la enseñanza, lo que les permite hacer frente a los constantes cambios tecnológicos. La eficacia del uso de la gamificación, que abarca una amplia variedad de plataformas y aplicaciones, está directamente relacionada con las competencias digitales (García, 2016). Esto sugiere que algunos docentes podrían no aprovechar estos recursos debido a la falta de conocimientos sobre cómo implementarlos, optando en su lugar por mantener métodos de enseñanza convencionales (Galván y Siado, 2021).

A nivel estudiantil, es necesario desarrollar competencias digitales que les permitan utilizar de manera segura, saludable, crítica y responsable las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad (Orosco et al., 2020). Dada la importancia de estas competencias, es esencial dirigir los esfuerzos hacia la capacitación y el desarrollo de habilidades digitales, con el fin de abordar de manera efectiva los desafíos relacionados con la integración de la tecnología en la enseñanza del inglés y garantizar un aprendizaje significativo y relevante para los estudiantes.

La herramienta Genially se presenta como una opción viable para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes mediante la creación de recursos digitales que impulsen el aprendizaje del inglés (Tutillo et al., 2020). Esta plataforma integral de gamificación ofrece una amplia variedad de herramientas visuales e interactivas que pueden adaptarse para mejorar la experiencia de aprendizaje del inglés (Masache-Escobar y Enciso, 2023). Sobre la base de este panorama, la problemática se resume en la pregunta: ¿qué competencias digitales poseen los docentes y estudiantes en el uso de Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, en la Unidad Educativa Isaac Acosta Calderón?

Los antecedentes reseñados a continuación ofrecen una amplia perspectiva sobre el uso de la gamificación y, particularmente, de Genially en la enseñanza de materias generales e inglés.

Torres-Torres (2024) aborda la formación docente como principio del proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente si se enfoca en el uso de herramientas digitales pedagógicas, subrayando la necesidad de capacitación para mejorar la interactividad en el aula y el desempeño docente. Asimismo, Pozo (2023) presentó una solución innovadora para mejorar la enseñanza de las ciencias naturales mediante la tecnología y la metodología ERCA, resaltando la importancia de la innovación pedagógica y la capacitación docente en el uso de herramientas digitales.

Específicamente en lo que al inglés se refiere, el trabajo de Pelagallo (2023) se centró en la aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma, destacando su capacidad para motivar a los estudiantes y enriquecer su experiencia de aprendizaje. Castro y Ochoa (2021) fueron más allá y aplicaron la gamificación con Genially en la enseñanza de la biología, que les proporcionó pruebas de mejoras significativas en el aprendizaje basadas en sus calificaciones. Asto et al. (2023) aplicaron plataformas e-learning para la enseñanza del inglés, demostrando la mejora en las habilidades de reading, speaking y writing de los estudiantes, en un nivel alto y medio.

Por su parte, Laura et al. (2021) implementaron el uso de una aplicación para mejorar el aprendizaje de inglés en estudiantes de educación básica. Los autores identificaron un avance en la comprensión de textos en inglés al emplear la aplicación. Miranda et al. (2021) aplicaron la gamificación con la plataforma Freerice en el proceso de aprendizaje del inglés, mejorando las calificaciones de los estudiantes de 5,5 a 8,2, es decir, lograron un mayor nivel de aprendizaje y retención del conocimiento. Además, Cáceres (2021) se enfocó específicamente en la gamificación para enseñar vocabulario de inglés, destacando su impacto positivo en la motivación y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tutillo et al. (2020) propusieron el uso de Genially para mejorar la enseñanza de los verbos en inglés, evidenciando la necesidad de capacitación en herramientas tecnológicas para los docentes.

Los estudios de Castillo (2022) y Cabrera (2022) se centraron en el impacto del uso de Genially en la mejora de habilidades de lectura y escritura en inglés como lengua extranjera, con resultados que respaldan su efectividad para aumentar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Por su parte, Indrayanti (2021) se enfocó en el uso de Genially para mejorar la autoconfianza de los estudiantes al entregar presentaciones en inglés. Aunque demostró una influencia positiva en este ámbito, también señaló que la percepción de los estudiantes sobre su competencia aún puede ser limitada. Por último, el trabajo de Romualdi et al. (2023) destacó el desarrollo de un aprendizaje interactivo multimedia utilizando Genially para estudiantes de secundaria, evidenciando su factibilidad y alta puntuación en las pruebas de validación e implementación.

Aznar et al. (2022) estableció que, en la actualidad, la búsqueda constante de una educación de calidad se ha vuelto esencial para el progreso y desarrollo de la sociedad. Conforme avanzan las tecnologías y cambian las percepciones sobre el aprendizaje, la calidad educativa se redefine, focalizándose en el desarrollo integral de competencias relevantes en el contexto actual. Esto se complementa con lo manifestado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en su reforma de 2021, que garantiza el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) establece que las competencias digitales engloban un conjunto de aptitudes y conocimientos para el uso responsable de recursos digitales, para asegurar un nivel educativo óptimo. Las competencias avanzadas permiten aprovechar las TIC, involucrando aspectos como la inteligencia artificial, el aprendizaje automático y el análisis de grandes volúmenes de datos.

El empleo de Genially para la enseñanza del inglés dentro de un marco de gamificación y desarrollo de competencias digitales es fundamental en el contexto educativo actual. La integración de herramientas como Genially permite crear experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas, que motivan a los estudiantes a participar de manera activa en su proceso de aprendizaje. Al combinar la gamificación, que proporciona un entorno lúdico y desafiante, con el uso de Genially,

se fomenta el desarrollo de habilidades digitales y lingüísticas en los estudiantes. Además, este enfoque no sólo beneficia a los estudiantes, sino también a los docentes, quienes pueden ampliar su repertorio de herramientas educativas digitales y mejorar sus habilidades pedagógicas en un entorno tecnológico en constante evolución. Por lo tanto, investigar la eficacia y el impacto de Genially en la enseñanza del inglés no sólo contribuye a mejorar la calidad de la educación, sino que también promueve la adquisición de competencias digitales esenciales para el éxito en el mundo actual.

En consecuencia, el presente estudio tiene como objetivo aplicar la herramienta Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes de Educación General Básica, subnivel Medio de la Unidad Educativa Isaac Acosta Calderón, de la ciudad de Tulcán.

Materiales y métodos

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Isaac Acosta Calderón, ubicada en la ciudad de Tulcán, provincia del Carchi, Ecuador. En 2024, contaba con un cuerpo docente de 52 profesores y 2 profesionales del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE). La población de estudio está constituida por 868 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 4 grupos de Básica Media, es decir, de 5º, 6º y 7º grado, sumando un total de 80 estudiantes. Estos cursos fueron seleccionados por su nivel de conocimiento del inglés y su capacidad para emplear recursos digitales. La muestra se caracteriza porque sus integrantes tienen entre 8 y 12 años, las niñas representan el 85 %, el 96 % se autodefine como mestizo, y el 97 % es de nacionalidad ecuatoriana. No se utilizó una fórmula para determinar la muestra, ya que se eligieron 4 grupos de 20 alumnos cada uno, además de que estos paralelos presentaban la mayor carga horaria para el docente a cargo de la investigación.

La metodología empleada en este estudio fue mixta. El enfoque cualitativo se utilizó para explorar las actitudes, expectativas, riesgos y posibles dificultades relacionadas con el uso de Genially, mientras que el enfoque cuantitativo se centró en la evaluación de las habilidades en inglés de los participantes. Esta elección se alinea con una metodología descriptiva, ya que el objetivo principal fue diagnosticar las competencias digitales de los estudiantes y docentes respecto al uso de la herramienta Genially.

Se llevó a cabo una investigación documental para recopilar antecedentes, información teórica y teorías relevantes, así como para desarrollar instrumentos de medición. Además, se realizó una investigación de campo que involucró la aplicación de encuestas y la implementación de Genially en las clases de los estudiantes, lo que implicó una interacción directa con el entorno educativo. Este estudio se enmarca en un diseño cuasiexperimental de tipo preexperimental, donde se aplicaron un pretest y un postest a un grupo de estudiantes, sin la consideración de un grupo de control. El diseño incluyó una observación inicial de los estudiantes mediante encuestas para evaluar sus percepciones y habilidades antes de la intervención, seguida de una exposición a recursos generados con Genially para mejorar las habilidades en inglés, y finalmente se evaluó nuevamente a través del mismo cuestionario después de la intervención.

La recolección de información se llevó a cabo mediante entrevistas y encuestas. Las entrevistas se centraron en los tres docentes de inglés de la unidad educativa. La entrevista constó de 16 preguntas abiertas divididas en dos apartados: el primero, enfocado en la enseñanza del inglés y el segundo, en el uso de Genially. En el primer apartado, se indagó sobre años de experiencia en la enseñanza, formación docente, metodologías adaptadas a las necesidades individuales, recursos didácticos, principales desafíos en el aprendizaje del idioma y actividades complementarias. En cuanto al uso de Genially, se exploraron aspectos como el manejo de herramientas digitales, experiencia previa con la plataforma, habilidades técnicas, funciones más útiles, utilización de

funcionalidades avanzadas, formación recibida, desafíos en su uso, impacto en la enseñanza, expectativas y disposición para su uso futuro.

El instrumento se validó con la participación de cinco expertos universitarios, dado que no se identificaron preguntas relacionadas en investigaciones previas. Además, se extendió un consentimiento informado a cada docente, para explicarle el proceso, el tipo de información solicitada y garantizar la confidencialidad y el anonimato de los datos para fines académicos. La entrevista se realizó de forma presencial y se grabaron las respuestas en un dispositivo móvil para su posterior análisis.

En el caso de la encuesta, esta se enfocó en los estudiantes y estuvo compuesta por 14 preguntas cerradas con selección múltiple, divididas en dos apartados: aprendizaje de inglés y uso de Genially. En el primer apartado, se indagó sobre la edad de los estudiantes y su nivel de habilidad en inglés. Para evaluar las habilidades en gramática, comprensión auditiva, lectura, expresión oral y escritura, se utilizó una escala de valoración del 1 al 5, donde 1 representaba el menor nivel de habilidad y 5, el mayor nivel de habilidad.

En el segundo apartado, se exploró el uso de herramientas digitales para el aprendizaje, la familiaridad con Genially, la facilidad de uso, las actividades realizadas con la herramienta, las funcionalidades consideradas útiles, la efectividad percibida para mejorar la comprensión y el aprendizaje, así como la disposición para utilizar Genially y su potencial para facilitar el aprendizaje. El instrumento se sometió a un proceso de validez y confiabilidad bajo el criterio de cinco expertos. Además, se solicitó el consentimiento de los padres para obtener la participación voluntaria de los estudiantes. La encuesta se administró en formato físico, debido a la edad de los estudiantes, que oscilaba entre los 8 y 12 años.

Los recursos se diseñaron en la plataforma de Genially, aprovechando la facilidad para integrar elementos multimedia como grabación de voz, reproducción de sonido, exposición de imágenes y videos, todo esto mediante juegos de puzzle, selección y quizzes. Estos juegos motivaron la competencia entre los estudiantes, incentivando la interacción y el aprendizaje. Se aplicaron en una sola clase para cada grado. Los recursos se encuentran en los siguientes links:

<https://view.genial.ly/65dd5ff769bc80001472512c/interactive-content-breakout-videojuego> (Quinto “A”); <https://view.genial.ly/65dd439d64fcd8000142bd6b8/interactive-content-ordena-las-palabras-edu> (Sexto “B”)

<https://view.genial.ly/65dd6f657e3d8300130309e5/interactive-content-breakout-lamazmorra-del-dragon> (Séptimo “A”).

Análisis estadístico

Los datos analizados fueron las sumatorias del pretest y el postest para cada habilidad de aprendizaje del inglés. El análisis estadístico comenzó con la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, elegida debido a que el número de datos a analizar fue menor a 50. Se continuó con una prueba t emparejada para comparar los resultados de los dos tiempos (pretest y postest). Finalmente, se utilizó la fórmula N-Gain del estudio de Kurniawati y Raharjo (2021) para determinar el valor de mejora o deterioro en las habilidades evaluadas, independientemente de la materia. Los criterios establecen que si el valor de ganancia es mayor o igual a 0,70, el crecimiento es elevado; si el valor es mayor o igual a 0,30 y menor a 0,70, el crecimiento es medio; y si el valor es menor a 0,30, la mejora es baja.

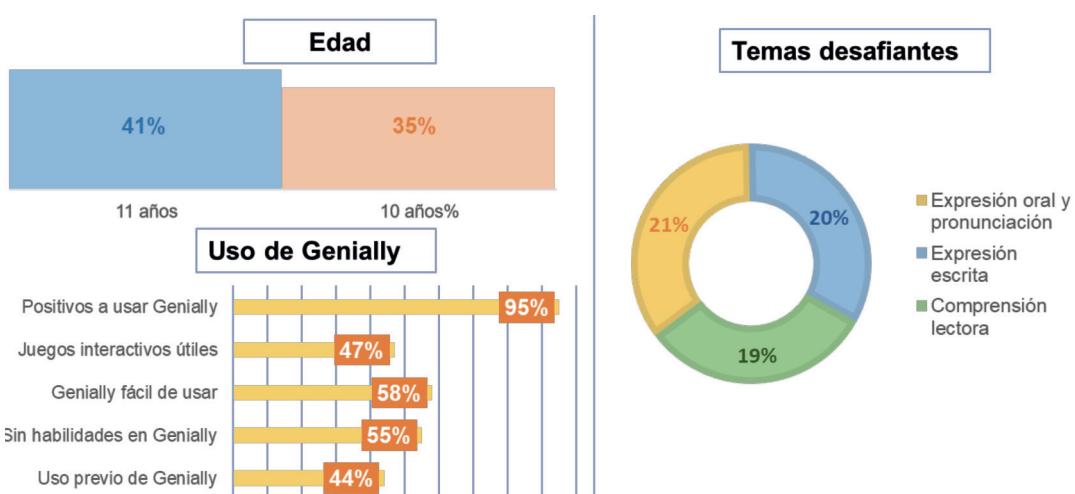
Resultados y discusión

Competencias digitales de los estudiantes

Para empezar, se identificó que el 41 % de los participantes tenía 11 años, mientras que el 35 % contaba 10 años. En cuanto a los temas más desafiantes de aprender, el 21 % señaló la expresión oral y la pronunciación, el 20 % mencionó la expresión escrita y el 19 % indicó la comprensión lectora como áreas difíciles. Castillo (2022), Cabrera (2022) y Asto et al. (2023), en sus investigaciones, también identificaron las áreas de lectura y escritura como problemáticas en el aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a las competencias digitales, el 44 % declaró haber utilizado Genially en anteriores ocasiones. A partir de esta pregunta, sólo respondieron 35 estudiantes, que fueron quienes habían interactuado con la plataforma. El 55 % consideró que Genially es totalmente nuevo para sus habilidades, mientras que el 58 % indicó que usar esta plataforma es fácil. Por su parte, el 50 % indicó que no ha realizado actividades en Genially. El 47 % determinó que las funcionalidades más útiles fueron los juegos interactivos. Además, el 95 % de los estudiantes que no han utilizado Genially manifestó que le gustaría hacerlo.

Figura 1.
Resultados relevantes de la encuesta



En el contexto de los estudiantes con respecto a Genially, se observó un bajo nivel tanto en el uso como en el desarrollo de habilidades. Yoza y Vélez (2021) identificaron una situación similar en su investigación, concluyendo que esto se debe al uso de las aplicaciones por obligación y no con miras a profundizar en su utilidad futura para sus vidas profesionales. Los autores consideran que estos no son casos aislados y que reflejan el analfabetismo digital del país. Por su parte, Mosquera (2021) también identificó un bajo nivel en las competencias digitales de los estudiantes, atribuyéndolo a las bajas competencias de los docentes, lo que impide aprovechar la tecnología para el aprendizaje y la enseñanza.

Es decir, para fortalecer el conocimiento de los estudiantes, el docente requiere conocimientos avanzados para aplicar la tecnología en el proceso educativo y en el futuro empleo. Esto se confirma en las investigaciones de Torres-Torres (2024) y Pozo (2023) donde se destaca la necesidad de capacitación para optimizar la interactividad en el aula y mejorar el desempeño docente.

Competencias digitales de los docentes

Los tres docentes de la asignatura cuentan con educación de nivel superior y más de cinco años de experiencia en la docencia. Todos destacaron la importancia de adaptar la metodología educativa según la edad y el nivel de los estudiantes. Torres-Torres (2024) subrayó la influencia de la capacitación docente en los resultados de los estudiantes. En cuanto a los recursos didácticos, los docentes manifestaron emplear una variedad de opciones, como *collages*, juegos, diálogos, carteleras y material audiovisual ilustrativo y tecnológico. También se mencionó el uso de videos informativos y mapas conceptuales para mejorar la capacidad de obtener y organizar información, lo cual resulta crucial para el proceso de aprendizaje. Veditnev et al. (2020) destacaron que la combinación de recursos didácticos tradicionales y digitales mejora la calidad de la enseñanza al complementar y potenciar las ventajas de cada uno. En consecuencia, se deben seguir utilizando estos recursos y complementarlos con plataformas digitales.

Los principales desafíos identificados en el aprendizaje del inglés por parte de los profesores incluyeron el temor a hablar en el idioma, la falta de práctica y la percepción de baja importancia asignada a la asignatura. Situaciones similares se presentaron en las investigaciones de Pelagallo (2023) y Miranda et al. (2021), en las que se identificó una renuencia por parte de los estudiantes para hablar en inglés.

Los estudios de Indrayanti (2021) y Pozo (2023) resaltaron la influencia del estilo de enseñanza del docente en el uso y la percepción de herramientas digitales en el aula. Estos hallazgos sugieren que el enfoque pedagógico del docente puede afectar la adopción y efectividad de las tecnologías educativas, lo que constituye un elemento necesario para estudios posteriores con el fin de complementar los beneficios de emplear Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. En el estudio actual, se observó una variedad de enfoques pedagógicos entre los docentes, pero también una limitación debido a la falta de oportunidades y recursos para integrar herramientas digitales de manera efectiva, lo que resalta la necesidad de programas de capacitación y apoyo adecuados.

Los docentes mencionaron la carencia de espacio y oportunidades para desarrollar habilidades sociales, como el speaking. Para abordar estos desafíos, propusieron actividades adicionales, como la lectura, ver películas y escuchar música en inglés, así como el uso de audiolibros y aplicaciones móviles. Romualdi et al. (2023) subrayó la importancia del estilo de enseñanza del docente en la adopción y efectividad de las tecnologías educativas. En contraste, el estudio actual se centró en la disposición y el interés de los estudiantes en aprender y utilizar herramientas digitales. En relación con esto, se observó que dos docentes no han empleado herramientas digitales en sus clases, mientras que sólo uno conoce Moodle, Edmodo, Prezi y LiveWorksheets. Sin embargo, ninguno ha utilizado Genially.

En los estudios de Torres-Torres (2024) y Tutillo et al. (2020), se destacó la necesidad de capacitación en herramientas digitales, como Genially, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Estos hallazgos son similares a los encontrados en el estudio actual, donde se evidenció una falta de familiaridad y capacitación respecto al uso de Genially entre los docentes. No obstante, mientras que Torres-Torres (2024) describe la implementación exitosa de un programa de capacitación que permitió a los docentes adquirir habilidades en el manejo de herramientas digitales, el estudio actual se enfocó en la aplicación esporádica de Genially a los grupos de estudio en una sola clase. Esto limitó la posibilidad de identificar cambios significativos en las percepciones de los docentes o en sus competencias digitales. Por lo tanto, se plantea como línea de investigación futura la capacitación de los docentes en el uso de estrategias digitales en la enseñanza.

Del mismo modo, los estudios de Cabrera (2022) y Castillo (2022) subrayaron los desafíos adicionales que enfrentan los docentes, como la falta de acceso a tecnología adecuada y la interrupción de la conectividad a internet. Estos hallazgos sugieren limitaciones estructurales y

contextuales que pueden influir en la capacidad de los docentes para adoptar nuevas herramientas tecnológicas. Aunque el estudio actual identificó desafíos similares, como la falta de recursos tecnológicos y capacitación, se destaca la importancia de abordar estos problemas en estudios futuros para promover el desarrollo de competencias digitales entre los docentes.

Aplicación de Genially

Para evaluar este parámetro, se empleó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, dada la cantidad de datos. El valor de significancia resultante fue de 0,341, cifra mayor a 0,05; es decir, se aceptó la hipótesis nula (ver Tabla 1).

Tabla 1.

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

		Shapiro-Wilk	
	Estadístico	Grados de libertad	Sig.
Variable	0,92	10	0,34
Puntaje	0,92	10	0,34

En la prueba t para muestras emparejadas, en el pretest se obtuvo una media de 871,40 y de 1475,80 en el postest. Esto sugiere un aumento en el puntaje promedio después de la intervención con Genially en la enseñanza del inglés. La desviación estándar del pretest fue de aproximadamente 123,74, mientras que la del postest fue de aproximadamente 258,94, lo que indica la dispersión de los datos alrededor de la media, en cada fase de la prueba. El error estándar de la media del pretest fue de 55,34, y el del postest fue de aproximadamente 115,80, lo que refleja la precisión de la estimación de la media poblacional a partir de la muestra (ver Tabla 2). Estos resultados denotan un cambio positivo en los puntajes de los participantes después del uso de Genially, evidenciado en el aumento significativo en la media del postest.

Los resultados del presente estudio se alinean con los hallazgos de Pelagallo (2023), Castro y Ochoa (2021), Asto et al. (2023), Laura et al. (2021), Miranda et al. (2021), Castillo (2022), Cáceres (2021) y Romualdi et al. (2023), quienes encontraron un crecimiento importante en las calificaciones de los participantes del grupo experimental después de la intervención. Estos estudios indicaron que las actividades basadas en juegos y recursos digitales contribuyeron positivamente al desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Sin embargo, el presente estudio aporta una perspectiva adicional al centrarse específicamente en el uso de Genially en la enseñanza del inglés. Mientras que los estudios citados abarcan una variedad de herramientas y métodos, este destaca cómo una plataforma particular puede ser utilizada eficazmente para mejorar las habilidades lingüísticas. La similitud principal entre las investigaciones es la mejora significativa en las habilidades lingüísticas tras la intervención, aunque el enfoque en Genially usado aquí ofrece una contribución específica a la comprensión de la eficacia de esta herramienta particular en el contexto educativo.

Tabla 2.
Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pretest	871,40	5	123,73	55,33
	Posttest	1475,80	5	258,93	115,80

La correlación entre el pretest y el posttest fue de 0,899, indicando una relación positiva y fuerte entre los puntajes obtenidos en ambas pruebas. Este valor sugiere que, a medida que los puntajes en el pretest aumentan, también lo hacen los puntajes en el posttest, lo que indica que la intervención tuvo un efecto significativo. El valor p fue de 0,019, lo que señaló una significación estadística en la correlación entre el pretest y el posttest. Además, el valor p para los dos factores fue de 0,038, lo que también indicó una significación estadística en la correlación entre las pruebas (ver Tabla 3).

Tabla 3.
Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas					
		N	Correlación p de un factor	Significación p de dos factores	
Par 1	Pretest y posttest	5	0,89	0,02	0,04

En el análisis de las pruebas de muestras emparejadas, se observó una diferencia promedio de 604,40 entre el posttest y el pretest. Este incremento promedio sugiere una mejora significativa en las puntuaciones después de la intervención con Genially. La desviación estándar fue de 157,29, lo que refleja la variabilidad en las diferencias entre las puntuaciones. Las medias de las diferencias se situaron entre 799,70 y 409,10, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el posttest.

El valor de t fue de 8,59 con 4 grados de libertad, lo que indica la magnitud de la diferencia entre las medias de las muestras en términos de desviación estándar. La significancia estadística, con valores de p por debajo de 0,001 tanto para el factor único como para el bifactorial, confirma la diferencia significativa entre el pretest y el posttest (ver Tabla 4). Estos resultados evidencian un incremento promedio significativo en los puntajes del posttest en comparación con el pretest, validando así el impacto positivo de la intervención con Genially en la enseñanza del inglés.

Comparando estos hallazgos con estudios previos, Castro y Ochoa (2021) encontraron una variación entre medias de 3,23, evidenciando una mejora, aunque el tamaño del incremento es menor en comparación con el presente estudio. Asto et al. (2023) reportaron una variación de 13,94, mostrando también una mejora, pero con una magnitud inferior a la observada aquí. Laura et al. (2021) indicaron que el 68,75 % de los estudiantes alcanzó calificaciones sobresalientes y el 31,25 % estaba en proceso de lograrlo, lo que sugiere una mejora general en las calificaciones, aunque sin especificar el tamaño exacto de la diferencia entre pruebas.

Miranda et al. (2021) encontraron que el puntaje promedio en el pretest fue de 5,5 sobre 10, mientras que en el postest con Freerice, el promedio alcanzó 8,2 sobre 10, mostrando una mejora considerable, aunque con un enfoque diferente al del presente estudio, que utilizó Genially. Cabrera (2022) reportó una puntuación media de 78,35 en el grupo control y 88,45 en el grupo experimental, con resultados de la prueba *t* que indicaron una mejora significativa en el grupo experimental, similar a los hallazgos de esta investigación, pero con puntuaciones absolutas distintas.

Castillo (2022) registró una calificación de 6,81 para el grupo experimental y de 6,65 para el grupo control, mientras que, en las pruebas posteriores a la intervención, las calificaciones fueron de 8,34 y 7,22 respectivamente, mostrando mejoras notables en ambos grupos, aunque el aumento es menor en comparación con el presente estudio. Mora et al. (2023) investigaron el fortalecimiento de la habilidad de lectura mediante gamificación, logrando calificaciones elevadas, lo cual es consistente con la mejora observada en la actual indagación, aunque con un enfoque específico en la lectura.

Tabla 4.
Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Diferencias emparejadas			t	gl	Significación	
			Inferior	95% de intervalo de confianza de la diferencia	Superior			P de un factor	P de dos factores
Par 1	Postest y pretest	604,40	157,28	70,34	799,69	409,10	8,59	4	<0,001 0,001

Se realizó una prueba *t* para muestras emparejadas con el fin de evaluar las diferencias entre los puntajes del postest y del pretest en cinco dimensiones: gramática, comprensión auditiva (*listening*), lectura (*reading*), expresión oral (*speaking*) y escritura (*writing*). Todos los valores *p* (Sig. bilateral) fueron de 0,000, lo que indica que los resultados fueron altamente significativos. Esto sugiere que las diferencias observadas entre las pruebas en cada dimensión son estadísticamente significativas, es decir, no se deben al azar.

En cuanto a las medias de diferencia, la dimensión de escritura (*writing*) mostró la mayor mejora con un promedio de 9,93, seguida por la expresión oral (*speaking*) con 9,03. Por otro lado, la dimensión con menor optimización fue la comprensión auditiva (*listening*) con 4,95 (ver Tabla 5). Las desviaciones estándar y los errores estándar de la media reflejan la dispersión de las diferencias alrededor de la media. En particular, la escritura (*writing*) tuvo la mayor desviación estándar (7,34), lo que indicó una mayor variabilidad en las puntuaciones de mejora para esta dimensión.

Comparando estos hallazgos con estudios previos, Asto et al. (2023) encontraron una mayor mejora en la comprensión auditiva (*listening*) con un promedio de 3,16, seguida por la escritura (*writing*) con 2,26, en tanto que la menor mejora se registró en la expresión oral (*speaking*) con 0,05. Estos resultados muestran una tendencia opuesta a la observada en el presente estudio, donde la escritura y la expresión oral fueron las dimensiones con mayor mejora, mientras que la comprensión auditiva tuvo una menor optimización.

Cabrera (2022) examinó la efectividad de las actividades de juego, utilizando Genially, en el aprendizaje de gramática y vocabulario en inglés como lengua extranjera. Por otro lado, Mora et al. (2023) se enfocaron en la lectura, mientras que Castillo (2022) evaluó las habilidades de lectura y escritura. Sin embargo, estos estudios no proporcionaron información específica sobre las dimensiones con pruebas dirigidas a estas, lo que limita su comparación directa con los resultados del presente estudio.

Tabla 5.

Prueba de muestras emparejadas para las dimensiones estudiadas

Prueba de muestras emparejadas											
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)			
				95% de intervalo de confianza de la diferencia							
				Inferior	Superior						
Par 1	gramaticapost-gramaticapre	6,98	5,72	,63	5,71	8,26	10,92	79 ,00			
Par 2	listeningpost-listeningpre	4,95	5,10	,57	3,81	6,08	8,67	79 ,00			
Par 3	readingpost-readingpre	6,86	7,62	,85	5,16	8,56	8,04	79 ,00			
Par 4	speakingpost-speakingpre	9,03	7,90	,88	7,27	10,79	10,22	79 ,00			
Par 5	writingpost-writingpre	9,93	7,34	,82	8,30	11,57	12,10	79 ,00			

Se aplicó la fórmula de ganancia N-Gain, desarrollada por Kurniawati y Raharjo (2021), y se obtuvo un valor de 0,50, que se clasifica como un crecimiento medio en el aprendizaje de inglés. Esto indica una mejora moderada en las habilidades de los estudiantes tras la intervención con Genially.

Las limitaciones del estudio incluyeron el breve período de aplicación de Genially, ya que un tiempo más prolongado podría haber permitido identificar factores adicionales que influyen en el aprendizaje y la enseñanza del inglés en la educación media. Además, los recursos digitales disponibles en la institución dificultaron la implementación de aplicaciones en las clases habituales. La investigación se realizó en un laboratorio con un número limitado de computadoras y una conexión deficiente a internet, lo que afectó la fluidez de las clases.

Para futuras investigaciones, es esencial abordar la capacitación y la metodología de enseñanza de los docentes, especialmente en el contexto de la integración de herramientas digitales como Genially. También se debe examinar la infraestructura de las unidades educativas, incluyendo la disponibilidad de recursos tecnológicos y la conectividad a internet, para entender cómo estas condiciones afectan la implementación efectiva de tecnologías educativas. También sería relevante explorar el uso de otras plataformas y herramientas tecnológicas complementarias a Genially y evaluar su eficacia y posibles ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Además, se podrían proponer estudios adicionales centrados en la adaptación de estrategias de gamificación y el uso de recursos digitales para otros idiomas y áreas del conocimiento, con el fin de ampliar el alcance y la aplicación de estas metodologías innovadoras en la educación. Estas investigaciones podrían enriquecer la comprensión sobre cómo mejorar la enseñanza de idiomas y fomentar el desarrollo de competencias digitales en diversos contextos educativos.

Es importante destacar que la investigación pudo haber sido sesgada debido al poco tiempo con que se contó para la intervención con Genially. Sólo se llevó a cabo una clase utilizando esta herramienta, lo que podría no reflejar completamente el impacto potencial que Genially tendría en el aprendizaje del inglés a largo plazo. Además, la muestra de estudiantes fue limitada y puede que no haya sido representativa de la población estudiantil en su totalidad, lo que podría afectar la generalización de los hallazgos. El acceso restringido a un número limitado de participantes también puede haber influido en la variabilidad de los resultados y en la capacidad para extraer conclusiones sólidas sobre la efectividad de Genially en el contexto educativo específico. Estos factores deben ser considerados al interpretar los resultados y al planificar investigaciones futuras.

para abordar estas restricciones y obtener una comprensión más completa del impacto de Genially en el aprendizaje del inglés.

Conclusiones

La investigación subraya la importancia de que los docentes adquieran competencias digitales robustas para maximizar el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados evidencian que muchos docentes carecen de conocimientos sólidos sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza del inglés. Esto resalta la necesidad urgente de capacitación en plataformas como Genially, lo cual podría mejorar significativamente las habilidades pedagógicas de los docentes y su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera efectiva en el aprendizaje digital.

Los hallazgos revelan que los estudiantes muestran un alto interés y disposición para utilizar herramientas digitales como Genially en su proceso de aprendizaje. No obstante, también se identificaron deficiencias en sus competencias digitales, ya que muchos estudiantes no estaban familiarizados con la herramienta o no la habían utilizado a profundidad, evidenciando una brecha entre el conocimiento teórico y la práctica efectiva. Además, se observaron dificultades en áreas clave como la expresión oral, la expresión escrita y la comprensión lectora.

La implementación de Genially en el proceso educativo demostró ser efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en áreas como la lectura, la escritura y la autoconfianza en el uso del inglés como lengua extranjera. Los resultados positivos obtenidos sugieren que las actividades basadas en juegos y recursos digitales utilizando Genially pueden constituir una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje activo, incrementar la participación estudiantil y desarrollar habilidades lingüísticas de manera significativa.

Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones educativas establezcan programas de capacitación continua y actualización sobre el uso de herramientas digitales para los docentes. Estos deben centrarse en el desarrollo de competencias digitales específicas, tales como el manejo de plataformas educativas y la integración efectiva de herramientas como Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es beneficioso que los docentes participen en comunidades de práctica y grupos de trabajo colaborativo para compartir experiencias, recursos y estrategias pedagógicas relacionadas con el uso de tecnología en el aula.

Es esencial que las instituciones educativas incorporen la enseñanza de competencias digitales en el currículo escolar desde las etapas iniciales. Esto debe incluir el desarrollo de habilidades en áreas como el uso responsable de la tecnología, la alfabetización digital, la seguridad en línea y la creación de contenidos digitales. Se recomienda adoptar un enfoque práctico y experiencial, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones reales y contextos relevantes, lo que facilitará una mejor preparación para el uso efectivo de la tecnología.

Se alienta a los educadores a explorar y experimentar con una variedad de herramientas digitales, incluyendo Genially, para diversificar sus estrategias de enseñanza y fomentar un aprendizaje más interactivo y participativo. Además, los docentes deberían mantenerse actualizados sobre las últimas tendencias y desarrollos en tecnología educativa, buscando oportunidades para colaborar con otros profesionales en la creación y adaptación de recursos digitales para el aula. Es importante también promover una cultura de innovación y experimentación en el uso de tecnología en el ámbito educativo, que permita a los educadores descubrir nuevas formas de enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Referencias

Alomá, M., Crespo, L., González, K., & Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *Revista de Educación MENDIVE*, 20(4), 1353–1368. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1353.pdf>

Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial Suplemento No. 434 de 19 de abril de 2021. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>

Asto, E., Menacho, I., Chávez, P., Taber de la Cruz, Y., & Jáuregui, J. (2023). Las plataformas e-learning en el aprendizaje del inglés. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(27), 62–76. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.497>

Aznar, I., García, S., García, P., & Victoria, J. (2022). Educación de calidad a través de la innovación, las TIC y la formación docente. Ediciones OCTAEDRO S.L. <https://octaedro.com/libro/educacion-de-calidad-a-traves-de-la-innovacion-las-tic-y-la-formacion-docente/>

Briceño, C., & Calderón, M. (2022). Motivación hacia la lectura en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación media general. *Ciencia e Interculturalidad*, 30(1), 40–52. <https://doi.org/10.5377/rcl.v30i01.14242>

Cabrera, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>

Cáceres, A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica* [Tesis de maestría]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Repositorio PUCE. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18919>

Castillo, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>

Castro, D., & Ochoa, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología con Genially. *CIENCIAMATRÍA*, 7(3), 249–272. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.579>

Cordero, D., & Núñez, M. (2018). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28, 269–291. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777/34329>

De Angelis, A. (2022). EF English Proficiency Index e inglés en Ecuador. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.11>

Galván, A. P., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRÍA*, 7(12), 962–975. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>

García, A. (2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo* [Archivo PDF]. Repositorio Documental Gredos. <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20eductivo.pdf;jsessionid=084E9E129CF35E557277206DEDA4EEE5?sequence=1>

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Educación Física y Deporte*, 7(1), 16–24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

Indrayanti, L. (2021). Multimedia-based presentation and self-confidence analysis: a quantitative study on English language learning of vocational college students. *LLT Journal*, 24(1), 380–388. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT/article/view/3437/2453>

Jordán, G., Terán, C., & Soxo, J. (2022). Producción científica sobre los principios de aprendizaje multimedia. *Revista Conrado*, 18(89), 327–333. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n89/1990-8644-rc-18-89-327.pdf>

Kurniawati, I., & Raharjo, T. (2021). Mathematical Problem Solving Ability on Problem Based Learning Assisted by GeoGebra in Primary School. *Educational Management*, 10(1), 110–118. <https://journal.unnes.ac.id/sju/eduman/article/view/39737/16478>

Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa.” *Revista Innovación Educación*, 3(1), 151–159. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>

López, Z., Ramos, B., & Hernández del Real, J. (2022). La internacionalización de los docentes: ausencia de experiencias en educación media superior. *Revista Electrónica Sobre Educación Media y Superior*, 9(18), 1–19. <https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/article/view/317/364>

Masache-Escobar, A., & Enciso, L. (2023). Using Genially to design flashcards to teach English at GBE Elementary. *2023 18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1–7. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211743>

Miranda, K., Gil, J., Otalora, L., Marín, E., González, H., & Isaza, G. (2021). Proceso de aprendizaje de inglés como idioma extranjero: integración de la plataforma virtual Freerice. *Redipe*, 10(13), 202–219.

Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Ciencias de La Educación*, 7(1), 722–730. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1672/3255>

Mora, G., Pinza, L., López, R., & Alejo, Ó. (2023). Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad “Reading” en la asignatura de Inglés. *MQRInvestigar*, 7(4), 145–168. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>

Morinigo, C., & Fenner, I. (2019). Teorías del aprendizaje-Ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano. *Ciencias de La Educación*, 1, 1–37. <https://www.minerva.edu.py/archivo/13/9/TEOR%C3%8DAS%20DEL%20APRENDIZAJE%20DR%20CARLINO,%20DR%20ISMAEL%20.pdf>

Mosquera, I. (2021). El desarrollo de la competencia digital de futuros docentes en una universidad en línea. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 73(4), 121–143. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.89823>

Orosco, J. R., Gómez, W., Pomasunco, R., Salgado, E., & Álvarez, R. C. (2020). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista Educación*, 45(1), 52–69. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41296>

Padilla, S., & Reynaga, I. (2023). Percepciones docentes sobre los obstáculos para integrar las tecnologías a la enseñanza del inglés. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 36, 113–143. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i36.2839>

Pelagallo, M. (2023). *Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma Inglés* [Tesis de maestría]. Universidad Tecnológica Indoamérica. Repositorio UTI. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5636/1/PELAGALLO%20JA%c3%91A%20MARClA%20ALEXANDRA.pdf>

Peña, V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas [Tesis de maestría]. Universidad Andina Simón Bolívar. UASB Digital. <http://hdl.handle.net/10644/6603>

Pozo, P. (2023). *Genially como estrategia didáctica para la enseñanza de las Ciencias Naturales* [Tesis de maestría]. Universidad Politécnica Estatal del Carchi. Biblioteca Luciano Coral.

Raviolo, A. (2019). Imágenes y enseñanza de la química. Aportes de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia. *Educación Química*, 30(2), 114–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22201/fq.18708404e.2019.2.67174>

Rocha, J. (2020). Desarrollo y evaluación de la expresión oral a través de las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) en la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera. *Revista Lengua y Cultura*, 2(3), 31–43.

Rodríguez, L., García, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370–391. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>

Romualdi, K., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>

Salinas, J., & Villaseñor, M. (2023). El uso de recursos lúdicos multimedia para motivar la participación activa en el aula. *H+D HÁBITAT MÁS DISEÑO*, 24, 13–25. <https://doi.org/10.58493/habitat.2020.24.03>

Timbe, L. C., García, D. G., Castro, A. Z., & Erazo, J. C. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. *Episteme Koinonia*, 3(1), 163–182. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>

Torres, C., & Estrella, L. (2022). Retos y desafíos en el proceso de aprendizaje del inglés: reflexiones y perspectivas. *Revista Scientific*, 7(24), 255–271. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2022.7.24.13.255-271>

Torres-Torres, O. L. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>

Tutillo, J., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 250–266. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>

UNESCO. (2018). *Competencias y habilidades digitales*. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills>

Vera, L., Villao, D., & Granados, J. (2020). Competencias digitales en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de inglés. *Científica y Tecnológica InGenio*, 3(1), 1–14. <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/ingenio/article/view/21/32>

Vetitnev, A., Maznichenko, M., Lopatinskiy, D., & Aksenov, I. (2020). Traditional and digital technologies in professional education: integration opportunities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1691(1), 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1691/1/012135>

Yoza, A., & Vélez, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innovación Educación*, 3(4), 58–70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004.es>