



**UTN**  
IBARRA - ECUADOR

Facultad de  
**Posgrado**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**Diseño de estrategias metodológicas interactivas con Genially para mejorar el  
aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel básica superior de la Unidad Educativa**

**“Carlos Martínez Acosta”**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**AUTORA:**

María Eliseña Padilla Espinoza.

**DIRECTOR:**

Dr. Frank Edison Guerra Reyes

**IBARRA - ECUADOR**

**2024**



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003108113		
APELLIDOS Y NOMBRES:	PADILLA ESPINOZA MARIA ELISEÑA		
DIRECCIÓN:	MIRA		
EMAIL:	mepadillae@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0967139902

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS INTERACTIVAS CON GENIALLY PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLES EN ESTUDIANTES DE BASICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MARTINEZ ACOSTA"
AUTOR (ES):	PADILLA ESPINOZA MARIA ELISEÑA
FECHA: DD/MM/AAAA	01/10/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> GRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	MAGISTER EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA
ASESOR /DIRECTOR:	DR.FRANK EDISON GUERRA REYES

#### 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 01 días del mes de octubre de 2024

EL AUTOR:

(Firma).....  
Nombre: MARIA ELISEÑA PADILLA ESPINOZA

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

Ibarra, 01 de octubre de 2024

DR. FRANK EDISON GUERRA REYES

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines pertinentes.

Resado electrónicamente por:  
FRANK EDISON GUERRA REYES  
Razón:  
Localización:  
Fecha: 2024-10-01T14:40:32.004297-05:00  
(f) .....

FRANK EDISON GUERRA REYES

C.C.: 1001678844

## AGRADECIMIENTO

Primeramente quiero agradecer a Dios por permitirme tener esta maravillosa experiencia de continuar con mis estudios de cuarto nivel en la Universidad Tecnica del Norte, a la cual siempre la llevo en mi corazón y agradezco porque es mi casona que me abre sus puertas para seguir con mi profesionalización que es lo que más me apasiona en la vida, gracias a mis familiares, en especial a mis padres Julio Padilla, Normita Espinoza y Angelica Ogonaga mi segunda madre por siempre enviarme sus bendiciones, a mi esposo Edison Espinoza, mis hijos Kelvin, Briana y Arlet quienes son mi fuerza y fortaleza para seguir adelante, gracias a mis tutores Dr. Frank Guerra, Msc. Eric Guerra y Msc. Fernando Flores por su dedicación y paciencia, sus palabras de aliento y correcciones realizadas han sido la base fundamental para poder cumplir este sueño tan esperado. A mis docentes que han sido guias en este caminar universitario con nuevos conocimientos innovativos en el ambito tecnologico que serán muy esenciales en mi carrera profesional. Finalmente, agradecerles a todos mis compañeros por su apoyo incondicional y el trabajo en equipo desarrollado desde el principio hasta el final de esta carrera.

## **DEDICATORIA**

Este presente trabajo se lo dedico a Dios por ser mi guía y mi protector para poder culminar con éxito esta carrera, a la Universidad Técnica del Norte una institución gloriosa e inigualable que siempre sabe llevar en alto su nombre, a mis padres por no dejar que desmaye brindandome su apoyo incondicional con sus palabras sabias que fueron de suma importancia para poder tomar las mejores decisiones, a mi esposo Edison quién fue el principal gestor de este gran paso, mis hijos Kelvin, Briana y Arlet que son el pilar fundamental de mi superación profesional y personal para seguir contribuyendo en la sociedad, a mis docentes tutores Dr. Frank Guerra, Msc. Eric Guerra y Msc. Fernando Flores por su tiempo brindado, su conocimiento impartido y sus valiosos consejos para que este trabajo sea de calidad, a mis queridos docentes quienes contribuyeron inmensamente en mi desarrollo académico, a mis hermanos, sobrinos, demás familiares y amigos por sus buenos deseos, a mi suegro Luis Hernán Espinoza que no está físicamente pero se que desde el cielo me cuida y me protege para siga el camino del bien al servicio de quienes más me necesitan.

## RESUMEN

El propósito de este trabajo fue diseñar estrategias metodológicas interactivas utilizando la herramienta digital Genially para mejorar el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de nivel básica superior de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta”. Este trabajo es de importancia ya que aborda el problema del bajo rendimiento y la falta de motivación en el aprendizaje del inglés, proponiendo una solución innovadora y adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes y docentes de esta Unidad Educativa. La metodología empleada es mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos. Se aplicaron encuestas a 198 estudiantes y se realizó una entrevista a un docente de inglés, además de una revisión documental exhaustiva sobre el uso de Genially en la enseñanza de idiomas. Los resultados revelaron que la implementación de Genially como herramienta educativa interactiva puede aumentar significativamente la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes en inglés. La investigación también destacó la necesidad de formación continua para los docentes en el uso de tecnologías educativas. En conclusión, este trabajo proporciona una guía práctica para la integración de herramientas digitales en la enseñanza del inglés, subrayando la importancia de la capacitación docente y la adaptación de métodos de enseñanza interactivos para mejorar la calidad educativa.

Palabras clave: Estrategias metodológicas; Genially; Inglés; Educación digital; Motivación estudiantil.

## ABSTRACT

The purpose of this work was designing interactive methodological strategies using the digital tool Genially to improve the learning of English among upper basic level students at the Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta". This work is important because it addresses the problem of low performance and lack of motivation in learning English, proposing an innovative solution adapted to the current needs of students and teachers of this School. The methodology employed is mixed, combining qualitative and quantitative approaches. Surveys were administered to 198 students and an interview was conducted with an English teacher, in addition an exhaustive documentary review on the use of Genially in language teaching. The results revealed that the implementation of Genially as an interactive educational tool can significantly increase students' motivation, engagement and academic achievement in English. The research also highlighted the need for ongoing training for teachers in the use of educational technologies. In conclusion, this research work provides a practical guide for the integration of digital tools in English language teaching, underlining the importance of teacher training and the adaptation of interactive teaching methods to improve educational quality.

**Keywords:** Methodological strategies; Genially; English; Digital education; Student motivation.

## Índice de contenidos

Introducción .....	15
CAPÍTULO I .....	17
1. El problema.....	17
1.1. Problema de investigación.....	17
1.2. Formulación de Preguntas de la Investigación .....	19
1.3. Antecedentes .....	19
1.4. Objetivos .....	21
1.4.1. Objetivo General.....	21
1.4.2. Objetivos Específicos.....	21
1.5. Justificación .....	22
1.6. Delimitación .....	23
1.6.1. Delimitación Temporal .....	23
1.6.2. Delimitación Espacial .....	23
1.6.3. Delimitación Conceptual .....	24
CAPÍTULO II.....	25
2. Marco Teórico.....	25
2.1 Teorías Educativas Relevantes .....	25
2.1.1 Constructivismo .....	25
2.1.2 Conectivismo .....	25
2.1.3 Teoría del aprendizaje colaborativo.....	27

2.2. Técnicas y métodos.....	28
2.2.1. Método comunicativo .....	28
2.2.2. Método constructivista.....	29
2.2.3. Método basado en tareas .....	30
2.2.4. Método narrativo.....	32
2.3. TICS dentro de la enseñanza del idioma inglés .....	33
2.3.1. Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de inglés .....	34
2.4. Herramienta Genially.....	35
2.4.1. Funcionalidades de la herramienta Genially.....	35
2.4.2 Genially en la asignatura de inglés .....	36
2.5. Enseñanza del inglés .....	38
2.5.1 Contenidos y currículo para EGB .....	38
2.6. Aprendizaje del inglés.....	41
2.6.1. Importancia del aprendizaje del inglés .....	41
2.6.2. Desafíos en el aprendizaje del inglés .....	42
2.6.3. Habilidades lingüísticas del aprendizaje de inglés.....	43
2.7. Estrategias metodológicas interactivas .....	44
2.7.1 Diseño de estrategias educativas.....	44
2.8. Marco Legal del estudio.....	45
CAPITULO III.....	47
3. Marco Metodológico.....	47

	10
3.1. Descripción del área de estudio / grupo de estudio.....	47
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	48
3.3. Instrumentos de investigación.....	48
3.3.1. Encuesta a los estudiantes .....	48
3.3.2. Entrevista a los docentes .....	49
3.3.3. Revisión Documental.....	49
3.4 Técnica de investigación.....	49
3.5 Población y muestra.....	49
3.6 Procedimiento de la investigación .....	50
3.5. Consideraciones bioéticas .....	50
CAPÍTULO IV.....	52
4. Resultados .....	52
4.1.    Análisis de la encuesta.....	52
4.1.1.    Dimensión de habilidades lingüísticas .....	52
4.1.2.    Dimensión sobre la Importancia del inglés .....	53
4.1.3.    Dimensión de los desafíos para aprender inglés .....	54
4.1.4.    Dimensión de la técnicas de enseñanza.....	55
4.1.5.    Dimensión de herramientas para docentes .....	56
4.1.6.    Dimensión de herramientas para estudiantes .....	57
4.1.7.    Dimensión de estrategias didácticas.....	58
4.1.8.    Dimensión de estrategias metodológicas interactivas.....	59

4.1.9. Dimensión de elementos didácticos en Genially.....	61
4.1.10. Dimensión de recursos interactivos de Genially .....	62
4.2. Análisis de la entrevista.....	63
Capítulo V.....	67
5. La propuesta.....	67
5.1 Título de la propuesta.....	67
5.2. Introducción .....	67
5.3. Objetivos .....	67
5.4. Content by levels.....	67
5.5. Lesson plan .....	69
5.47. Rubric for teacher evaluation of the lesson plan.....	99
Conclusiones y Recomendaciones .....	102
Conclusiones .....	102
Recomendaciones .....	104
Referencias.....	105
Anexos .....	111

## Índice de tablas

Tabla 1. Técnica I see. ....	28
Tabla 2. Técnica shapes and figures .....	29
Tabla 3. Técnica Images Reading .....	30
Tabla 4. Técnica Think-Pair-Share .....	31
Tabla 5. Técnica The History.....	32
Tabla 6. Técnica de Structure Cards .....	33
Tabla 7. Herramientas digitales para enseñar y aprender inglés.....	34
Tabla 8. Destrezas lingüísticas en inglés con Genially .....	37
Tabla 9. Tipos y desafíos del aprendizaje del inglés .....	42
Tabla 10. Competencias lingüísticas del inglés .....	43
Tabla 11. Comparación de estrategias metodológicas interactivas .....	44
Tabla 12. Preguntas y respuesta de entrevista .....	64
Tabla 13. Level 8th Grade - Unit 1 .....	69
Tabla 14. Level 8th Grade - Unit 2 .....	75
Tabla 15. Level 8th Grade - Unit 3 .....	80
Tabla 16. Level 9th Grade - Unit 1 .....	83
Tabla 17. Level 9th Grade - Unit 2 .....	84
Tabla 18. Level 9th Grade - Unit 3 .....	86
Tabla 19. Level 10th Grade - Unit 1 .....	89
Tabla 20. Level 10th Grade - Unit 2 .....	93
Tabla 21. Level 10th Grade - Unit 3 .....	97
Tabla 22. Evaluation rubric.....	100

## Índice de figuras

Figura 1. Criterios por hilo curricular .....	38
Figura 2. Área de relevancia del inglés.....	42
Figura 3. Mapa de ubicación de la UE Carlos Martínez Acosta.....	47
Figura 4. Habilidades que se trabaja en clases de inglés .....	52
Figura 5. Opción por la que se debe aprender inglés.....	53
Figura 6. Dificultades para aprender inglés .....	54
Figura 7. Actividades realizadas para aprender inglés.....	55
Figura 8. Herramientas que usa el docente para enseñar inglés .....	56
Figura 9. Herramienta que se usa para aprender inglés .....	57
Figura 10. Actividad con la aprenderían mejor el inglés .....	58
Figura 11. Apreciación para usar estrategias interactivas.....	59
Figura 12. Estilos para aprender inglés.....	59
Figura 13. Elemento de estrategias interactivas.....	61
Figura 14. Recurso para aprender inglés.....	62
Figura 15. Opinión sobre el uso de Genially .....	63

## Índice de anexos

Anexo 1. Encuesta aplicada a estudiantes.....	111
Anexo 2. Entrevista aplicada a docente de inglés.....	114
Anexo 3. Proceso de encuesta y entrevista .....	115
Anexo 4. Autorizacion de la UE como objeto/ unidad de investigacion.....	116
Anexo 5. Proceso de creacion de recursos en Genially .....	117
Anexo 6. Class plan summary .....	119

## Introducción

La educación es el pilar de transformación de las sociedades a lo largo de la historia (ONU, 2022), y en la actualidad, la integración de la tecnología en el proceso educativo ha desempeñado un papel fundamental en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje (Cano & García, 2018). Uno de los desafíos más significativos en el ámbito educativo nacional es la enseñanza y el aprendizaje de un idioma extranjero, en este caso, el inglés (MINEDUC, 2021). En el contexto de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta”, ubicada en la ciudad de Mira, este desafío se convierte en una prioridad en estudiantes de Básica Superior.

Desde esta perspectiva de la autora, el presente trabajo de tesis se enfoca en el diseño de estrategias metodológicas interactivas utilizando la plataforma Genially como una herramienta novedosa y eficaz para potenciar el aprendizaje del inglés en este nivel académico. Basados en que el aprendizaje del inglés en la sociedad contemporánea es muy necesario y que según múltiples estudios, se ha consolidado como la lengua franca global (Dewey, 2014), utilizada en una variedad de contextos (Pacheco, 2022), desde los negocios internacionales hasta la comunicación en línea y la cultura popular.

Sin embargo, enseñar y aprender un idioma extranjero, implica desafíos significativos para docentes y estudiantes que, en muchas ocasiones, los métodos tradicionales de enseñanza no logran estimular (Borja-Torresano et al., 2020), como la motivación, la participación y adquisición de competencias en el idioma. Por lo tanto, y desde el perfil docente de la autora, es imperativo buscar enfoques pedagógicos que fomenten la inmersión en el idioma, para optimizar el proceso de aprendizaje.

Con lo expuesto, la tecnología educativa entra en el tablero de juego, y ofrece oportunidades valiosas para transformar la enseñanza del inglés. Específicamente, la herramienta Genially, que es una plataforma digital que permite la creación de contenidos

interactivos, atractivos y dinámicos (Genially, 2023), la interactividad de esta herramienta ha demostrado involucrar a los estudiantes de manera más efectiva, fomentar la autonomía en el aprendizaje y personalizar la experiencia educativa con las necesidades de cada estudiante.

Este estudio se enfoca en la creación de estrategias metodológicas interactivas, utilizando Genially como la herramienta principal. El propósito fundamental es potenciar el conocimiento del inglés entre estudiantes del nivel Básica Superior en la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta", a través de un enfoque tecnológico y de interacción, se persigue la creación de un entorno educativo enriquecedor que incentive la motivación, la colaboración y la eficacia del aprendizaje. Para alcanzar estos objetivos, se empleará una metodología de investigación mixta (Guerra Reyes, 2019), es decir cualitativa y cuantitativa que abarca tanto la evaluación de las necesidades y conocimientos previos de los estudiantes en relación con el uso de Genially como la revisión exhaustiva de la literatura existente sobre esta herramienta digital en la enseñanza de idiomas.

El contenido de este documento es, en el primer capítulo se concentra en el problema de investigación, formulando preguntas clave, estableciendo objetivos y justificando la relevancia del estudio. El capítulo dos, aborda el marco conceptual, revisa antecedentes y teorías relevantes para el enfoque de la investigación. El capítulo tres describe el marco metodológico. El cuarto capítulo, realiza el análisis e interpretación del estudio de datos para dar paso al capítulo cinco con la propuesta de estrategias metodológicas interactivas utilizando la plataforma Genially. Finalmente, el documento concluye con una sección de conclusiones, recomendaciones y una lista de referencias bibliográficas empleadas en el estudio.

## CAPÍTULO I

### 1. El problema

#### 1.1. Problema de investigación

El idioma inglés se ha consolidado como la lengua franca a nivel global, desempeñando un papel crucial en la comunicación internacional, la economía, la ciencia y la cultura (Cango-Patiño & Bravo-Reyes, 2020). Su dominio es fundamental para acceder al conocimiento y oportunidades laborales así, la enseñanza del inglés tiene importancia, especialmente en niveles educativos donde se sientan las bases para un aprendizaje efectivo y duradero (Martínez-Pérez, 2020). A nivel mundial, el inglés es el idioma más utilizado en internet, en la publicación de artículos científicos, y es la lengua oficial de numerosas organizaciones internacionales, incluyendo las Naciones Unidas y la Unión Europea (ONU, 2024).

Además, el inglés es la puerta de entrada a una rica herencia cultural que abarca literatura, cine, música y medios de comunicación (Moreira-Aguayo & Venegas-Loor, 2020). Sobre todo esta lengua, es el vínculo comercial más utilizado a nivel mundial y a pesar de toda la relevancia que tiene en actualmente, en países menos desarrollados es bajo el índice de conocimiento – dominio e interés. Así el proceso de aprendizaje tiene sus desafíos, particularmente en entornos donde los métodos tradicionales predominan y la motivación de los estudiantes es notablemente baja.

En el presente trabajo de fin de máster se aborda la utilización de las estrategias metodológicas interactivas utilizadas en la enseñanza del inglés en el nivel Básica Superior de la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta", desde la propia perspectiva de la investigadora y considerando que en la era digital, la educación busca nuevas formas de conectar con los estudiantes y promover un aprendizaje dinámico y atractivo.

Los estudiantes del nivel Básica Superior en la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta" muestran un rendimiento bajo en el aprendizaje del inglés con un promedio de 6.2 sobre 10, evidenciado por la falta de interés, participación limitada en clases y dificultades en la adquisición de habilidades lingüísticas fundamentales como hablar, escribir, leer y escuchar. Estas deficiencias se atribuyen en gran medida a la utilización de métodos de enseñanza tradicionales que no integran adecuadamente elementos interactivos y tecnológicos que podrían hacer el aprendizaje más dinámico y efectivo.

Además, muchos docentes no están familiarizados con el uso de herramientas digitales como Genially o carecen de la formación adecuada para emplearlas de manera efectiva en sus clases. Esta falta de capacitación y experiencia con tecnologías interactivas contribuye a un entorno de aprendizaje no atractivo y efectivo, lo que puede llevar a una desmotivación generalizada entre los estudiantes y una baja retención de conocimientos. De acuerdo a Palma-Pozo (2022) actualmente, muchos docentes en el Ecuador aún no están familiarizados con Genially o no han recibido la formación adecuada para utilizarlo de forma efectiva en sus clases, mientras que algunos docentes pueden sentir temor a abandonar las metodologías tradicionales y experimentar con nuevas herramientas como Genially, conllevando a que el estudiante pueda desmotivarse si las clases de inglés resultan aburridas y monótonas e inclusive tengan dificultades para comprender conceptos complejos si no se les presentan de una manera atractiva e interactiva.

Entonces, La finalidad de esta investigación es elaborar e implementar estrategias metodológicas interactivas basadas en la plataforma Genially, para mejorar el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de nivel Básica Superior. Se pretende demostrar que el uso de estas estrategias puede aumentar significativamente la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes en la adquisición de habilidades lingüísticas en inglés. Ya que la

integración de Genially en las metodologías de enseñanza tiene el potencial de transformar la experiencia educativa de los estudiantes (Palma-Pozo, 2022).

La adopción de estas estrategias no solo beneficiará a los estudiantes en términos de mejora del aprendizaje del inglés, sino que también capacitará a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas avanzadas, y el trabajo se delimita al estudio de la implementación de estas estrategias utilizando la plataforma Genially en los estudiantes de nivel Básica Superior de la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta", centrados en analizar el impacto de estas estrategias en la motivación, la participación y el desempeño académico de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

## **1.2. Formulación de Preguntas de la Investigación**

- ¿De qué manera las estrategias metodológicas interactivas basadas en Genially mejoran la motivación de los estudiantes de Básica Superior en el aprendizaje del inglés?
- ¿Cómo influye el uso de Genially en la participación de los estudiantes durante las clases de inglés?
- ¿Cuáles son las percepciones y dificultades que enfrentan los docentes sobre el uso de Genially como herramienta metodológica en la enseñanza del inglés?
- ¿Cómo pueden las estrategias metodológicas interactivas, utilizando la plataforma Genially, mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta"?

## **1.3. Antecedentes**

La instrucción del inglés como lengua extranjera ha sido un campo de estudio y desarrollo educativo en constante evolución debido a la creciente importancia del inglés a escala global. En el contexto de la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta," es esencial

considerar los antecedentes relacionados con la enseñanza del Inglés, para comprender mejor el panorama educativo en el que se enmarca este estudio.

Con los estudios de Cervantes (2019) y Yugdar (2012), en las últimas décadas, se ha observado un cambio en el enfoque de la enseñanza de idiomas, pasando de modelos tradicionales basados en la memorización y la gramática hacia enfoques más comunicativos y centrados en el estudiante. Estos cambios se han producido en respuesta a la necesidad de que los estudiantes adquieran habilidades de comunicación efectivas en inglés, no solo conocimientos gramaticales. Además según Richards & Rodgers (2016) , los enfoques comunicativos han demostrado ser más efectivos en el desarrollo de competencias lingüísticas prácticas y en la motivación de los estudiantes para usar el idioma en contextos reales.

Por su lado, la incorporación de tecnología en la enseñanza ha sido un tema significativo en la educación contemporánea. En particular, se han estudiado plataformas interactivas y de creación de contenidos como Genially, que permiten a los docentes diseñar materiales pedagógicos atractivos y participativos, y que han evidenciado mejoras significativas en el proceso de aprendizaje de estudiantes, elevando el interés, la participación y la motivación (Cervantes, 2019).

Estudios recientes han subrayado la importancia de emplear metodologías activas e interactivas en la enseñanza del inglés. Según Alvarado-Andino et al. (2021) los métodos tradicionales de enseñanza a menudo no logran estimular adecuadamente la motivación, participación y adquisición de competencias lingüísticas. En contraste, las estrategias interactivas, como las basadas en el uso de Genially, promueven un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo. La investigación de Fernández & Cabello (2021) sobre el aprendizaje multimedia respalda esta afirmación, demostrando que los materiales educativos que combinan

texto, imágenes y elementos interactivos pueden mejorar significativamente la comprensión y retención del conocimiento.

La formación y preparación de los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas también es un factor crucial para el éxito de estas estrategias. Palma-Pozo (2022) señala que muchos docentes en Ecuador aún no están familiarizados con Genially o no han recibido la formación adecuada para utilizarlo de forma efectiva en sus clases. Esta falta de capacitación puede llevar a un entorno de aprendizaje menos atractivo y efectivo, lo que desmotiva a los estudiantes y reduce la retención de conocimientos. Por tanto, es fundamental proporcionar a los docentes oportunidades de desarrollo profesional que les permitan integrar nuevas tecnologías en sus prácticas pedagógicas de manera efectiva.

## **1.4. Objetivos**

### ***1.4.1. Objetivo General***

Diseñar estrategias metodológicas interactivas utilizando la plataforma Genially para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel Básica Superior de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta”.

### ***1.4.2. Objetivos Específicos***

- Diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes de Básica Superior sobre estrategias metodológicas interactivas en el contexto del aprendizaje del inglés.
- Fundamentar teóricamente la idoneidad de la utilización de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para los estudiantes de Básica Superior.
- Elaborar estrategias interactivas con Genially para el aprendizaje de inglés de los estudiantes de Básica Superior.

### **1.5. Justificación**

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en el contexto educativo actual enfrenta retos importantes, especialmente en instituciones como la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta" donde se manifiestan problemas críticos como el bajo rendimiento y la falta de motivación en el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de Básica Superior. Así, la presente investigación es significativa porque busca no solo diagnosticar y entender estas deficiencias, sino también proponer soluciones innovadoras y efectivas.

La importancia y pertinencia del tema radican en factores, como que, el inglés es una herramienta esencial en la sociedad global actual, no solo para la comunicación internacional sino también como una habilidad clave en el ámbito laboral y académico (ONU, 2024) y en Ecuador, el dominio del inglés abre puertas a mejores oportunidades profesionales y académicas, y es una competencia cada vez más demandada en el mercado laboral.

La finalidad de estudio, se enfoca en el diseño e implementación de estrategias metodológicas interactivas utilizando la plataforma Genially, es particularmente pertinente en la era digital, ya que Genially ofrece una amplia gama de posibilidades para crear materiales educativos dinámicos e interactivos que pueden transformar la experiencia de aprendizaje. La investigación de Fernández & Cabello (2021) sobre el aprendizaje multimedia ha demostrado que los materiales que combinan texto, imágenes y elementos interactivos mejoran significativamente la comprensión y retención del conocimiento. Así, el uso de Genially no solo hace que las clases sean más atractivas, sino que también facilita un aprendizaje más significativo.

La utilidad de los resultados obtenidos de esta investigación es diversa, por un lado para los estudiantes, la implementación de estrategias interactivas con Genially puede aumentar significativamente la motivación, participación y rendimiento académico en inglés y para los

docentes, este estudio proporciona una guía clara sobre cómo integrar efectivamente las tecnologías interactivas en sus prácticas pedagógicas. La formación en el uso de Genially no solo enriquecerá sus competencias digitales, sino que también les permitirá diseñar y aplicar estrategias de enseñanza más efectivas y alineadas con las necesidades de los estudiantes. Así, la investigación, por lo tanto, contribuye al desarrollo profesional de los docentes y a la mejora de la calidad educativa en su conjunto.

En términos de contribución al conocimiento existente, este trabajo aporta evidencia empírica sobre la efectividad de las estrategias metodológicas interactivas en la asignatura del inglés, además que la investigación de la literatura y los datos empíricos recolectados en este, ofrecen nuevas perspectivas y enfoques que pueden ser replicados y adaptados en otros contextos educativos similares sobre todo en el ámbito nacional.

## **1.6. Delimitación**

### ***1.6.1. Delimitación Temporal***

La investigación se ejecutará durante el periodo académico 2023-2024, lo que permite un tiempo suficiente para el diseño de la estrategia metodológica. Este marco temporal ayuda a contextualizar los hallazgos dentro de un periodo específico, considerando los cambios curriculares, tecnológicos y metodológicos que puedan influir en los resultados.

### ***1.6.2. Delimitación Espacial***

El estudio se centrará en la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta", ubicada en la ciudad de Mira, parroquia Mira, proporcionando un contexto geográfico específico que facilita la recolección de datos y la interacción directa con los participantes. La elección de esta ubicación se basa en la necesidad de abordar un problema educativo concreto en un entorno académico real en el que se desempeña la autora del presente trabajo.

### ***1.6.3. Delimitación Conceptual***

Se enfocará en el uso de la plataforma Genially como herramienta principal para el diseño de tácticas metodológicas interactivas destinadas a mejorar el aprendizaje del inglés. El estudio abordará específicamente el nivel de Básica Superior, enfocándose en cómo la implementación de estos recursos digitales interactivos puede influir en la motivación, participación y adquisición de competencias lingüísticas en inglés de los estudiantes. La investigación pretende llenar el vacío existente en la aplicación práctica de herramientas tecnológicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en este nivel educativo.

## CAPÍTULO II

### 2. Marco Teórico

#### 2.1 Teorías Educativas Relevantes

En el diseño de estrategias metodológicas interactivas utilizando Genially, es fundamental enmarcarse en teorías educativas que soporten y guíen la implementación de estas estrategias. Las teorías del Constructivismo, Conectivismo y Aprendizaje Social son particularmente relevantes debido a su énfasis en la participación del estudiante y el uso de la tecnología en el aprendizaje.

##### 2.1.1 *Constructivismo*

El Constructivismo, fundamentado en los trabajos de Piaget - Vygotsky, citados en los estudios de Guerra (2020) sostiene que el conocimiento se construye activamente por el estudiante a través de la interacción con su entorno y la reinterpretación de sus experiencias. En este enfoque, el docente actúa como facilitador, guiando y apoyando al estudiante en el proceso de construcción del conocimiento.

De acuerdo a Taber (2020), la aplicación del Constructivismo en el aprendizaje del inglés se basa en la creación de un entorno de aprendizaje dinámico donde los estudiantes puedan explorar, interactuar y construir su comprensión del idioma. Las actividades interactivas permiten a los estudiantes participar en tareas significativas que reflejan situaciones del mundo real.

##### 2.1.2 *Conectivismo*

El Conectivismo, una teoría más reciente propuesta por George Siemens y Stephen Downes (Cueva-Delgado et al., 2019), responde a las demandas de la era digital y enfatiza la importancia de las redes y las conexiones en el proceso de aprendizaje. Según los autores seminales, el conocimiento no reside únicamente en la mente del individuo, sino que se

distribuye a través de una red de conexiones entre individuos, organizaciones y fuentes de información.

El Conectivismo destaca la habilidad de los estudiantes para navegar y gestionar estas redes de información como una competencia clave. En el ámbito del aprendizaje del inglés, incorporar herramientas digitales facilita el acceso a una diversidad de recursos multimedia y posibilita la creación de entornos de aprendizaje tanto colaborativos como autónomos. Los alumnos pueden conectar y compartir conocimiento, colaborando en proyectos y resolviendo problemas de manera conjunta, lo que refuerza su comprensión y uso del idioma inglés Basurto-Mendoza et al. (2019).

De acuerdo a Cueva-Delgado et al. (2019);

“El conectivismo sostiene que el aprendizaje ocurre a través de la creación de redes, donde los nodos pueden ser individuos, organizaciones, bibliotecas, sitios web, y bases de datos. Estas redes permiten a los estudiantes acceder, compartir y crear conocimiento de manera colaborativa y distribuida” (p.214).

Para esta teoría, en lugar de centrarse en el conocimiento interno y la memoria individual, el conectivismo enfatiza la importancia de las conexiones entre nodos de información y en la capacidad de construir-nutrir estas conexiones es crucial para el aprendizaje continuo y efectivo (Basurto-Mendoza et al., 2019). El conocimiento ya no se ve como una entidad que reside exclusivamente en la mente del individuo, sino que se distribuye a través de una red de conexiones.

Esta teoría, refleja la realidad del mundo actual, donde la información está ampliamente disponible y en constante cambio. Es así ya que en un entorno donde el conocimiento evoluciona rápidamente, el conectivismo destaca la necesidad de adaptabilidad y la habilidad para aprender cosas nuevas y cuya competencia clave es saber dónde encontrar información

relevante y cómo conectar diferentes fuentes de conocimiento. Para Cueva-Delgado et al (2019) las herramientas digitales y las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel esencial en el conectivismo, y se fundamentan en los siguientes principios;

- Diversidad de opiniones
- Navegación y toma de decisiones
- Conexiones entre fuentes
- Mantenimiento de conexiones

### ***2.1.3 Teoría del aprendizaje colaborativo***

Esta teoría desarrollada por Albert Bandura, sostiene que el aprendizaje ocurre en un contexto social y se facilita mediante la observación, la imitación y el modelado (Flores et al., 2022). Así se introdujo el concepto de autoeficacia, que se refiere a la confianza de un individuo en su capacidad para realizar los comportamientos necesarios para alcanzar resultados específicos. Esta teoría subraya la importancia de los modelos y la interacción social en el proceso de aprendizaje, donde los estudiantes pueden aprender observando a otros, participando en actividades colaborativas y recibiendo retroalimentación constructiva..

En esta teoría la técnica Think-Pair-Share es una herramienta pedagógica efectiva que puede ser manejada en diversos contextos y con diferentes tipos de contenido, facilitando un aprendizaje activo y colaborativo. La técnica Think-Pair-Share se lleva a cabo en tres pasos: primero, el docente presenta una pregunta o tema y los estudiantes reflexionan individualmente durante unos minutos (Think); luego, los estudiantes se agrupan en parejas para discutir y comparar sus ideas, clarificando y enriqueciendo su comprensión a través del intercambio (Pair); finalmente, las parejas comparten sus conclusiones con el grupo completo, permitiendo una discusión más amplia y colectiva (Share).

## 2.2. Técnicas y métodos

Las técnicas para la enseñanza del inglés abordan diferentes habilidades lingüísticas y son parte de un enfoque o método de enseñanza más amplio y estructurado. De acuerdo con Carabajo-Romero et al. (2020) las técnicas de enseñanza esta lengua extranjera amplían el vocabulario y competencias en lectura, redacción y comunicación oral de los estudiantes. Y debe asegurarse de que las técnicas de enseñanza estén cobijadas por un método o enfoque así como por un marco pedagógico estructurado y teóricamente fundamentado.

### 2.2.1. Método comunicativo

Este método se centra en el uso del lenguaje en contextos reales y en la capacidad de los estudiantes para comunicar sus observaciones y pensamientos (Carabajo-Romero et al., 2020). De este se destacan la técnica "Yo Veo" fomenta la expresión oral y la descripción detallada en inglés, lo cual es fundamental para la comunicación efectiva.

#### **Yo Veo (I see)**

Esta técnica se centra en desarrollar la capacidad de observación de los estudiantes, para lo que se les pide que describan lo que ven en su entorno inmediato, prestando atención a los detalles que normalmente podrían pasar desapercibidos (Carabajo-Romero et al., 2020)..

**Tabla 1**

*Técnica I see*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Mejorar las habilidades de observación y descripción en inglés, ampliando el vocabulario relacionado con el entorno cotidiano	Los estudiantes observan una imagen detallada y describen en inglés lo que ven, identificando objetos, colores, acciones, y relaciones espaciales entre los elementos de la imagen.
<b>Tiempo estimado por clase</b>	15 – 20 minutos

<b>Recursos</b>	Imágenes detalladas, objetos reales, pizarras, tarjetas de vocabulario.
<b>Resultados esperados</b>	Los estudiantes se vuelven más detallistas y precisos en sus descripciones en inglés.

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Carabajo-Romero et al. (2020).

### **2.2.2. Método constructivista**

El enfoque constructivista promueve el aprendizaje activo y la construcción del conocimiento a través de la experiencia y la creatividad y se destaca la técnica "Formas y Figuras" que integra la creatividad con el aprendizaje de vocabulario y gramática, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento de manera significativa (Carabajo-Romero et al., 2020) y la lectura con imágenes que utiliza imágenes para construir habilidades de lectoescritura (Gómez et al., 2019).

#### **Formas y Figuras (Shapes and Figures)**

Esta técnica combina habilidad y creatividad con la elaboración de una figura geométrica, como un cubo, y en cada lado escribir o pegar ilustraciones que les permitan formar oraciones (Carabajo-Romero et al., 2020).

#### **Tabla 2**

##### *Técnica shapes and figures*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Integrar la creatividad con el aprendizaje gramatical y de vocabulario de los estudiantes	Cada estudiante construye un cubo con papel y en cada cara del cubo escribe una parte de la oración (sujeto, verbo, objeto, etc.). Luego lanzan el cubo y forman oraciones con las palabras que aparecen en las caras superiores.
<b>Tiempo estimado por clase</b>	30-35 minutos

<b>Recursos</b>	Papel de colores, tijeras, pegamento, marcadores, imágenes pequeñas, palabras recortadas.
<b>Resultados esperados</b>	Mejora en la habilidad manual y cognitiva de los estudiantes

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Carabajo-Romero et al. (2020).

### **Lectura con Imágenes (Images Reading)**

La lectura con imágenes es una técnica que utiliza imágenes para desarrollar las destrezas de lectoescritura en los estudiantes (Gómez et al., 2019).

#### **Tabla 3**

##### *Técnica Images Reading*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Mejorar las habilidades de lectoescritura y comprensión visual en inglés.	Los estudiantes leen un texto corto acompañado de imágenes que ilustran la historia o información. Después, responden preguntas de comprensión o describen las imágenes utilizando el vocabulario aprendido.
<b>Tiempo estimado por clase</b>	25-30 minutos
<b>Recursos</b>	Libros ilustrados, imágenes digitales, proyectores, softwares interactivos.
<b>Resultados esperados</b>	Incremento progresivo en la retención de vocabulario y estructuras gramaticales.

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Gómez et al (2019).

#### **2.2.3. Método basado en tareas**

Este enfoque se centra en la realización de tareas específicas que reflejan el uso del lenguaje en situaciones reales, así la lluvia de ideas fomenta el pensamiento creativo y la

generación de ideas, preparándolos para tareas comunicativas más complejas (Gómez et al., 2019).

### **Técnica Think-Pair-Share**

La técnica Think-Pair-Share (Piensa-Pareja-Comparte) es una técnica de aprendizaje colaborativo empleada en el aula para incentivar la participación activa de los estudiantes y mejorar su comprensión y retención de la información. Esta técnica promueve el pensamiento individual, la discusión en parejas y el intercambio de ideas con el grupo completo, lo que resulta en una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes (Gómez et al., 2019).

**Tabla 4**

*Técnica Think-Pair-Share*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Estimular la participación de los estudiantes para generar una lista de ideas sobre un tema específico. Fomentando la colaboración a través de discusiones en parejas y el intercambio de ideas, lo que puede llevar a una comprensión más profunda y diversa del tema.	<p>El docente presenta una pregunta, problema o tema a los estudiantes.</p> <p>Los estudiantes tienen un tiempo determinado para reflexionar individualmente sobre la pregunta y formular sus propias ideas o respuestas. Este paso permite a los estudiantes pensar críticamente y desarrollar sus propias conclusiones sin la influencia inmediata de sus compañeros.</p> <p>Después del tiempo de reflexión individual, los estudiantes se agrupan en parejas para discutir sus ideas y respuestas.</p> <p>Finalmente, las parejas comparten sus discusiones y conclusiones con el grupo completo de la clase.</p>
<b>Tiempo estimado por clase</b>	15-20 minutos

<b>Recursos</b>	Pizarra blanca, marcadores, papel de rotafolio.
<b>Resultados esperados</b>	Mejorar individualmente las habilidades de reflexión y análisis crítico en los estudiantes

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Gómez et al (2019).

#### 2.2.4. Método narrativo

Este método narrativo utiliza la narración y la creación de historias como medios para aprender y practicar el idioma, el propósito es desarrollar habilidades narrativas y de expresión oral en inglés, integrando vocabulario y estructuras gramaticales en un contexto significativo (De la Cruz et al., 2020).

##### a. La historia (The History)

Esta técnica consiste en el docente inicia una historia sin concluirla y proporciona palabras clave o pistas a los estudiantes para que continúen la narrativa (De la Cruz et al., 2020).

**Tabla 5**

*Técnica The History*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Desarrollar habilidades narrativas y de expresión oral dentro de la asignatura de inglés.	El docente comienza con una introducción simple, por ejemplo, "Once upon a time, in a small village..." y los estudiantes, uno por uno, agregan una oración a la historia utilizando las pistas dadas.
<b>Tiempo estimado por clase</b>	20-25 minutos
<b>Recursos</b>	Pizarra blanca, marcadores, tarjetas con palabras clave.
<b>Resultados esperados</b>	Mejora en la capacidad de improvisación y creatividad de los estudiantes.

Nota: Elaboración propia en base a estudios de De la Cruz et al. (2020).

## Tarjetas Estructuradas (Structure Cards)

Esta técnica secuencial utiliza tarjetas para presentar patrones, modelos y estructuras gramaticales de oraciones básicas. Las tarjetas incluyen elementos clave como sujeto, verbo, complemento y adjetivos (Carabajo-Romero et al., 2020).

**Tabla 6**

*Técnica de Structure Cards*

<b>Objetivo</b>	<b>Ejemplo</b>
Mejora en la razón y práctica de estructuras gramaticales básicas y complejas de los estudiantes	Los alumnos reciben un conjunto de tarjetas y deben formar oraciones coherentes siguiendo las reglas gramaticales. Pueden trabajar en parejas para intercambiar tarjetas y crear nuevas oraciones.
<b>Tiempo estimado por clase</b>	20-25 minutos
<b>Recursos</b>	Tarjetas con palabras y frases, pizarra magnética o mesas de trabajo.
<b>Resultados esperados</b>	Aumento en la capacidad en los estudiantes de formar oraciones coherentes.

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Carabajo-Romero et al. (2020).

### 2.3. TICS dentro de la enseñanza del idioma inglés

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se refieren al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para comunicarse, crear, distribuir y gestionar información (Latorre-Iglesias et al., 2018). En el ámbito educativo, y de acuerdo a estudios de Parra et al (2020) las TICs han revolucionado la manera en que se enseña y se aprende, genera más oportunidades y analiza los desafíos tanto para educadores como para estudiantes. Así las TIC en la educación engloban una amplia gama de herramientas y tecnologías, como:

- Computadoras y dispositivos móviles
- Internet y redes sociales.

- Software educativo
- Recursos multimedia
- Tecnologías de comunicación.

En el contexto de la enseñanza del idioma inglés, las TIC ofrecen un amplio abanico de herramientas y recursos que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje, hacerlo más interactivo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes (Cango-Patiño & Bravo-Reyes, 2020). La incorporación de las TIC en la enseñanza del inglés no solo moderniza el proceso educativo, sino que también lo hace más eficiente, atractivo y adecuado a las necesidades del estudiante actual.

### ***2.3.1. Herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje de inglés***

Este proceso requiere enfoques didácticos innovadores y adaptativos (Valdivieso-Uvidia et al., 2024), así la tecnología educativa se presenta como recursos valiosos para diseñar estrategias metodológicas que respondan a las necesidades actuales de los aprendices promoviendo un aprendizaje más interactivo, motivador y eficaz del inglés en contextos educativos diversos. De acuerdo a Basantes-Andrade et al (2022), se usan algunas herramientas como:

**Tabla 7**

*Herramientas digitales para enseñar y aprender inglés*

<b>Herramientas para docentes</b>	<b>Herramientas para estudiantes</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataformas online: Moodle, Google Classroom, Genially</li> <li>• Aplicaciones móviles: Classdojo, Socrative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apps: Duolingo, Babel</li> <li>• Recursos Online: English club, Fun English Games</li> <li>• Redes Sociales: Podcast, YouTube</li> </ul>

- 
- Software: Smart Notebook, Grammarly
  - Software: Grammarly
  - Recursos Tradicionales: Libros de texto, fichas de trabajo, juegos de mesa
- 

Nota: Elaborado en base estudios científicos (Cango-Patiño & Bravo-Reyes, 2020)

## 2.4. Herramienta Genially

Genially es una herramienta en línea que facilita la creación de presentaciones interactivas, infografías, animaciones, gamificaciones y otros contenidos multimedia.. Ofrece una amplia variedad de plantillas, recursos multimedia y herramientas de diseño para que los usuarios puedan crear contenido educativo atractivo y memorable (Genially, 2023). Tiene capacidad para integrar elementos interactivos y multimedia en un solo recurso, así Genially es una herramienta muy validada para la docencia, adaptándose a las necesidades de la educación moderna que busca ser más dinámica, participativa y atractiva.

### 2.4.1. Funcionalidades de la herramienta Genially

Algunas de las funcionalidades que hacen de Genially una herramienta excepcionalmente útil para educadores y estudiantes, permitiendo crear contenidos educativos que son no solo informativos, sino también atractivos e interactivos, mejorando así la experiencia de aprendizaje.

**Plantillas personalizables:** En Genially existen plantillas prediseñadas para diferentes tipos de contenido educativo, como presentaciones, infografías, mapas mentales, posters, que se pueden personalizar fácilmente con imágenes, textos, videos y otros recursos (Castillo-Cuesta, 2022; Genially, 2023).

**Recursos multimedia:** Genially permite integrar una gran variedad de recursos multimedia en las creaciones, como imágenes, videos, GIFs, audios, iconos, mapas, etc. Esto permite crear contenido más rico y atractivo para los estudiantes.

**Herramientas de diseño:** Genially presenta una interfaz intuitiva y fácil de manejar, junto con una amplia gama de herramientas de diseño que permiten a los usuarios personalizar sus creaciones. Estas herramientas incluyen opciones para cambiar la tipografía, el color, el tamaño de los elementos, la disposición, etc.

**Colaboración:** Genially permite trabajar en equipo en las creaciones, lo que facilita la elaboración de proyectos colaborativos entre estudiantes o profesores.

**Exportación y compartir:** Las creaciones de Genially se pueden exportar en diferentes formatos, como PDF, HTML, MP4, etc. También es posible participar online a través de un enlace, web o blog.

#### ***2.4.2 Genially en la asignatura de inglés***

La herramienta Genially puede emplearse para mejorar el nivel de razón lectora en la asignatura de inglés, así lo afirma Palma-Pozo (2022) pues esta plataforma permite crear escaperooms de forma libre o a partir de plantillas. La funcionalidad principal es la creación de un hilo conductor entre los escenarios mediante hipervínculos, adaptándolos al objetivo educativo que tengas en mente.

Con Genially se puede vincular diferentes archivos como imágenes, audio, videos e incluso páginas web, todos estos recursos se pueden adaptar a las necesidades y objetivos de la actividad. Todas estas funcionalidades ayudan a crear escaperooms con un propósito de aprendizaje debido a que su interfaz permite modificar las plantillas según la temática. Con Genially, se pueden desarrollar diversas destrezas lingüísticas en inglés, De acuerdo a Castillo-Cuesta (2022) algunas destrezas son:

**Tabla 8***Destrezas lingüísticas en inglés con Genially*

<b>Destreza</b>	<b>En Genially</b>
<b>Comprensión auditiva (Listening)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejercicios interactivos: Inclusión de audios y videos en presentaciones para escuchar diálogos, discursos o canciones y responder preguntas de comprensión.</li> <li>Audios integrados: Integración de archivos de audio en actividades interactivas.</li> </ul>
<b>Comprensión lectora (Reading)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Textos interactivos: Enriquecimiento de textos con elementos interactivos como imágenes y enlaces.</li> <li>Lecturas comprensivas: Creación de actividades de lectura con preguntas y ejercicios basados en los textos.</li> </ul>
<b>Expresión escrita (Writing)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de contenido: Creación de presentaciones, historias interactivas o proyectos en Genially</li> <li>Corrección interactiva: Uso de comentarios y retroalimentación en tiempo real para corregir errores.</li> </ul>
<b>Expresión oral (Speaking)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentaciones: Creación y presentación oral de presentaciones interactivas</li> <li>Grabaciones: Tareas de grabación de respuestas o descripciones que se incorporan en proyectos de Genially.</li> </ul>
<b>Gramática y vocabulario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos interactivos: Creación de crucigramas, sopas de letras y emparejamientos.</li> <li>Test y quizzes: Diseño de cuestionarios interactivos para la práctica y evaluación del conocimiento gramatical y léxico.</li> </ul>

Nota: Elaboración propia e base a estudios científicos (Castillo-Cuesta, 2022).

## 2.5. Enseñanza del inglés

### 2.5.1 Contenidos y currículo para EGB

Para la educación general básica subnivel superior la lengua extranjera o inglés tiene un plan de estudios determinado para tres horas pedagógicas por semana (MINEDUC, 2016) y cuyos contenidos y destrezas con criterio de desempeño, se planifican de acuerdo al Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales para Educación General Básica, Subnivel Superior (MIN EDUC, 2021) y del Área de Inglés como Lengua Extranjera los objetivos del área por subnivel son ocho y además, el Área de Inglés como Lengua Extranjera tiene 5 hilos curriculares con su respectivo criterio de evaluación, criterio de desempeño e indicadores de los criterios de rendimiento denominados hilos curriculares (HC).

- HC 1: Comunicación y conciencia cultural
- HC 2: Comunicación oral
- HC 3: Lectura
- HC 4: Escritura
- HC 5: La lengua a través de las artes

#### **Figura 1**

*Criterios por hilo curricular*

EVALUATION CRITERIA	PERFORMANCE CRITERIA	INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA
English as a Foreign Language Area: Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness		
CE.EFL.4.1. Compare and contrast oral traditions and literature from Ecuador and beyond in order to manifest an understanding of the relationship between cultural perspectives and practices and by sharing cross cultural experiences.	EFL 4.1.1. Compare and contrast oral traditions, myths, folktales and literature from Ecuador and international regions and cultures and identify similarities and differences and universal cultural themes. 	Learners can compare and contrast oral traditions, myths, folktales and literature from Ecuador and other cultures. Ref ( I.EFL.4.1.1.) (I.2, S.1, S.2, J.1) 
CE.EFL.4.2. Recognize and demonstrate an appreciation of commonalities between cultures as well as the consequences of one's actions while exhibiting socially responsible behaviors.	EFL 4.1.2. Recognize and demonstrate an appreciation of some commonalities and distinctions across cultures and groups (differentiated by gender, ability, generations, etc.) including the students' own.  EFL 4.1.9. Recognize the consequences of one's actions by demonstrating responsible decision-making at school, online, at home and in the community, while considering ethical standards, safety concerns, social norms and mutual respect. 	I.EFL.4.2.1. Learners can name similarities and differences between different aspects of cultural groups. Learners can demonstrate socially responsible behaviors at school, online, at home and in the community, and evaluate their actions by ethical, safety and social standards. (J.3, S.1, I.1)
CE.EFL.4.3. Interact with others using self-monitoring and self-correcting strategies as well as appropriate nonverbal and oral communication features.	EFL 4.1.5. Apply self-correcting and self-monitoring strategies in social and classroom interactions. (Example: asking questions, starting over, rephrasing, exploring alternative pronunciations or wording, etc.) 	Learners can employ a range of self-monitoring and self-correcting strategies. Ref (I.EFL.4.3.1.) (I.3, S.4, J.4)
CE.EFL.4.4. Demonstrate the ability to ask for and give information and assistance using appropriate language and interaction styles in a variety of social interactions.	EFL 4.1.6. Seek and provide information and assistance, orally or in writing and in online or face-to-face interactions, for personal, social and academic purposes.   EFL 4.1.8. Use suitable vocabulary, expressions, language and interaction styles for formal and informal social or academic situations in order to communicate specific intentions in online and face-to-face interactions. (Example: thanking, making promises, apologizing, asking permission, chatting with friends, answering in class, greeting an authority figure, etc.)	I.EFL.4.4.1. Learners can demonstrate an ability to give and ask for information and assistance using level-appropriate language and interaction styles in online or face-to-face social and classroom interactions. (J.2, J.3, J.4, I.3) 
CE.EFL.4.5. Display an appreciation of and demonstrate respect for individual and group differences by establishing and maintaining healthy and rewarding relationships based on communication and cooperation.	EFL 4.1.10. Recognize and appreciate individual and group similarities and differences by establishing and maintaining healthy and rewarding online and face-to-face relationships based on communication and cooperation. 	Learners can appreciate and show respect for individual and group differences by establishing and maintaining healthy and rewarding online and face-to-face interactions ref (I.EFL.4.5.1.) (J.3, S.1, S.4)
English as a Foreign Language Area: Curricular Thread 2: Oral communication		
CE.EFL.4.6. Listening for Meaning: Understand and follow the main idea in spoken texts set in familiar everyday contexts, provided speech is clear and articulate, and deduce the meanings of unfamiliar words and phrases using context clues and/or prior knowledge.	EFL 4.2.1. Understand phrases and expressions related to areas of most immediate priority within the personal and educational domains, provided speech is clearly and slowly articulated. (Example: daily life, free time, school activities, etc.)  EFL 4.2.5. Understand most changes in the topic of discussion if people speak slowly.	Learners can grasp the general meaning of spoken texts set in familiar everyday contexts and infer changes in the topic of discussion. REF. (I.EFL.4.6.1.) (I.3, S.1, J.4) 
CE.EFL.4.7. Listening for Information: Follow and identify some main ideas and details in short and straightforward spoken or audio texts set in familiar contexts, when delivered slowly and with visuals to provide contextual support. Use spoken contributions in class as models for one's own speech.	EFL 4.2.3. Follow and understand short, straightforward audio messages and/or the main idea/dialogue of a movie or cartoon (or other age-appropriate audio-visual presentations) if delivered slowly and visuals provide contextual support. (Example: an announcement of a bus delay, an intercom announcement at school, a dialogue supported by facial expressions/gestures and appropriate intonation, etc.)  EFL 4.2.6. Use other students' contributions in class as models for their own. 	Learners can follow and understand short straight forward spoken audio texts set in familiar contexts when the message is delivered slowly and there is other contextual support. (Example: rules for a game, classroom instructions, a dialogue in a scene from a cartoon or movie, etc.) Learners can use other classmates' contributions in class as models for their own. REF (I.EFL.4.7.1.) (I.2, I.3, S.4) 
CE.EFL.4.8. Production - Accuracy and Intelligibility: Communicate needs and information clearly and in simple terms, using grammatical structures learned in class (although there may be frequent errors), effectively and without undue effort. Demonstrate an ability to make appropriate use of new words and expressions in social interactions.	EFL 4.2.2. Use a series of phrases and sentences to describe aspects of personal background, immediate environment and matters of immediate need in simple terms using grammatical structures learnt in class (although there may be frequent errors with tenses, personal pronouns, prepositions, etc.) 	Learners can communicate personal information and basic immediate needs in simple terms using grammatical structures and vocabulary seen in class (although there may and / frequent basic errors) REF. (I.EFL.4.8.1.) (I.1, I.2, I.3, S.1)
CE.EFL.4.9. Production - Fluency: Use simple language to describe, compare and make statements about familiar everyday topics such as objects, possessions and routines in structured situations and short conversations. Interaction is with reasonable ease, provided speech is given clearly, slowly and directly.	EFL 4.2.1. Give short, basic descriptions of everyday activities and events within familiar contexts and use simple descriptive language to compare and make brief statements about objects and possessions. (Example: family, school, living conditions, personal belongings, etc.)  EFL 4.2.12. Describe habits, routines, past activities and experiences within the personal and educational domains.   EFL 4.2.13. Interact with reasonable ease in structured situations and short conversations within familiar contexts, provided that speech is given clearly, slowly and directly. (Example: an interview, an information gap activity, etc.) 	I.EFL.4.9.1. Learners can use simple language to describe, compare and state facts about familiar everyday topics such as possessions, classroom objects and routines in short, structured situations, interacting with relative ease. (I.3, I.4, S.4) CC

<p>CE.EFL.4.10. Interaction - Interpersonal: Participate effectively in familiar and predictable conversational exchanges by asking and answering follow-up questions, provided there are opportunities to use repair strategies (e.g. asking for clarification) and sustain conversational exchanges in pairs to complete a task, satisfy a need or handle a simple transaction.</p>	<p>EFL 4.2.10. Sustain a conversational exchange on a familiar, everyday subject when carrying out a collaborative/paired learning activity in which there are specific instructions for a task. </p> <p>EFL 4.2.14. Ask and answer straightforward follow-up questions within familiar contexts, such as school and family life, provided there are opportunities to ask for clarification, reformulation or repetition of key points.</p> <p>EFL 4.2.16. Initiate, maintain and end a conversation to satisfy basic needs and/ or handle a simple transaction. </p>	<p>LEFL.4.10.1. Learners can effectively participate in familiar and predictable everyday conversational exchanges in order to complete a task, satisfy a need or handle a simple transaction, using a range of repair strategies. (Example: asking for clarification, etc.) (I.3, J.3, J.4)</p>
<p>English as a Foreign Language Area: Curricular Thread 3: Reading</p>		
<p>CE.EFL.4.11. Demonstrate comprehension of main ideas and some details in short simple texts on familiar subjects, making use of contextual clues to identify relevant information in a text.</p>	<p>EFL 4.3.1. Understand main points in short simple texts on familiar subjects. (Example: news about sports or famous people, descriptions, etc.) CC</p> <p>EFL 4.3.2. Make use of clues such as titles, illustrations, organization, text outline and layout, etc. to identify and understand relevant information in written level-appropriate text types. </p>	<p>LEFL.4.11.1. Learners can understand main ideas and some details in short simple online or print texts on familiar subjects, using contextual clues to help identify the most relevant information. (Example: title, illustrations, organization, etc.) (I.2, I.4) </p>
<p>CE.EFL.4.12. Use a range of reference materials and sources, both online and in print, in order to support ideas, answer inquiries, find relationships and relate ideas between different subject areas.</p>	<p>EFL 4.3.5. Use everyday reference material in order to select information appropriate to the purpose of an inquiry and relate ideas from one written source to another. </p> <p>EFL 4.3.7. Read, gather, view and listen to information from various sources in order to organize and discuss relationships between academic content areas. (Example: nonfiction books for young adults, the Internet, audio and media presentations, oral interviews, maps, diagrams, reference books, magazines, etc.) </p>	<p>Learners can employ a range of reference materials and sources, both online and in print, in order to select ideas, answer inquiries, find relationships and relate ideas between different subject areas. REF. (LEFL.4.12.1) (I.1, I.2, J.2) </p>
<p>CE.EFL.4.13. Apply learning strategies such as using prior knowledge and graphic organizers to interpret new information in a text, and assess this information according to the organization, subject area and purpose of the text, using different criteria, including ICT tools.</p>	<p>EFL 4.3.6. Apply learning strategies to examine and interpret a variety of written materials using prior knowledge, graphic organizers, context clues, note taking and finding words in a dictionary. </p>	<p>LEFL.4.13.1. Learners can apply learning strategies such as using prior knowledge and graphic organizers to interpret new information in a text. REF. (LEFL.4.13.1) (I.2, I.4, J.4) </p>
<p>CE.EFL.4.14. Display an ability to interact and engage with a wide range of ICT and classroom resources and texts by selecting and evaluating them in order to strengthen literacy skills and promote acquisition.</p>	<p>EFL 4.3.9. Demonstrate an ability to interact and engage with a wide range of ICT and classroom resources in order to strengthen literacy skills and strategies. </p> <p>EFL 4.3.10. Select from and evaluate a range of both physical and digital texts and materials in order to promote acquisition and develop an appreciation of the language. </p>	<p>LEFL.4.14.1. Learners can interact and engage with a wide range of ICT and classroom resources and texts by selecting and evaluating them in order to strengthen literacy skills and promote acquisition. (I.2, I.4, S.3, J.2, J.3) </p>
<p>English as a Foreign Language Area: Curricular Thread 4: Writing</p>		
<p>CE.EFL.4.15. Express information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing.</p>	<p>EFL 4.4.1. Convey information and ideas through simple transactional or expository texts on familiar subjects using ICT tools and conventions and features of English appropriate to audience and purpose.  </p> <p>EFL 4.4.4. Write to describe feelings/ opinions in order to effectively influence an audience. (Example: persuade, negotiate, argue, etc.)  </p> <p>EFL 4.4.5. Recognize that various types of writing require different language, formatting and special vocabulary. (Example: a recipe, a letter, etc.) </p>	<p>LEFL.4.15.1. Learners can convey information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2)  </p>
<p>CE.EFL.4.16. Make use of simple learning resources, including those created by one's self, in order to compare and contrast information, and choose appropriate resources according to the value, purpose and audience of each.</p>	<p>EFL 4.4.2. Make and use a simple print or digital learning resource to compare and contrast information in order to demonstrate understanding and command of a topic.  </p>	<p>Learners can use and make simple learning resources, both online and in print, in order to compare and contrast information. REF. (LEFL.4.16.1) (I.1, I.3, I.4, J.2, J.4)  </p>
<p>CE.EFL.4.17. Show an ability to convey and organize information through the use of facts and details and by employing various stages of the writing process, while using a range of digital tools to promote and support collaboration, learning and productivity.</p>	<p>EFL 4.4.7. Use the process of prewriting, drafting, revising, peer editing and proofreading (i.e., "the writing process") to produce well-constructed informational texts. </p> <p>EFL 4.4.8. Convey and organize information using facts and details in order to illustrate diverse patterns and structures in writing. (Example: cause and effect, problem and solution, general-to-specific presentation, etc.)</p>	<p>Learners can convey and organize information through the use of facts and details and by employing various stages of the writing process. REF. (LEFL.4.17.1) (I.1, I.3, S.4, J.2, J.4) </p>
<p>English as a Foreign Language Area: Curricular Thread 5: Language through the Arts</p>		
<p>CE.EFL.4.18. Use main ideas in order to understand, predict, infer and deduce literal and implied meanings in short, simple, everyday literary texts (online, oral or in print).</p>	<p>EFL 4.5.1. Make use of main points in literary texts (authentic and semi-authentic, oral and written) to understand short simple everyday stories, especially if there is visual support. </p>	<p>Learners can understand literal meanings in short, simple, everyday literary texts (online, oral or in print), especially when visual support is provided. REF. (LEFL.4.18.1) (I.2, I.3, I.4) </p>
<p>CE.EFL.4.19. Find and identify literary elements and techniques in texts and relate those elements to the learner's own experiences and to other works, including one's peers, in order to present personal responses and interpretations.</p>	<p>EFL 4.5.7. Locate and identify selected literary elements and techniques in texts and relate those elements to those in other works and to learners' own experiences. (Example: setting, character, plot, theme, point of view, imagery, foreshadowing, climax, etc.) </p>	<p>Learners can locate and identify literary elements and techniques in other works, including one's own. REF. (LEFL.4.19.1) (I.3, S.3, J.4) </p>

CE.EFL.4.20. Create short, original literary texts in different genres, including those that reflect Ecuadorian cultures, using a range of digital tools, writing styles, appropriate vocabulary and other literary concepts.	EFL 4.5.4. Create personal stories by adding imaginative details to real-life stories and situations, using appropriate vocabulary and elements of the literature learners have read or heard.  EFL 4.5.5. Gain an understanding of literary concepts such as genre, plot, setting, character, point of view, theme and other literary elements in order to apply them to one's own creative texts. EFL 4.5.6. Create an effective voice using a variety of ICT tools, writing styles and typical features of a genre to create stories, poems, sketches, songs and plays, including those that reflect traditional and popular Ecuadorian cultures.  	IEFL.4.20.1. Learners can create short, original literary texts in different genres, including those that reflect Ecuadorian cultures, using a range of digital tools, writing styles, appropriate vocabulary and other literary concepts. (I.1, I.3)  
CE.EFL.4.21. Use pre-established criteria, including that which is written by learners collaboratively, in order to evaluate and recommend literary texts (written, online, oral, in video, etc.) and the effectiveness of group work.	EFL 4.5.8. Evaluate and recommend literary texts (both written and oral, online, in video or in print) according to pre-established criteria. 	Learners can evaluate and recommend literary texts (both written and oral, online, in video or in print) according to pre-established criteria. REF. (IEFL.4.21.1)
CE.EFL.4.22. Show the ability to work collaboratively and to participate effectively in a variety of student groupings by employing a wide range of creative thinking skills through the completion of activities such as playing games, brainstorming and problem solving.	EFL 4.5.9. Engage in collaborative activities through a variety of student groupings to create and respond to literature and other literary texts. (Example: small groups, cooperative learning groups, literature circles, process writing groups, etc.)  EFL 4.5.11. Participate in creative thinking through brainstorming, working in groups, games and problem-solving tasks by showing the ability to accept a variety of ideas and capitalize on other people's strengths.  	IEFL.4.22.1. Learners can collaborate and participate effectively in a variety of student groupings by employing a wide range of creative thinking skills through the completion of activities such as playing games, brainstorming and problem solving. (S.2, S.4, J.1, J.2, J.3, J.4)  

Nota: Información tomada del currículo priorizado para el Área de Inglés como Lengua Extranjera (MINEDUC, 2021)

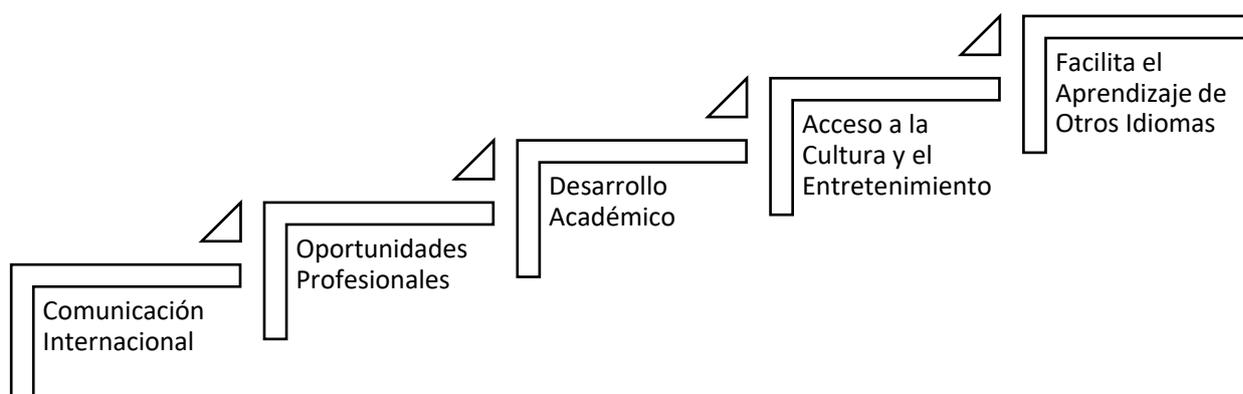
## 2.6. Aprendizaje del inglés

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera implica un proceso complejo que va más allá de la simple adquisición de vocabulario y reglas gramaticales, ya que es un proceso influenciado por una variedad de factores, incluyendo la motivación del estudiante, la calidad de la instrucción, los métodos pedagógicos empleados y el contexto sociocultural (De la Cruz et al., 2020).

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un proceso multifacético que depende de un enfoque pedagógico equilibrado que combine métodos comunicativos, tecnología y apoyo individualizado puede facilitar un aprendizaje más efectivo y satisfactorio (MINEDUC, 2021).

### 2.6.1. Importancia del aprendizaje del inglés

Aprender inglés como lengua extranjera es complejo pero gratificante (Richards & Rodgers, 2016) y a decir de estos autores, con la metodología adecuada, los recursos necesarios y la motivación suficiente, es posible aprender inglés de forma eficaz y disfrutar de todos los beneficios que este idioma ofrece. En la Figura 2 se detallan algunos puntos clave sobre la importancia del aprendizaje del inglés.

**Figura 2***Área de relevancia del inglés*

Nota: Elaborado en base a los estudios de Alvarado-Andino et al. (2021)

### 2.6.2. Desafíos en el aprendizaje del inglés

Los estudiantes enfrentan diversos desafíos al aprender inglés como lengua extranjera, que se agregan a la desmotivación y estilos de aprendizaje (Salvador-García et al., 2015) los desafíos se indican en la Tabla 9. **Tabla 9.**

**Tabla 9***Tipos y desafíos del aprendizaje del inglés*

<b>Tipo de dificultad</b>	<b>Desafíos específicos</b>
Fonéticas	Pronunciación de vocales y consonantes no presentes en el idioma nativo. Diferenciación entre sonidos vocálicos cortos y largos. Manejo de la entonación y el ritmo del inglés.
Gramaticales	Uso correcto de los diversos tiempos verbales. Aprendizaje del orden fijo de las palabras en las oraciones. Aplicación adecuada de los artículos definidos e indefinidos.
Léxicas	Amplio vocabulario y presencia de numerosos sinónimos. Comprensión y uso de palabras polisémicas y homónimos.

---

 Aprendizaje de collocations y frases idiomáticas.
 

---

Nota: Elaborado en base a los estudios de Salvador-García et al. (2015)(Alvarado-Andino et al., 2021)

### 2.6.3. *Habilidades lingüísticas del aprendizaje de inglés*

El aprendizaje de un idioma extranjero, como el inglés, se fundamenta en el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas que son esenciales no solo para la competencia comunicativa efectiva, sino también para la integración cultural y académica en contextos donde el inglés es la lengua predominante, y de acuerdo a los estudios de Martínez-Hernández & Venet-Muñoz (2023) las principales habilidades lingüísticas en el aprendizaje del inglés se pueden dividir en cuatro categorías.

**Tabla 10**

*Competencias lingüísticas del inglés*

<b>Habilidad</b>	<b>Descripción</b>
Hablar (Speaking)	Esta habilidad, al igual que la escucha, es fundamental para expresarse de forma oral, interactuar con otros y participar en diferentes contextos.
Escribir (Writing)	La escritura es considerada la habilidad más desafiante en el aprendizaje de un idioma. En ella, el estudiante aplica todo su conocimiento lingüístico, tejiendo palabras, gramática, puntuación y conectores para crear textos con sentido.
Escuchar (Listening)	La habilidad de la escucha va más allá de simplemente percibir los sonidos que otra persona emite. Permite captar emociones, ideas y actitudes que se transmiten durante la comunicación. A mayor capacidad de comprensión auditiva, mejor será la comunicación.
Leer (Reading)	Leer en voz alta contribuye a mejorar la pronunciación y la entonación. La lectura expone a nuevas palabras y expresiones y permite observar cómo se usa el idioma en contexto.

Nota: Elaborado en base a estudios científicos (Martínez-Hernández & Venet-Muñoz, 2023)

## 2.7. Estrategias metodológicas interactivas

Las estrategias metodológicas interactivas en el ámbito educativo se refieren al conjunto de prácticas pedagógicas diseñadas para promover la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Díaz-Cedeño, 2018), estas estrategias se fundamentan en el principio de que el aprendizaje es más efectivo y significativo cuando los estudiantes están comprometidos activamente con el contenido, interactúan entre sí, con el docente y con el material de estudio, en lugar de ser meros receptores pasivos de información.

### 2.7.1 Diseño de estrategias educativas

Al realizar la planeación didáctica, los docentes preparan, prevén y organizan las actividades de acuerdo a los objetivos de aprendizaje que persiguen, esta planificación es la brújula que guía el proceso de enseñanza-aprendizaje (Arroyo-Valenciano, 2023). Estas estrategias didácticas son el conjunto de acciones pedagógicas y actividades que se programan con una finalidad educativa, y que se apoyan en métodos, técnicas y recursos de enseñanza-aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos (Véliz & Gutiérrez, 2021).

La planificación didáctica a través de estrategias guía la organización pedagógica del docente, ya que permite identificar y jerarquizar los temas y actividades a desarrollar en cada módulo o unidad de aprendizaje. Así, las estrategias metodológicas interactivas más recurridas por el docente y que están en auge en el sistema educativo de acuerdo al estudio (Arroyo-Valenciano, 2023) se indican en la Tabla 11.

**Tabla 11**

*Comparación de estrategias metodológicas interactivas*

<b>Estrategia</b>	<b>Descripción</b>	<b>Actividades interactivas</b>
Aprendizaje basado en problemas (ABP)	Los estudiantes trabajan juntos para resolver un problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulaciones</li> <li>• Juegos de roles</li> <li>• Debates</li> </ul>

Aprendizaje cooperativo (AC)	Los estudiantes colaboran para alcanzar un objetivo común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos colaborativos</li> <li>• Tareas de grupo</li> <li>• Juegos cooperativos</li> </ul>
Gamificación	Incorporan elementos de juego para motivar a los estudiantes y hacer el aprendizaje más entretenido (Velasco-Escobar et al., 2020).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puntos y recompensas</li> <li>• Tablas de clasificación</li> <li>• Insignias y logros</li> </ul>
Clase invertida	Los estudiantes aprenden los conceptos de forma autónoma y luego los ponen en práctica en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos interactivos</li> <li>• Podcasts con tareas</li> <li>• Recursos online interactivos</li> </ul>

Nota: María Padilla en base a estudios de Arroyo-Valenciano (2023)

## 2.8. Marco Legal del estudio

**El marco legal del estudio, basado en la Constitución del Ecuador (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2008) enfatiza:**

Art. 3: El Estado debe garantizar el derecho a la educación, sin discriminación, como deber primordial.

Así mismo el Art. 347: Subraya la responsabilidad del Estado en garantizar la educación intercultural bilingüe, utilizando la lengua de cada nacionalidad y el castellano para la interculturalidad. Además, establece el compromiso de incluir progresivamente la enseñanza de una lengua ancestral en los currículos de estudio, respetando los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Esto respalda la importancia de adaptar los métodos educativos y curriculares para reflejar y respetar la diversidad cultural y lingüística del país.

**En cuanto al Currículo Priorizado en competencias para la EGB (MINEDUC, 2021).**

En 2021, el Ministerio de Educación emitió el Currículo Priorizado en competencias para la Educación General Básica (EGB), un documento que centra su atención en el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas, digitales y socioemocionales. Este currículo está organizado en subniveles y es adaptable a diferentes modalidades de enseñanza, ya sean presenciales, semipresenciales o a distancia, con el propósito de fortalecer estas habilidades esenciales.

Este currículo responde a las demandas educativas contemporáneas, enfatizando la importancia de destrezas que son fundamentales para la vida diaria, de las que destacan las habilidades comunicativas, que son esenciales para la interacción social, la comprensión lectora y la producción de textos, específicamente en el Área de Inglés como Lengua Extranjera desde un enfoque integral orientado que respalda la necesidad de utilizar estrategias que garanticen el aprendizaje significativo.

## CAPITULO III

### 3. Marco Metodológico

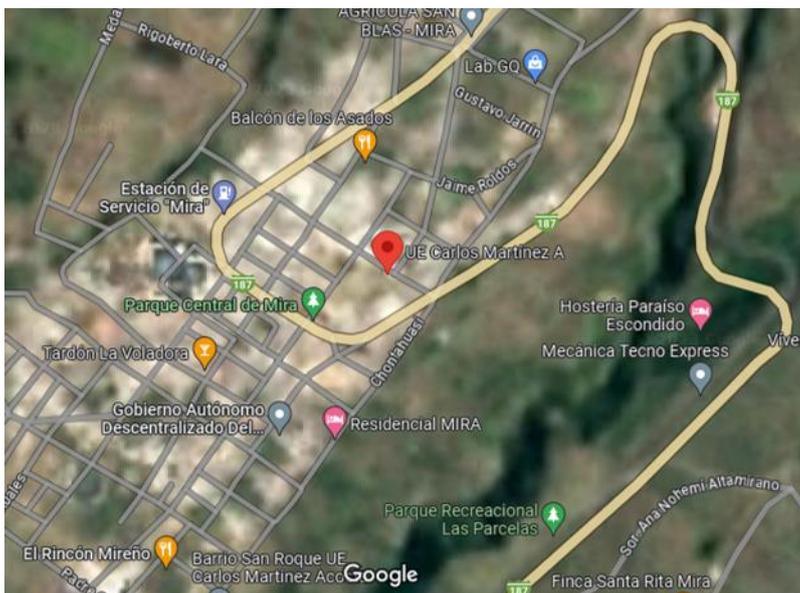
#### 3.1. Descripción del área de estudio / grupo de estudio

El área de estudio de esta investigación se encuentra en la Unidad Educativa UE "Carlos Martínez Acosta" la cual está situada en la ciudad de Mira, específicamente en la parroquia Mira. Esta institución educativa se localiza en la calle Ulpiano Palacios. Es este el lugar donde se diagnosticó y diseño estrategias metodológicas interactivas basadas en Genially para potenciar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de nivel Básica Superior.

La elección de esta institución se basó en la necesidad de abordar un problema educativo específico del bajo rendimiento en inglés con un promedio de 6.2 sobre 10, evidenciado por la falta de interés, participación limitada en clases y dificultades en la adquisición de habilidades lingüísticas fundamentales como hablar, escribir, leer y escuchar. Siendo este un entorno académico real y en donde se puede aplicar soluciones que tengan un impacto directo en los estudiantes y la comunidad educativa local.

#### Figura 3

*Mapa de ubicación de la UE Carlos Martínez Acosta*



Nota: Tomado de la búsqueda web en Google (Maps, 2023)

### **3.2. Enfoque y tipo de investigación**

El diseño de esta investigación adopta un enfoque de naturaleza mixta, ya que recopila información de varias fuentes documentales y del contexto. La investigación es de tipo propositivo, pues se desarrolló material para implementar estrategias interactivas con Genially en la enseñanza y aprendizaje del inglés y de tipo diagnóstico, porque analiza y evalúa las necesidades y deficiencias actuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

En el enfoque cuantitativo, se aplicó una encuesta a 198 estudiantes de nivel Básica Superior con el objetivo de medir y analizar objetivamente las necesidades y deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés antes de diseñar una estrategia metodológica interactiva basada en Genially. En el ámbito cualitativo, se realizó una entrevista al docente de la asignatura de inglés para recopilar información detallada y descripciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en los grados de educación general básica superior. Además, se llevó a cabo una revisión documental que sirve para obtener información teórica sobre las estrategias dinámicas y su aplicación en el desarrollo de la clase (Naranjo-Toro & Guerra-Reyes, 2021).

### **3.3. Instrumentos de investigación**

#### **3.3.1. Encuesta a los estudiantes**

Para obtener datos precisos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y el manejo de tácticas participativas con Genially, se aplicó una encuesta a los estudiantes de nivel Básica Superior compuesto por los alumnos de 8vo, 9no y 10mo. Esta técnica cuantitativa permitió recopilar información objetiva acerca de las necesidades, percepciones y experiencias de los estudiantes en relación con las estrategias de enseñanza actuales y el uso de herramientas interactivas.

### **3.3.2. Entrevista a los docentes**

Se diseñó una guía de entrevista específica para el docente de inglés del subnivel de Básica Superior, con el propósito de obtener información detallada sobre la metodología de trabajo utilizada durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. Esta técnica cualitativa facilitó la recopilación de datos ricos y contextuales sobre las prácticas docentes, la integración de tecnologías en el aula y las percepciones del docente sobre la efectividad de las estrategias actuales. La información obtenida permitió comprender mejor el contexto educativo y las prácticas pedagógicas implementadas.

### **3.3.3. Revisión Documental**

Se llevó a cabo una revisión íntegra de la literatura existente para identificar datos relevantes sobre estudios y publicaciones relacionadas con la enseñanza del inglés, las estrategias interactivas y el uso de Genially en el contexto nacional y local. Esta revisión documental permitió conceptualizar las variables del estudio y situar la investigación en el contexto de trabajos previos. Se examinaron diversas fuentes académicas para asegurar una comprensión profunda de las teorías y prácticas actuales en el ámbito del aprendizaje del inglés.

## **3.4 Técnica de investigación**

Las técnicas son los métodos específicos empleados para recolectar y analizar los datos durante la investigación (Sampieri, 2014). Así para el presente trabajo se utilizó la técnica cuantitativa durante la aplicación de encuestas. Y la técnica cualitativa, para la realización de entrevistas al docente y revisión documental.

## **3.5 Población y muestra**

Para el presente trabajo no se requirió técnicas de muestreo tradicionales para seleccionar una submuestra, ya que la intención fue examinar a todo el grupo en cuestión, así se aplicó encuestas a los 198 estudiantes de nivel Básica Superior en la Unidad Educativa

"Carlos Martínez Acosta", es decir se abarcó a toda la población de este nivel como parte del estudio. Y se empleó un cuestionario de entrevista compuesta al docente de la asignatura.

### **3.6 Procedimiento de la investigación**

El procedimiento de investigación se llevó a cabo en etapas que se corresponden con los tres objetivos específicos planteados:

#### ***Etapas 1: Diagnostico del nivel de conocimiento de los estudiantes sobre Genially***

En esta etapa se aplicaron los instrumentos de investigación la encuesta a los estudiantes y la entrevista al docente de inglés, los resultados marcaron la metodología de trabajo del docente de inglés y las tácticas participativas para mejorar el aprendizaje utilizando la herramienta tecnológica Genially.

#### ***Etapas 2: Fundamentación teórica de la utilización de Genially***

En esta etapa se empleó la revisión documental en el marco teórico sobre las estrategias interactivas, desglosando variables y dimensiones que sustentaron teóricamente la utilización del Genially en las tácticas participativas para el aprendizaje del idioma inglés

#### ***Etapas 3: Diseño de estrategias metodológicas con Genially***

En esta etapa final, se diseñó el material interactivo mediante las estrategias utilizando Genially para el aprendizaje del inglés el nivel de Básica Superior. Y se llevó a cabo la implementación de estos materiales interactivos en la planificación curricular para la enseñanza del inglés de la Unidad Educativa.

### **3.5. Consideraciones bioéticas**

El estudio se realizó con el compromiso con los principios bioéticos que orientaron la investigación. La beneficencia garantizó el bienestar de los estudiantes y docentes, asegurando que las estrategias interactivas con Genially beneficien su aprendizaje. La precaución se

mantuvo al minimizar los riesgos potenciales y se obtuvo el consentimiento informado de los participantes siendo en este caso, sus padres o tutores legales. La responsabilidad incluyó la protección de la privacidad, la transparencia y el respeto por las normativas éticas. La justicia se aplicó al promover la equidad y evitar la discriminación en la investigación. Finalmente, se respetó la autonomía de los participantes, permitiéndoles tomar decisiones informadas sobre su participación.

## CAPÍTULO IV

### 4. Resultados

#### 4.1. Análisis de la encuesta

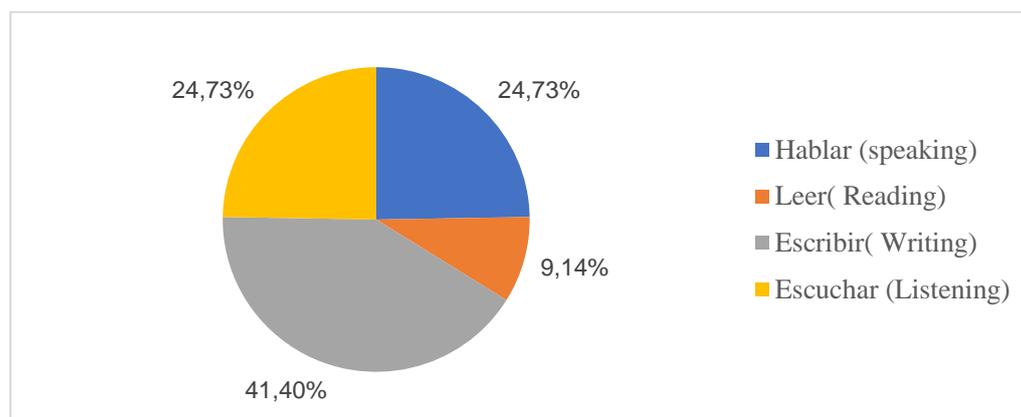
La encuesta se aplicó para medir y analizar objetivamente las necesidades y deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés entre los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo grado de la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta". El contenido se categorizó por dimensiones.

##### 4.1.1. Dimensión de habilidades lingüísticas

**¿Cuál de estas habilidades se trabaja y se desarrolla durante las clases de inglés?**

**Figura 4**

*Habilidades que se trabaja en clases de inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

De acuerdo a la figura anterior, en las clases de inglés, la habilidad que más se trabaja y desarrolla es la de escribir, con un 41,40%, esta habilidad tiene un enfoque significativo en las actividades educativas, resaltando la importancia de la producción escrita en el aprendizaje del idioma a la que hace referencia el estudio de Beltrán (2017). En segundo lugar, las habilidades de hablar y escuchar tienen la misma importancia, cada una con un 24,73%, reflejan

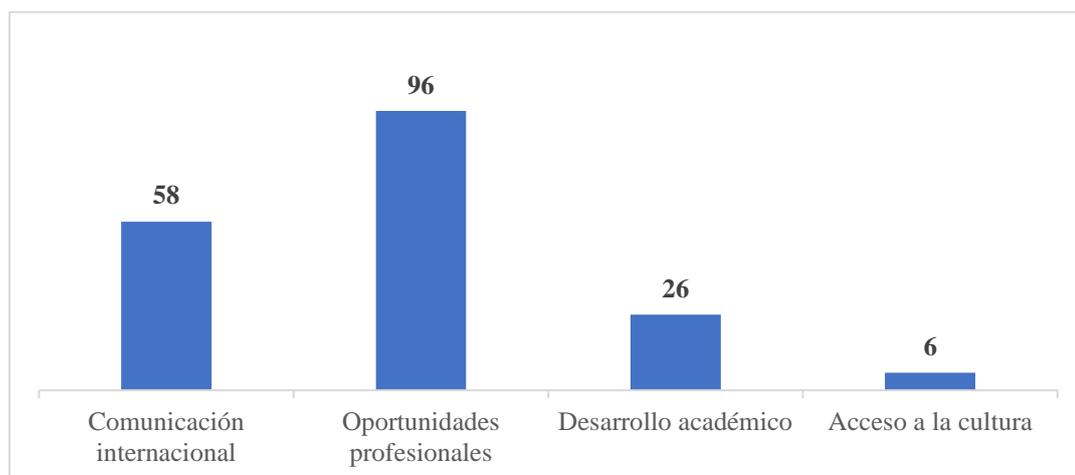
un equilibrio en la práctica de la comunicación oral y la comprensión auditiva, fundamentales para la competencia comunicativa en inglés. Por último, la habilidad de leer es la que se trabaja en menor medida, representando un 9,14%, indicando que aunque la comprensión lectora es parte del currículo, recibe menos atención comparada con las otras habilidades. De acuerdo a Estrada & Parrado (2020) solo el 20% de las clases de inglés dedicaban tiempo significativo a la lectura, mientras que el resto del tiempo se centraba en actividades de expresión oral y gramática.

#### 4.1.2. Dimensión sobre la Importancia del inglés

**Escoge la razón por la que consideras se debe aprender inglés.**

**Figura 5**

*Opción por la que se debe aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

En la Figura 5, mayoritariamente los estudiantes afirman que deben aprender inglés principalmente por dos razones: las oportunidades profesionales y la comunicación internacional. Además, valoran la habilidad de poder comunicarse con personas de diferentes países como una ventaja en un mundo globalizado y multicultural, hallazgos que están en armonio con los resultados de Carabajo-Romero et al (2020), que demostró estadísticamente

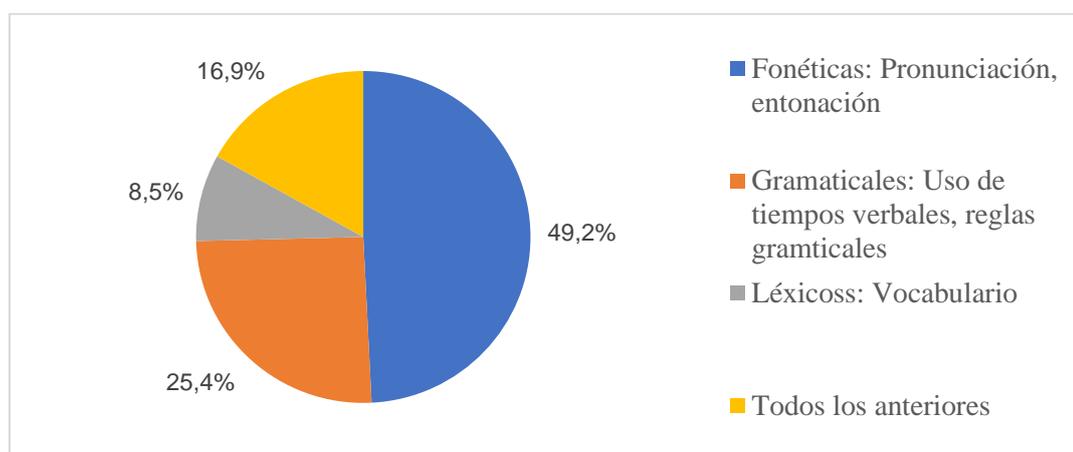
que las principales razones para aprender inglés son la búsqueda de mejores oportunidades de vida y alcanzar más mercados laborales mediante el dominio de un idioma extranjero.

#### 4.1.3. Dimensión de los desafíos para aprender inglés

##### Selecciona la dificultad que tienes para aprender inglés

**Figura 6**

*Dificultades para aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

En cuanto a las dificultades para aprender inglés, la mayor dificultad se encuentra en el área de fonéticas, que incluye pronunciación y entonación, representando un 49,2%. Esto indica que casi la mitad de los estudiantes enfrentan problemas significativos con los aspectos sonoros del idioma, siendo este un problema recurrente en hispanohablantes (Tello-Fons & Valero-Doménech, 2021). Las dificultades gramaticales, que abarcan el uso de tiempos verbales y reglas gramaticales, también son notables, afectando al 25,4% de los estudiantes.

El 16,9% de los estudiantes reporta dificultades en todas las áreas mencionadas, lo que sugiere una lucha generalizada con múltiples aspectos del aprendizaje del inglés. Por último, las dificultades relacionadas con el léxico, o vocabulario, afectan al 8,5% de los estudiantes, lo

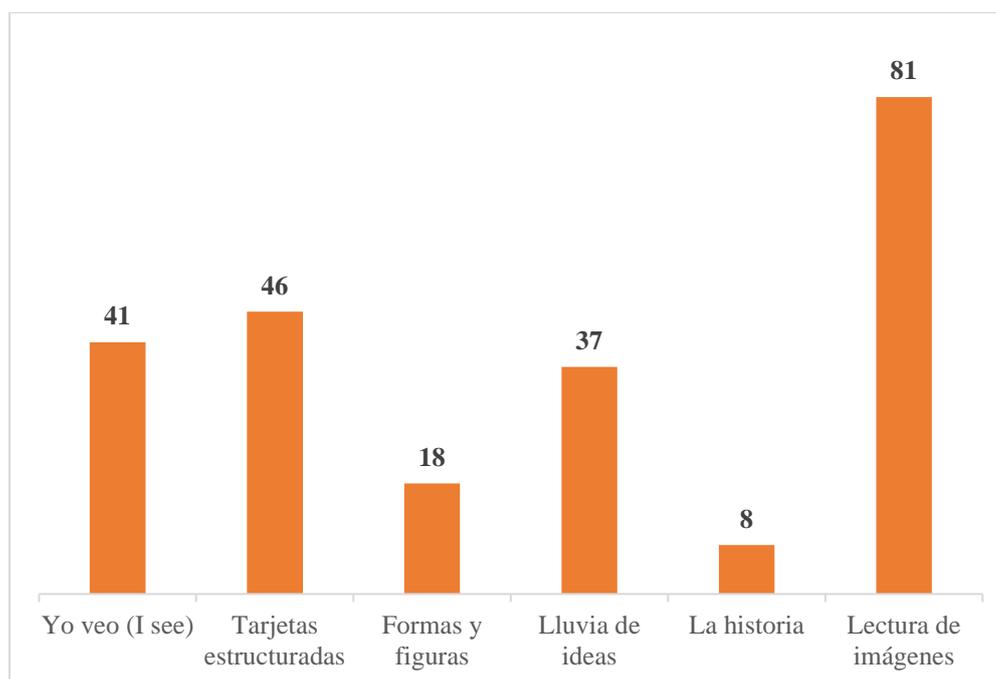
que indica que la adquisición de nuevo vocabulario es menos problemática en comparación con la pronunciación y la gramática.

#### 4.1.4. Dimensión de la técnicas de enseñanza

**Selecciona las actividades que se han realizado para la enseñanza del inglés.**

**Figura 7**

*Actividades realizadas para aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

En cuanto a las actividades realizadas para aprender inglés, la actividad más frecuente es la lectura de imágenes, que es realizada por el 81 estudiantes, esta actividad se emplea con el objetivo de estimular la imaginación y creatividad de los estudiantes, quienes intentan interpretar y descubrir el significado de palabras en inglés a través de imágenes. De hecho, de acuerdo a investigaciones, como la llevada a cabo por Gómez et al. (2019) respaldan la efectividad de esta estrategia para mejorar la comprensión y retención del vocabulario en inglés. Por su parte, las tarjetas estructuradas son la segunda actividad más común, con un 46%.

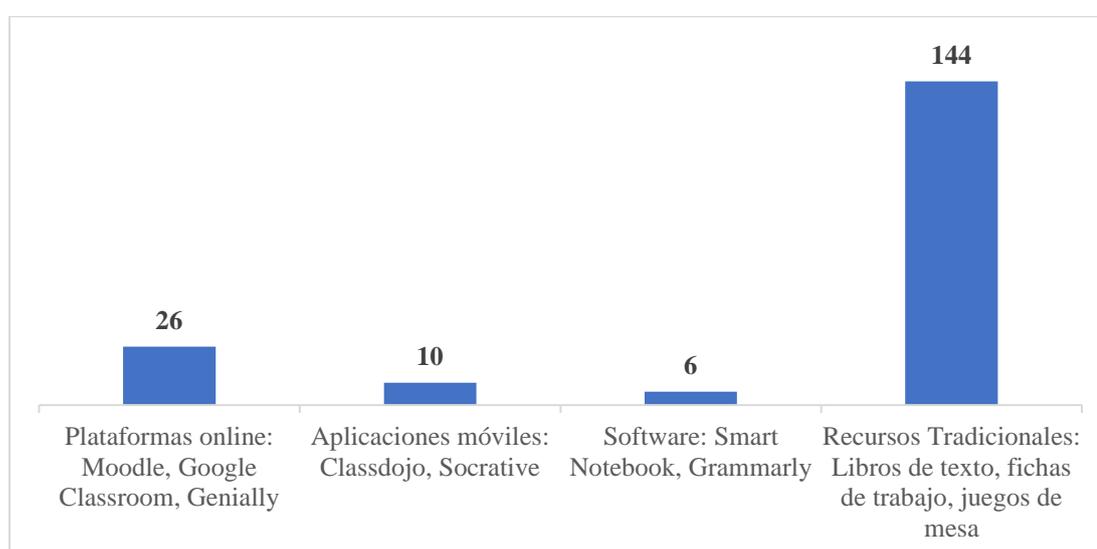
Y la actividad Yo veo (I see) es realizada por el 41 estudiantes, mientras que la lluvia de ideas es utilizada por el 37%. En contraste la historia es la menos realizada, es decir solo 8 estudiantes la practican.

#### 4.1.5. Dimensión de herramientas para docentes

**Selecciona la herramienta que usa el docente para enseñar inglés.**

**Figura 8**

*Herramientas que usa el docente para enseñar inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

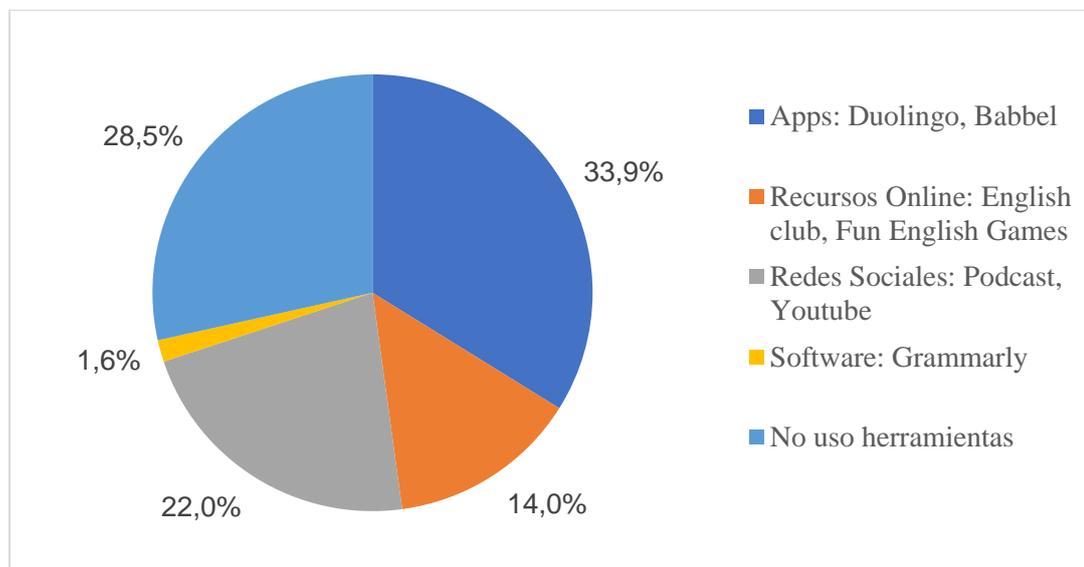
De acuerdo a la Figura 8, en cuanto a las herramientas utilizadas por el docente para enseñar inglés, los recursos tradicionales son los más empleados según 144 estudiantes, recursos que incluye libros de texto, fichas de trabajo y juegos de mesa. A contraste de, el uso de las plataformas online, como Moodle, Google Classroom y Genially, según 26 de los estudiantes encuestados. Y es menor el uso de las aplicaciones móviles, como Classdojo y Socrative, según solo 10 estudiantes. Así como el software como Smart Notebook y Grammarly con solo 6 respuestas.

#### 4.1.6. Dimensión de herramientas para estudiantes

**Escoja la herramienta que usas para aprender inglés.**

**Figura 9**

*Herramienta que se usa para aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

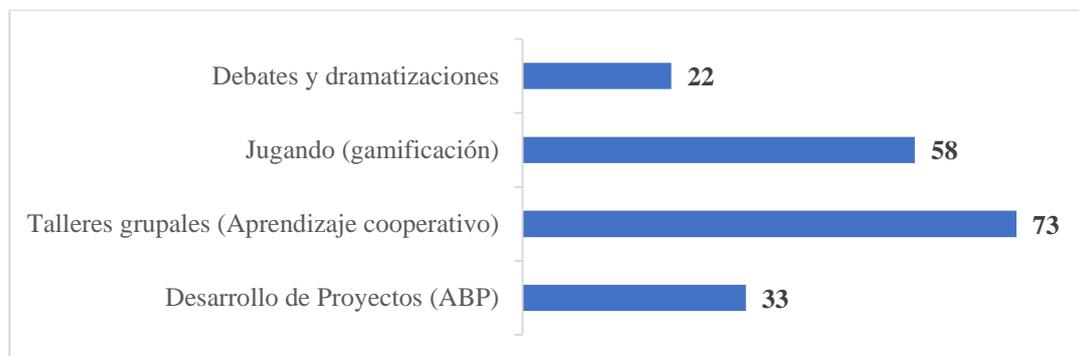
De la figura anterior se destaca que el 33.9% de los estudiantes emplean recursos externos para aprender inglés como apps móviles. Y a decir de Solano-Vergara (2023), en el proceso de aprendizaje del inglés, es esencial que los estudiantes utilicen una variedad de herramientas y recursos para potenciar su desarrollo lingüístico de manera integral. La diversificación de herramientas, que incluye aplicaciones móviles, plataformas en línea, materiales multimedia y actividades interactivas como las proporcionadas por Genially, es crucial para este fin, ofrece a los estudiantes oportunidades múltiples para practicar, explorar y reforzar sus habilidades en el idioma. A pesar de que el 28.5% de los estudiantes no utilizan herramientas externas es destacable decir que conocen recursos y herramientas digitales para este aprendizaje.

#### 4.1.7. Dimensión de estrategias didácticas

**Escoge la actividad con la que aprenderías mejor el inglés.**

**Figura 10**

*Actividad con la aprenderían mejor el inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

Se evidencia que 22 estudiantes tienen preferencia por los debates como método de aprendizaje. Mientras que, a 58 estudiantes, muestran interés en actividades lúdicas y juegos para el aprendizaje del idioma. Aunque sin duda el preferido es el método de talleres grupales con 96 respuestas. Estos hallazgos concuerdan con investigaciones sobre métodos efectivos de enseñanza de idiomas, como Beltrán (2017) quien encontró que la integración de actividades lúdicas y cooperativas en el aula puede mejorar significativamente la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma extranjero.

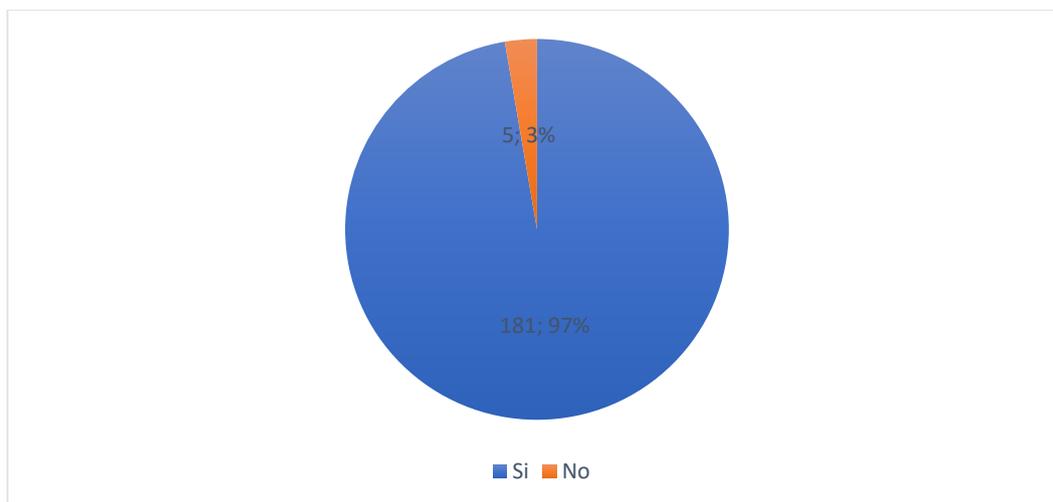
Además, la preferencia de la gamificación resalta la importancia del uso de herramientas digitales en este proceso mediante actividades interactivas combinadas (Pascuas-Rengifo et al., 2020). Estos resultados indican que diversificar las estrategias de enseñanza para incluir actividades lúdicas, interactivas, cooperativas e innovadoras puede ser beneficioso para fomentar un aprendizaje del inglés más efectivo y motivador.

#### 4.1.8. Dimensión de estrategias metodológicas interactivas

¿Te gustaría que se emplearían estrategias interactivas para el aprendizaje del inglés?

**Figura 11**

*Apreciación para usar estrategias interactivas*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

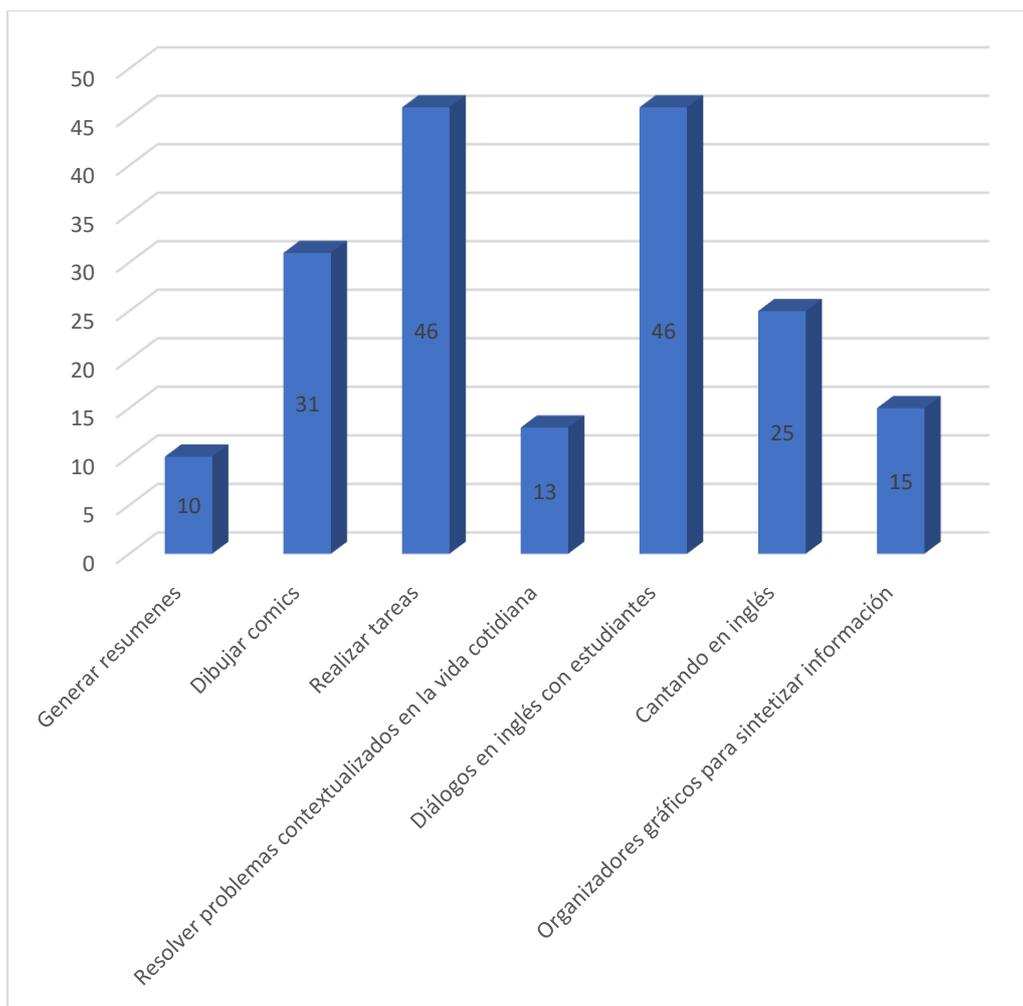
#### **Análisis ejecutivo**

Con esta figura se observa que la integración de herramientas interactivas, como Genially, en el aula de inglés representa un cambio positivo hacia un aprendizaje más dinámico y participativo según la perspectiva de 181 de los estudiantes encuestados. Estas estrategias fomentan la interacción activa entre los estudiantes y el contenido, lo que puede aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los alumnos con el proceso de aprendizaje (Piña et al., 2020).

**De las siguientes opciones, escoja una que le gustaría para el aprendizaje del idioma inglés.**

**Figura 12**

*Estilos para aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

### **Análisis ejecutivo**

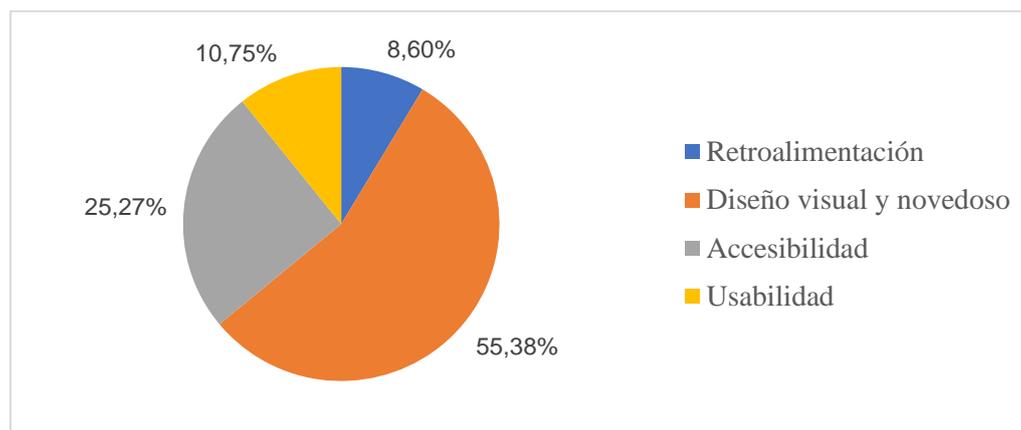
La Figura 11 permite conocer que a los estudiantes les agradan diferentes actividades de aprendizaje, puede deberse a la diversidad de pensamiento y estilos de aprendizaje. Siendo las preferidas realizar tareas y generar diálogos en inglés sumando 92 respuestas, el resto prefieren expresarse a través del dibujo, el canto, la síntesis de información y la creación de resúmenes como métodos de estudio. Es esencial tener en cuenta estas preferencias al diseñar estrategias de aprendizaje, así los estudiantes trabajan de acuerdo a sus capacidades e intereses individuales (Tello-Fons & Valero-Doménech, 2021).

#### 4.1.9. Dimensión de elementos didácticos en Genially

Escoge el elemento que más te atrae durante el uso de estrategias interactivas para el aprendizaje del idioma inglés.

**Figura 13**

Elemento de estrategias interactivas



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

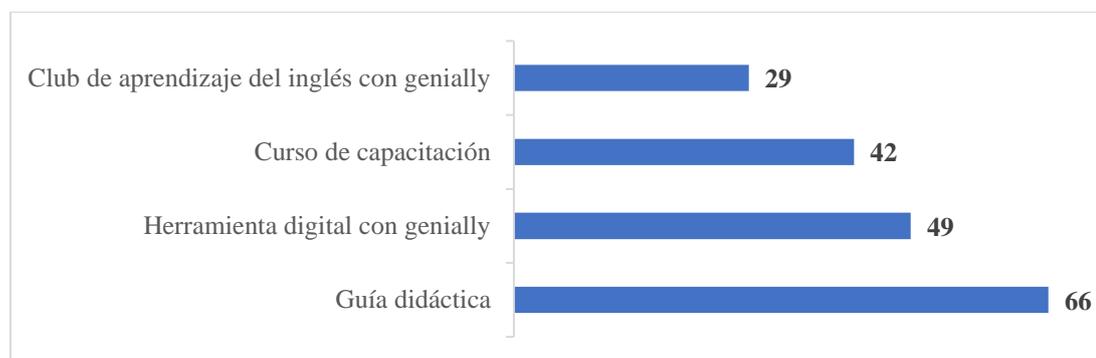
El 55,38% de los estudiantes eligen el diseño visual y novedoso como el elemento que más les atrae de una estrategia, pues es el estímulo para despertar el interés, al mostrar al estudiante algo que le haga salir de esa posición de solo recibir conocimiento, tiende a volverse más participativo y dinámico en la jornada de clases (Castillo-Cuesta, 2022) y este atractivo visual en las estrategias de enseñanza desempeña un papel crucial en el compromiso y la participación de los estudiantes. Otro porcentaje significativo del 25,27% da prioridad a la accesibilidad, siendo esta una de las barreras identificadas por Bonilla et al (2020), durante el proceso de aprendizaje mediante herramientas digitales en el contexto ecuatoriano y no solo por los pocos recursos disponibles sino además por la cultura tradicional y menos innovadora.

#### 4.1.10. Dimensión de recursos interactivos de Genially

##### Señala el recurso con el que mejor aprende el idioma inglés con Genially

**Figura 14**

*Recurso para aprender inglés*



Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

#### **Análisis ejecutivo**

Esta pregunta ofrece valiosas perspectivas sobre cómo debería abordarse el aprendizaje del inglés. Así, 66 estudiantes encuestados expresan su deseo de contar con una guía de aprendizaje estructurada, mientras que 49 estudiantes destacan la preferencia por el uso de herramientas como Genially. En concordancia con investigaciones recientes, como el estudio de Castillo-Cuesta (2022) Se ha demostrado que adaptar las estrategias de enseñanza a las preferencias individuales de los estudiantes puede mejorar significativamente su motivación y compromiso en el aprendizaje del idioma. Además, es notable el beneficio de utilizar herramientas digitales como Genially.

Por lo tanto, es crucial explorar diferentes enfoques y herramientas para crear un ambiente de aprendizaje óptimo que satisfaga las necesidades individuales de los estudiantes y fomente su éxito académico en el dominio del inglés (Cabrera-Solano, 2022).

**Considera usted que el uso de Genially, le ayudaría a mejorar sus notas y aprender de mejor manera el idioma inglés. Escoja una:**

**Figura 15***Opinión sobre el uso de Genially*

Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la herramienta encuesta.

### **Análisis ejecutivo**

De acuerdo con la Figura 15, 104 estudiantes están de acuerdo en utilizar la herramienta Genially durante las clases de inglés. De acuerdo a los estudios de Solano-Vergara (2023) esto ayuda en el aprendizaje de la asignatura, pues recurrir a herramientas tecnológicas atrae la atención del estudiante y usar la motivación, con actividades en las que los estudiantes participan y desarrollan habilidades de forma diferente. Dado que los estudiantes ya están familiarizados y cómodos con el uso de sus teléfonos móviles, integrar herramientas como Genially en el aula puede aprovechar esta familiaridad para promover un aprendizaje más interactivo y accesible (Mejía-Tigre et al., 2020).

### **4.2. Análisis de la entrevista**

Se utiliza la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** para transcribir el resumen de las respuestas del docente de inglés de manera clara y organizada, lo que facilita su análisis y discusión posterior en el contexto de este estudio.

**Tabla 12***Preguntas y respuesta de entrevista*

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta del docente</b>	<b>Análisis de autora</b>
1. ¿Cuáles son las habilidades que se desarrollan durante las clases de inglés?	Reconocer y responder palabras y frases comunes en inglés. Comprender y responder vocabulario cada vez más complejo. Seguir instrucciones en inglés. Relacionar el lenguaje oral con el aula y objetos cotidianos.	Las habilidades desarrolladas por el docente abarcan competencias básicas para la comunicación básica y la interacción cotidiana dentro del aula, y están alineadas con los principios del enfoque comunicativo que promueve el uso eficaz del idioma en contextos reales.
2. ¿Por qué razones los estudiantes deberían aprender inglés?	Aprender inglés no solo es una habilidad lingüística, sino una herramienta poderosa que abre puertas a oportunidades laborales, culturales, educativas y comerciales a nivel internacional.	El aprendizaje del inglés es visto como una competencia clave en el mundo actual, lo que se ve respaldado por la literatura que destaca el inglés como lengua franca esencial para la movilidad social y profesional.
3. ¿Cuáles son las dificultades que tienen los estudiantes para aprender inglés?	Dificultad para pronunciar correctamente las palabras en inglés. Gramática y estructura del idioma.	Las dificultades mencionadas reflejan desafíos comunes en la adquisición del inglés como segunda lengua, particularmente en aspectos fonéticos y gramaticales, que requieren estrategias pedagógicas específicas para superarse.

	Comprender las reglas gramaticales complejas del inglés, como los tiempos verbales, la conjugación, etc.	
4. ¿Qué técnicas de enseñanza aplica durante la enseñanza del inglés?	<p>Presentar situaciones y casos reales para que los estudiantes puedan aplicar su comprensión del idioma y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.</p> <p>Utilizar herramientas y recursos tecnológicos para mantener a los estudiantes interesados y motivados, como aplicaciones y programas en línea diseñados para el aprendizaje rápido.</p>	El uso de contextos reales y tecnología educativa resalta un enfoque innovador y efectivo, alineado con el aprendizaje basado en tareas y la motivación intrínseca de los estudiantes a través de herramientas interactivas y multimodales.
5. ¿Utiliza herramientas tecnológicas para la enseñanza del inglés? ¿Por qué?	Sí, porque es atractivo y además les ayuda a comprender mejor las temáticas.	La adopción de tecnologías digitales en la enseñanza del inglés es vital para captar el interés y facilitar la comprensión, coincidiendo con estudios que demuestran los favores de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de lenguas.
6. ¿Incentiva a los estudiantes a utilizar herramientas tecnológicas para que	Sí	Fomentar el aprendizaje autónomo mediante el uso de tecnologías permite a los estudiantes gestionar su propio aprendizaje, aumentando su responsabilidad y acceso a una variedad de recursos educativos online

aprendan inglés de forma autónoma?		
7. ¿Cómo emplea una estrategia metodológica interactiva para el aprendizaje del inglés?	Estimular la comunicación oral y escrita en inglés a través de actividades que requieran interacción estudiante y el idioma.	Las estrategias interactivas que promueven la comunicación activa entre los estudiantes son esenciales para el desarrollo de competencias comunicativas, proporcionando un entorno práctico y significativo para el uso del idioma.
8. ¿Conoce la herramienta Genially y sus elementos didácticos?	Sí, no en su totalidad, solo lo básico.	El conocimiento básico de Genially por parte del docente sugiere un potencial subutilizado. Una capacitación más profunda en esta herramienta podría potenciar significativamente las estrategias metodológicas interactivas en el aula.

Nota: María Eliseña Padilla utilizando resultados de la entrevista aplicada al docente de la asignatura de inglés de la UE "Carlos Martínez Acosta"

## Capítulo V

### 5. La propuesta

#### 5.1 Título de la propuesta

English as a wonderful knowledge

#### 5.2. Introducción

El contenido del "Currículo Priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales del Ministerio de Educación de Ecuador, del año 2021", está considerado para desarrollar estrategias de aprendizaje interactivo y mejorar el rendimiento de los estudiantes de los niveles 8°, 9° y 10° de la asignatura de Inglés de la UE "Carlos Martínez Acosta".

#### 5.3. Objetivos

- Desarrollar competencias en los alumnos de acuerdo con el currículo de la UE para practicar y mejorar sus habilidades gramaticales en contextos reales, aumentando su fluidez y precisión en el uso del inglés.
- Fomentar el uso de herramientas digitales interactivas para la creación de actividades de aprendizaje cooperativo que fomenten la participación del alumno en su proceso de aprendizaje del inglés.

#### 5.4. Content by levels

##### 1. Level 8th Grade

###### ○ Unit 1: Endangered Animals

###### Lesson 1: Present Simple and Present Continuous

- Strategy: Present a short video about endangered animals
- Skill: Listening and reading

###### ○ Unit 2: Stories of Endangered Animals

### **Lesson 2: Past Simple**

- Strategy: The student has to guess the name of the animal and explain the reasons for its extinction for each animal; finally, the student must answer some questions for evaluation.
- Skill: Writing

- **Unit 3: Descriptions of Images**

### **Lesson 3: Comparative Adjectives**

- Strategy: The student has to write sentences using comparative adjectives to describe the image, helping the student to verify the information.
- Skill: Reading

## **2. Level 9th Grade**

- **Unit 1: Festivities**

### **Lesson 1: Present Perfect**

- Strategy: Present a short video about festivities
- Skill: Listening

- **Unit 2: Famous Festivals**

### **Lesson 2: Conditionals (Type 1)**

- Strategy: The student reads an infographic about famous festivals to improve vocabulary.
- Skill: Reading

- **Unit 3: Creative Stories**

### **Lesson 3: Comparatives and Superlatives**

- Strategy: The student has to write a creative story using some words and images.
- Skill: Writing

### 3. Level 10th Grade

#### ○ Unit 1: Sports

##### Lesson 1: Past Perfect

- Strategy: Present a short video about sports
- Skill: Listening

#### ○ Unit 2: Environment

##### Lesson 2: Passive Voice

- Strategy: The student has to write about their environment in a notebook
- Skill: Writing

#### ○ Unit 3: Famous Festivals

##### Lesson 3: Reported Speech

- Strategy: The student reads an infographic about famous festivals to improve vocabulary.
- Skill: Reading

### 5.5. Lesson plan

In order to achieve a meaningful contribution from the teacher, a lesson plan is designed and developed for each level, using the Genially tool (**Anexo 6**). This tool is part of the interactive and collaborative learning strategy selected and is based on the curricular objectives of the area of english as a foreign language for upper level basic general education in Ecuador (MINEDUC, 2021).

#### **Tabla 13**

*Level 8th Grade - Unit 1*

<b>UNIT 1</b>
<b>Endangered Animals</b>

<b>Lesson</b>	Present Simple and Present Continuous	
<b>Objective</b>	Students will be able to describe endangered animals and their habitats using the present simple and present continuous tenses.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Interactive video presentation and group discussions	Speaking, Listening
<b>Resources</b>	Video about endangered animals, Genially for interactive activities	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/666b9e6d6317b60013c0527c/interactive-content-match-the-animal-a1">https://view.genially.com/666b9e6d6317b60013c0527c/interactive-content-match-the-animal-a1</a>	

### Warm Up

- 1 Play a short video about endangered animals to introduce the topic.

Listen and response:



Questions:

- 2 Briefly discuss with the students what they know about endangered animals.
- 3 Ask students to name some endangered animals they are familiar with.

**Reading. Guess the animal name and then Read about the animal endangered**



Questions

Reading. Guess the animal name and then



*Sumatran  
Tiger*



### Presentation

- 1 Explain the difference between the present simple and present continuous tenses.
- 2 Show examples of sentences using present simple (e.g., "The tiger lives in the jungle.") and present continuous (e.g., "The tiger is hunting in the jungle.").
- 3 Present an interactive Genially slide showing different endangered animals and their habitats.

### Guess the animal's habitat



Giant Pand



Japan



USA



China

Enviado



Rhinoceros



Africa



Australia

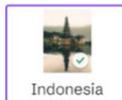


China

Enviado



Rhinoceros



Indonesia



America



Australia

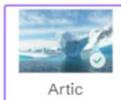
Enviado



Polar Bone



Indonesia



Artic



Chile

Enviado

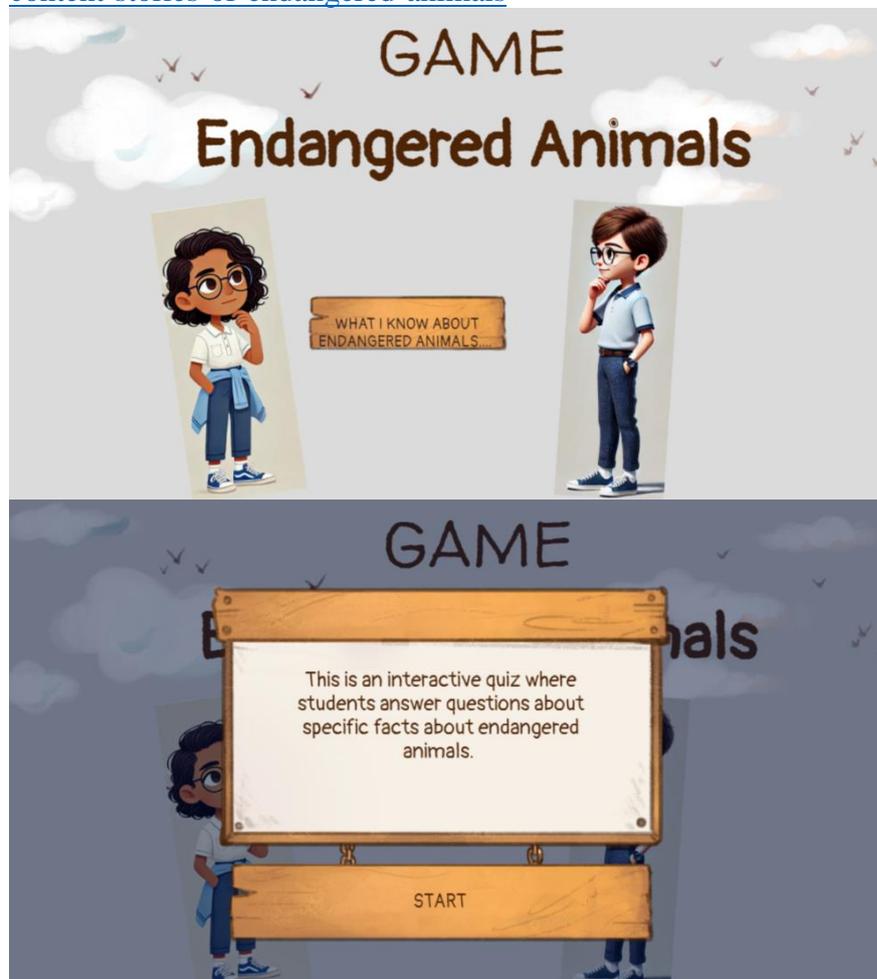
- 4 Discuss the reasons why these animals are endangered.
- 5 Use Genially to show pictures and descriptions of the animals, prompting students to use the target grammar in sentences.

### Practice

- 1 Divide students into pairs and give each pair a list of endangered animals.
- 2 Have students create sentences about the animals using present simple and present continuous tenses.
- 3 Use the Think-Pair-Share strategy: students first think individually about the sentences, then discuss with their partner, and finally share with the class.

### Production

- 1 Ask each pair to choose one animal and create a short presentation using Genially.
- 2 Students will describe the animal, its habitat, and why it is endangered using the target grammar.
- 3 Pairs will present their Genially slides to the class and then play a game: <https://view.genially.com/66a10c2719b98df5438226c1/interactive-content-stories-of-endangered-animals>



## QUESTION 1/5

What is the primary habitat of the Bengal tiger?

Deserts

Forests



## QUESTION 2/5

The giant panda's diet mainly consists of which food?

Bamboo

Fruits

Fish



## QUESTION 3/5

What is the main threat to the orangutan population?

Urbanization

Hunting for meat

Deforestation



QUESTION 4/5

Where can you mostly find the snow leopard in the wild?

Deserts      Grasslands      Mountains



QUESTION 5/5

What has caused a significant decline in the population of African elephants?

Deforestation      Habitat expansion      Poaching



**WELL DONE!**

You know a lot about endangered animals.



### Optional Activity

Using Genially, create a class poster of endangered animals using the sentences and pictures from the presentations.

Nota: Elaboración propia.

**Tabla 14**

Level 8th Grade - Unit 2

UNIT 2		
Stories of Endangered Animals		
<b>Lesson</b>	Past Simple	
<b>Objective</b>	Students will be able to write and talk about the reasons for animal extinction using the past simple tense and guess the animal's name	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Interactive slides game and group writing	Writing, Speaking
<b>Resources</b>	Game about an endangered animal, Genially for interactive activities and previous video of lesson 1.	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/66a11b9625045b7b17471e0d/interactive-content-stories-of-endangered-animals">https://view.genially.com/66a11b9625045b7b17471e0d/interactive-content-stories-of-endangered-animals</a> <a href="https://view.genially.com/66a11b8aa33dae4717046467/interactive-content-game-about-animals-habitat">https://view.genially.com/66a11b8aa33dae4717046467/interactive-content-game-about-animals-habitat</a>	

### Warm Up

- 1 Show video with pictures of various endangered animals and have students guess the names in lesson 1.

The student must guess the animal of the animal and show about the reasons of the endangered to each animal, habits and more topics, finally the student has to response some questions in a game.

2

**Stories of Endangered Animals**

Read the clues about the extinction of the animal.  
Write a sentence using the simple past tense to describe each clue.

Guess the name of the animal based on the clues provided.

genially

→ Next



**This animal lived in the forests of Asia**

⌚ 15 min.

Write a sentence about where the animal lived.

**Start**



- Hunters killed this animal for its valuable fur.
- They were adorable animals
- They eat pears
- They hate watermelon

**The animal became extinct in the....**

- 20th century
- 2024
- Not yet extinguished
- 21st century

Based on the clues, what is the name of the animal?

1 The Tasmanian Tiger      2 The Dodo

3 The Woolly Mammoth      4 The Passenger Pigeon

Correct Answer

1 The Tasmanian Tiger  
*Read your sentences*



Congratulations!

### Presentation

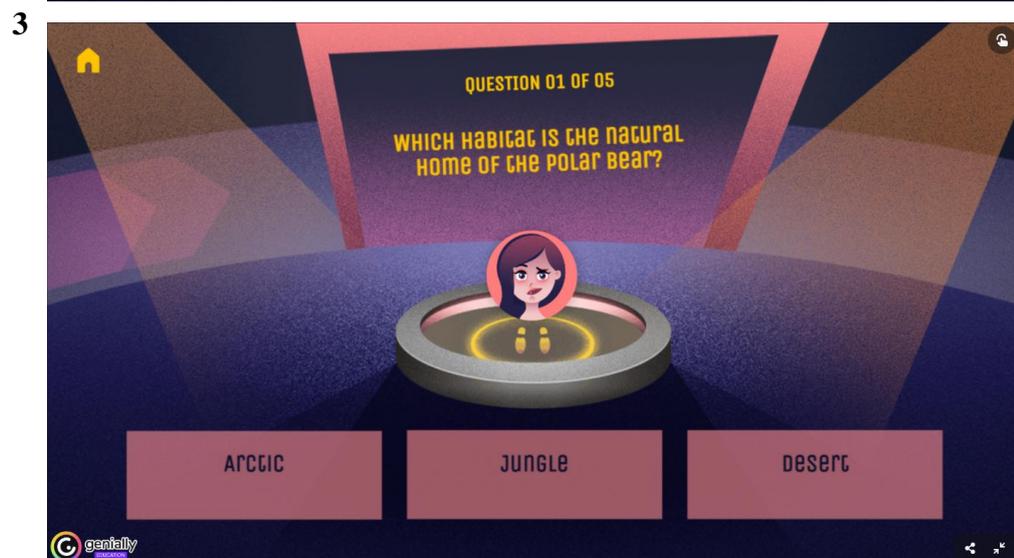
- 1 Explain the use of the past simple tense.

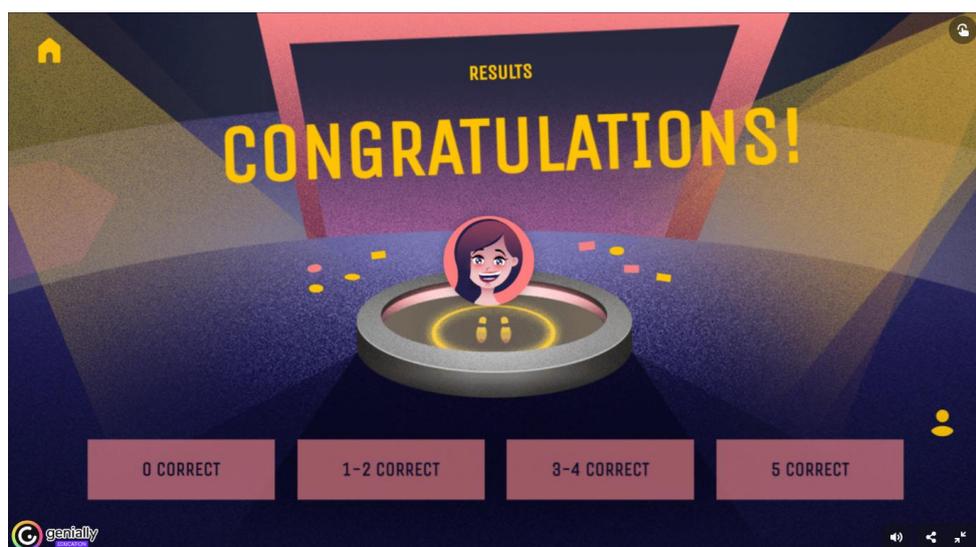
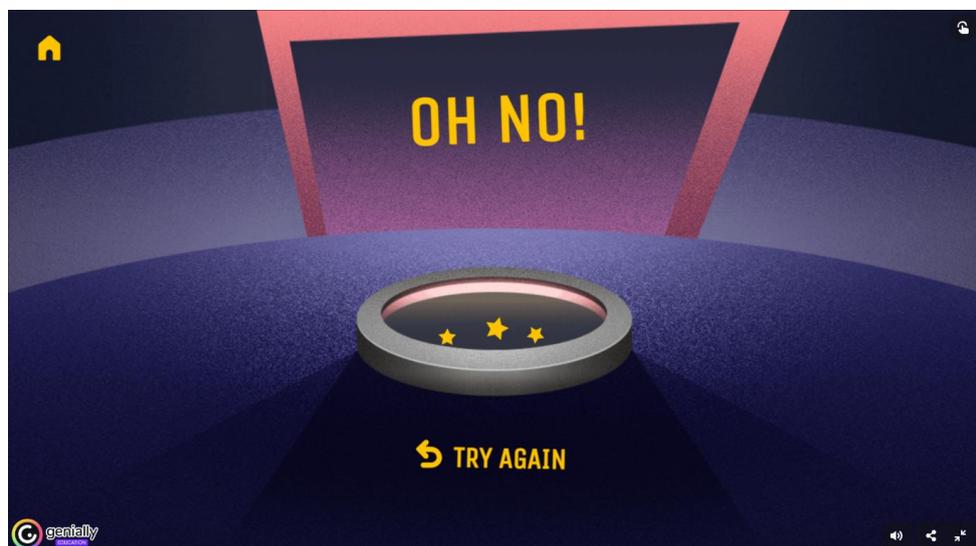
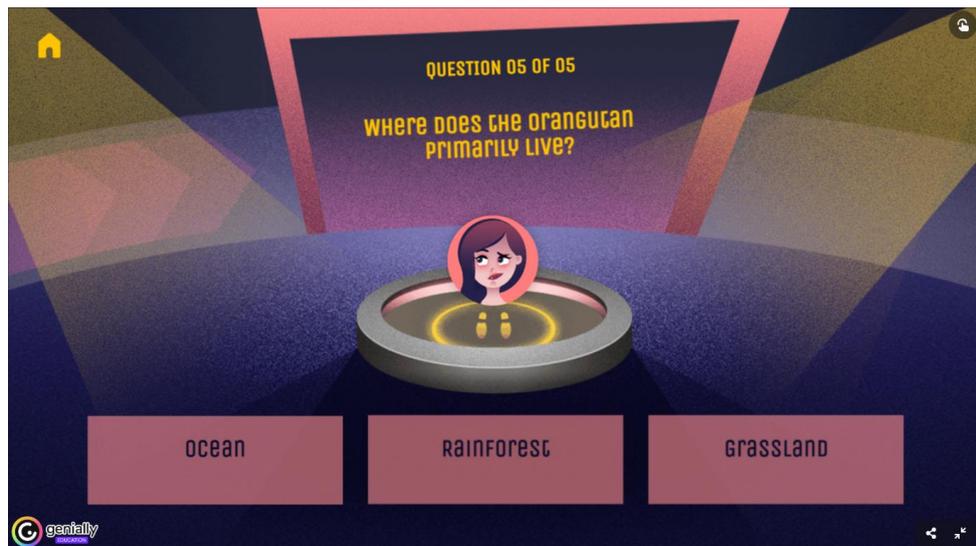
- 2 Show examples of sentences using past simple (e.g., "The dodo bird became extinct due to overhunting").
- 3 Present an interactive Genially slide showing different reasons for animal extinction.
- 4 Discuss each reason and show relevant examples.

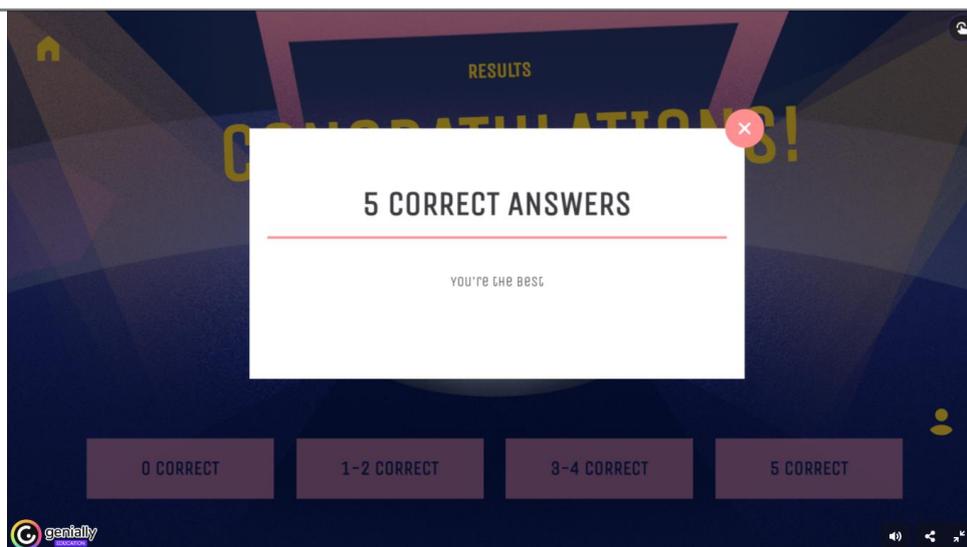
### Practice

- 1 Divide students into small groups and assign each group an endangered animal.
- 2 Have each group write a short paragraph about why their assigned animal became endangered using the past simple tense.

Vocabulary is a game about animal's habitat where students will practise vocabulary related to the habitats of endangered animals.







5 questions must be answered.

### Production

- 1 Ask each group to create a short story about their animal's journey to becoming endangered using Genially.
- 2 Students should include various reasons for the animal's extinction and use the past simple tense throughout.
- 3 Groups present their stories to the class using their Genially slides.

### Optional Activity

Using Genially, have students create a timeline of events leading to an animal's extinction using the information from their stories.

Nota: Elaboración propia.

### Tabla 15

*Level 8th Grade - Unit 3*

UNIT 3		
Descriptions of Images		
<b>Lesson</b>	Comparative Adjectives	
<b>Objective</b>	Students will be able to describe and compare endangered animals using comparative adjectives.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Interactive video. Read. Image description and comparison activity	Reading, Writing
<b>Resources</b>	Video about endangered animals, Genially for interactive activities	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/66a12e1819b98df5439b2708/interactive-content-welcome-to-the-comparative-adjectives-game">https://view.genially.com/66a12e1819b98df5439b2708/interactive-content-welcome-to-the-comparative-adjectives-game</a>	

### Warm Up

- 1 In this part the student must write sentences using comparative adjectives to describe the picture, to help the student can check the information.  
Discuss the use of comparative adjectives (e.g., bigger, smaller, more endangered). Then describe and compare endangered animals using comparative adjectives.

**WELCOME TO THE COMPARATIVE ADJECTIVES GAME!**  
Describe and compare endangered animals using comparative adjectives.

**"The elephant is larger than the tiger."**

**"The sea turtle is slower than the penguin."**

The image shows a game interface with a red curtain background. It consists of three slides. The first slide is a title screen with the text 'WELCOME TO THE COMPARATIVE ADJECTIVES GAME!' and a subtitle 'Describe and compare endangered animals using comparative adjectives.' Below the text is a right-pointing arrow. The second slide shows two circular images: an elephant on the left and a tiger on the right. Below the images is the text '"The elephant is larger than the tiger."' and a right-pointing arrow. The third slide shows two circular images: a sea turtle on the left and a penguin on the right. Below the images is the text '"The sea turtle is slower than the penguin."' and a right-pointing arrow. Each slide has a 'genially' logo in the bottom left corner and navigation icons in the bottom right corner.



**"The polar bear is stronger than the lion."**

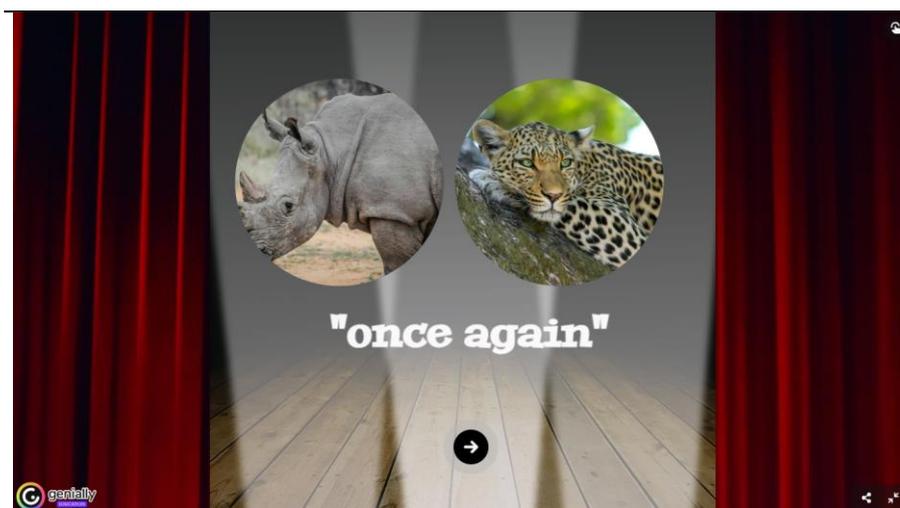


**"The mountain gorilla is more powerful than the jaguar."**



**"your turn"**





### Presentation

- 1 Explain the use of comparative adjectives.
- 2 Show examples of sentences using comparative adjectives (e.g., "The elephant is larger than the panda.").
- 3 Present an interactive Genially video with side-by-side animal pictures.
- 4 Discuss and compare the animals using comparative adjectives.

### Practice

- 1 Divide students into pairs and give each pair a set of animal pictures.
- 2 Have students write sentences comparing the animals using comparative adjectives.
- 3 Use the Think-Pair-Share strategy: students first think individually about the comparisons, then discuss with their partner, and finally share with the class.

### Production

- 1 Ask each pair to choose two animals and create a short comparison using Genially.
- 2 Students will describe and compare the animals using comparative adjectives.
- 3 Pairs will present their comparisons to the class.

Nota: Elaboración propia.

**Tabla 16**

*Level 9th Grade - Unit 1*

UNIT 1		
Festivities		
<b>Lesson</b>	Present Perfect Present Continuous	
<b>Objective</b>	Students will be able to talk about their experiences with different festivities using the present perfect tense.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Interactive video presentation and personal experiences sharing	Speaking, Listening
<b>Resources</b>	Video in Genially with interactive activities	

**Link** <https://view.genially.com/666baa3972adc20013d894d6/interactive-content-famous-festival>

### Warm Up

- 1 Play a short video about different festivities

There is a video that the student must listen and repeat the pronunciation, then its shows easy questions to find knowledge.

2

### Presentation

- 1 Explain the use of the present perfect tense.
- 2 Show examples of sentences using present perfect (e.g., "I have attended the carnival.").
- 3 Discuss the experiences related to these festivals.

### Practice

- 1 Divide students into pairs and have them discuss their experiences with festivals using the present perfect tense.
- 2 Use the Think-Pair-Share strategy: students first think individually about their experiences, then discuss with their partner, and finally share with the class.

### Production

- 1 Ask each pair to create a short presentation about a festival they have attended or would like to attend using Genially.
- 2 Students will describe their experiences or expectations using the present perfect tense.
- 3 Pairs will present their Genially slides to the class.

### Optional Activity

Using Genially, create a class map marking the festivals discussed, with sentences using the present perfect tense.

Nota: Elaboración propia.

### Tabla 17

*Level 9th Grade - Unit 2*

## UNIT 2

### Famous Festivals

**Lesson** Conditionals (Type 1)

<b>Objective</b>	Students will be able to talk about possible future events using the first conditional.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Infographic reading and group discussions	Reading, Speaking
<b>Resources</b>	Video and infographics about festivals, Genially for interactive activities	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/666baa3972adc20013d894d6/interactive-content-famous-festival">https://view.genially.com/666baa3972adc20013d894d6/interactive-content-famous-festival</a>	

### Warm Up

- 1 Show an infographic about a famous festival and discuss it with the class. The student read an infographic about famous festival to improve the vocabulary.

2

## Famous festival



The infographic features three distinct festival scenes. The top left image shows a night festival with vibrant fireworks and city lights. The bottom left image depicts a festival with a large, colorful water display or parade float. The right image shows a person in traditional Day of the Dead (Día de los Muertos) attire, including a skull-painted face and a red and black dress.

### Presentation

- 1 Explain the use of the first conditional.
- 2 Show examples of sentences using the first conditional (e.g., "If it rains, the festival will be canceled.").
- 3 Present an interactive Genially video showing different scenarios for festivals.

### Practice

Divide students into small groups and give each group a different festival scenario.

Each group chooses a famous festival to create their infographic about Suggested Festivals:

- 1
  - Coachella Music Festival
  - Munich Beer Festival (Oktoberfest)
  - Venice Carnival
  - Japan Cherry Blossom Festival
- 2 Have each group write sentences using the first conditional about their given scenario.
- 3 Groups share their sentences with the class.
- 4 To vocabulary, a game where to have to select the correct answer.

**Match the definitions**

A special event with specific activities, often related to culture, religion, or the season. Example: Rio Carnival.

Tradition

Celebration

Festival

Party

[Enviar](#)

A custom or practice passed down through generations within a culture or community. Example: Decorating a Christmas tree.

Tradition

Party

Celebration

Festival

[Enviar](#)

An act of marking a special event or achievement with festivities, which can be personal, cultural, or national. Example: Birthday party.

Party

Celebration

Festival

Tradition

[Enviar](#)

 genially EDUCACIÓN

### Production

- 1 Students will describe possible outcomes using the first conditional for homework

Nota: Elaboración propia.

**Tabla 18**

*Level 9th Grade - Unit 3*

UNIT 3		
Creative Stories		
<b>Lesson</b>	Comparatives and Superlatives	
<b>Objective</b>	Students will be able to write and share creative stories using comparative and superlative adjectives.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Story writing and sharing	Writing, Speaking
<b>Resources</b>	Video and game, Genially for interactive story creation	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/666baa3972adc20013d894d6/interactive-content-famous-festival">https://view.genially.com/666baa3972adc20013d894d6/interactive-content-famous-festival</a> <a href="https://view.genially.com/66a1384ce8ea819808ef96a5/interactive-content-famous-festivals-and-first-conditional-game">https://view.genially.com/66a1384ce8ea819808ef96a5/interactive-content-famous-festivals-and-first-conditional-game</a>	
Warm Up		
1 Show pictures and prompt students to use comparatives and superlatives.		
2 Student must write a creative history where the student has to use some words and pictures		

MY HISTORY - Write a description for each picture number each one

KEYWORDS

genially  
EDUCATION

3 Discuss different ways to compare and describe objects or people.

### Presentation

- 1 Explain the use of comparative and superlative adjectives.
- 2 Show examples of sentences using comparative and superlative adjectives (e.g., "The cheetah is faster than the lion.").
- 3 Present an interactive Genially slide with different adjectives.

### Practice

- 1 Divide students into pairs and give them a list of adjectives.
- 2 Have students write sentences comparing and describing objects or people using these adjectives.

Use the Think-Pair-Share strategy: students first think individually about their sentences, then discuss with their partner, and finally play a game, "you will see sentences related to famous festivals. Your task is to complete the sentences using the first conditional or choose the correct answer. Good luck!" 10 questions must be answered.

2

Para salir de la pantalla completa, pulsa Esc

"WELCOME TO THE  
FAMOUS FESTIVALS AND  
FIRST CONDITIONAL  
QUIZZES!"

open

genially  
EDUCATION

PREGUNTA 1/10

"If more people attend Coachella, the organizers will..."



➤ have to cancel the event.

➤ reduce the number of tickets.

➤ have to expand the venue.



PREGUNTA 1/10

¡CORRECTO!

SIGUIENTE



PREGUNTA 10/10

"If more musicians perform at Glastonbury, the festival..."

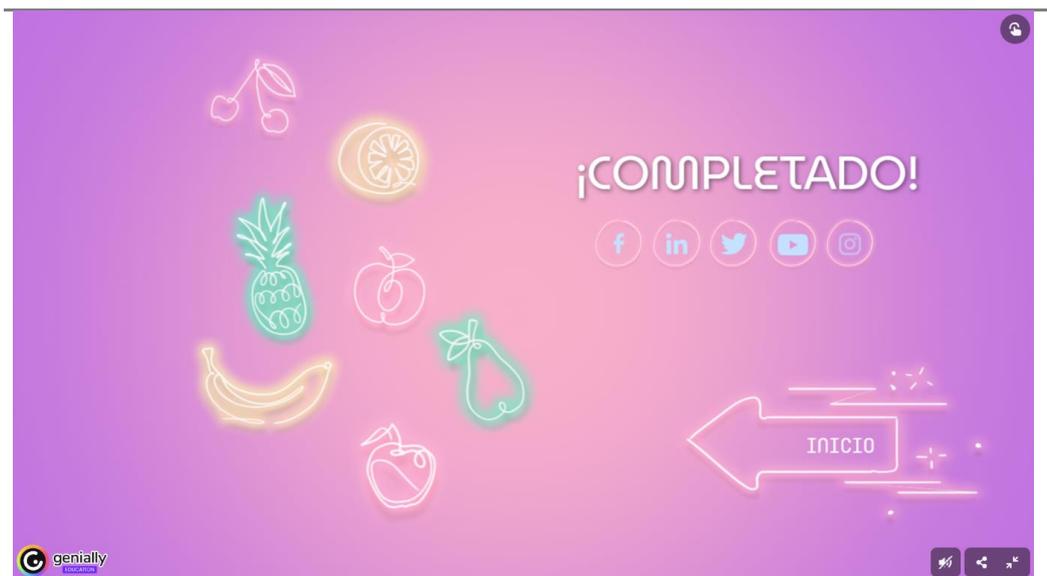


➤ will last longer.

➤ will be less popular.

➤ will have fewer visitors.





### Production

- 1 Ask each pair to create a short story using comparatives and superlatives with Genially.
- 2 Students will write and illustrate their stories using the target adjectives.
- 3 Pairs will present their stories to the class.

### Optional Activity

Create a class book of creative stories using the sentences and pictures from the presentations.

Nota: Elaboración propia.

**Tabla 19**

*Level 10th Grade - Unit 1*

UNIT 1		
Sports		
Lesson	Past Perfect	
Objective	Students will be able to describe past sports events using the past perfect tense.	
Time	Strategy	Focus skill
60 minutes	Present a short video about sports	Listening
Resources	Video and Word lists, Genially for interactive story creation	
Link	<a href="https://view.genially.com/666ba3ff7db28a0015f8be8a/interactive-content-sports">https://view.genially.com/666ba3ff7db28a0015f8be8a/interactive-content-sports</a> <a href="https://view.genially.com/66a12d399d500d0db7ce536e/interactive-content-english-pronunciation-test">https://view.genially.com/66a12d399d500d0db7ce536e/interactive-content-english-pronunciation-test</a>	
Warm Up		

- 1 Play a short video about famous sports events.

## listening - speaking

Watch the video. repeat each sport and response



QUESTIONS



- 2 Discuss with students their favorite sports and memorable sports events. The student read an infographic about famous festival to improve the vocabulary.



- 3



### Presentation

- 1 Explain the use of the past perfect tense.
- 2 Show examples of sentences using past perfect (e.g., "By the time the game started, the stadium had filled up.").

Present an interactive Genially slide showing different sports events and their sequences and match each picture.

## Match each picture correctly

3

### Practice

1 Have students listen and repeat the pronunciation.

Show easy questions to assess their understanding and reinforce pronunciation with game.

<https://view.genially.com/66a12d399d500d0db7ce536e/interactive-content-english-pronunciation-test>

2

Spin the wheel!

"Listen to the audio and choose the correct word."

## GENIAL WHEEL



0 POINTS

FOR 25 POINTS

Pronunciation of "soccer"

- Soccer
- Sucker
- Sack



25 POINTS

RIGHT!

Keep spinning the wheel!



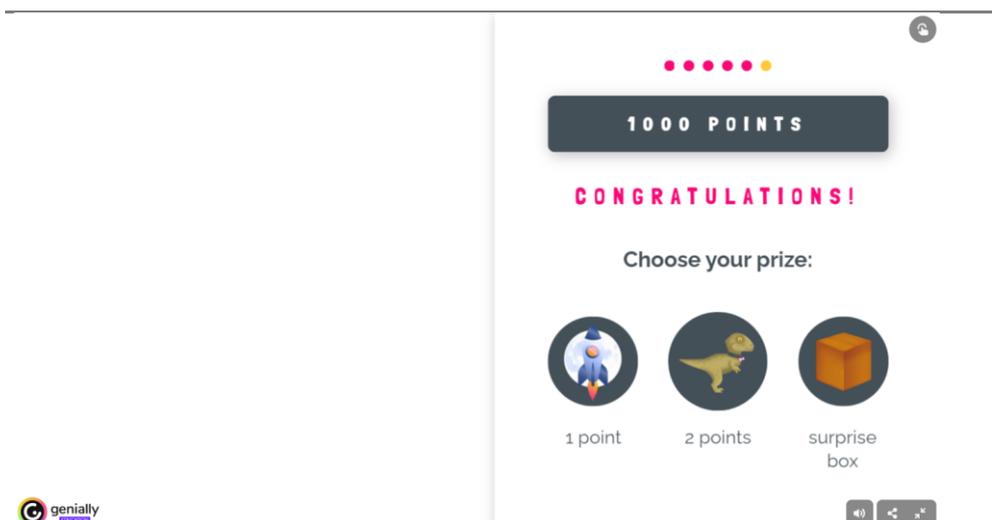
500 POINTS

FOR 500 POINTS

"The athlete trained hard for the upcoming competition."

- The athlete training hard for the upcoming competition
- The athlete trained hard for the upcoming competition.
- The athlete trained hardly for the upcoming competition





### Production

- 1 Have students create sentences about the events using the past perfect tense.
- 2 Use the Think-Pair-Share strategy: students first think individually about the sentences, then discuss with their partner, and finally share with the class.

### Optional Activity

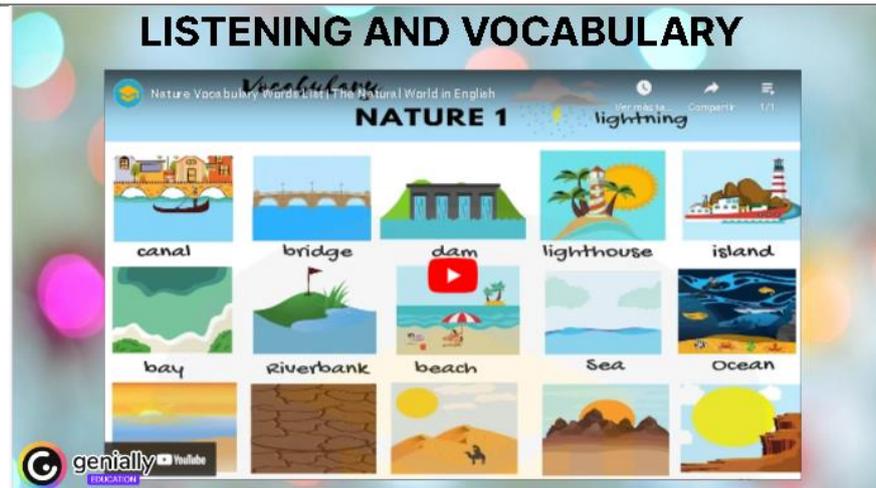
Create a class timeline of sports events using the sentences and pictures from the presentations.

Nota: Elaboración propia.

### Tabla 20

*Level 10th Grade - Unit 2*

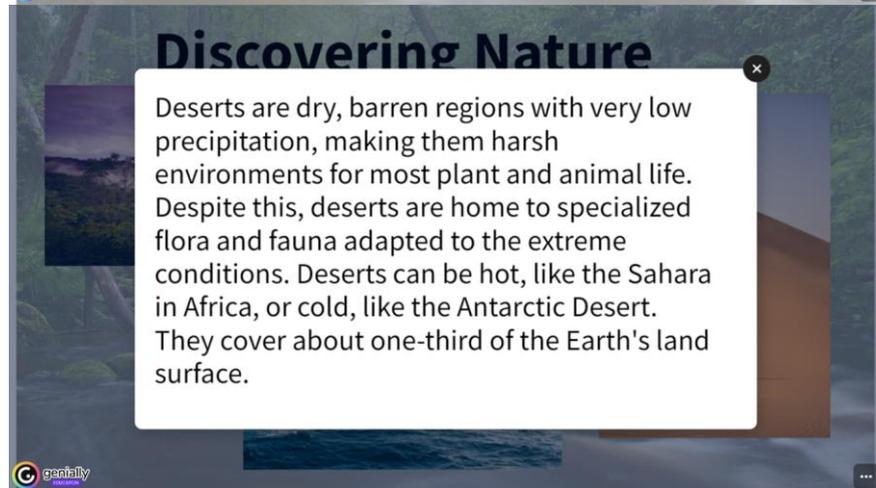
UNIT 2		
Environment		
<b>Lesson</b>	Passive Voice	
<b>Objective</b>	Students will be able to describe their environment using the passive voice.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
60 minutes	Video, writing and infographic	Writing
<b>Resources</b>	Video, infographic of nature, discovering the world	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/666bb1957b5c300014b17934/interactive-content-definitions">https://view.genially.com/666bb1957b5c300014b17934/interactive-content-definitions</a> <a href="https://view.genially.com/66a1455919b98df543aac83c/interactive-content-welcome-to-the-environment-game">https://view.genially.com/66a1455919b98df543aac83c/interactive-content-welcome-to-the-environment-game</a>	
Warm Up		
1	There is a video that the student has to listen and repeat the pronunciation, then it shows easy questions to find knowledge	



Show pictures of different environments and discuss their features.



2



### Match the definitions correctly

A community of living organisms (plants, animals, and microorganisms) interacting with each other and their physical environment (soil, water, and air). Example: A coral reef.

Habitat

desert

ocean

Ecosystem

Enviar

The natural environment where a particular species lives and grows. It provides the food, water, shelter, and conditions necessary for survival. Example: A desert is the habitat for a camel.

Habitat

Ocean

Ecosystem

Desert

Enviar

### Presentation

- 1 Explain the use of the passive voice.
- 2 Show examples of sentences using passive voice (e.g., "The park is cleaned every week").
- 3 Present an interactive Genially slide showing different environments and their descriptions.
- 4 Discuss the importance of using the passive voice to describe processes and conditions
- 5 Use Genially to show pictures and descriptions of environments, prompting students to use the target grammar in sentences.

### Practice

- 1 In reading, the student read an infographic about famous festival to improve the vocabulary.
- 2 Divide students into pairs and give each pair a set of environment pictures. Have students write sentences describing the environments using the passive voice. Play the game:  
<https://view.genially.com/66a1455919b98df543aac83c/interactive-content-welcome-to-the-environment-game>

2

**WELCOME TO THE ENVIRONMENT GAME**  
**FILL IN THE BLANKS**

Para salir de la pantalla completa, pulsa Esc

is cleaned

was cleaned

will be cleaned

The beach \_\_\_\_\_ by volunteers

was planted

are being planted

is planted

New trees \_\_\_\_\_ in the forest."

Students will see pictures related to the environment and must complete sentences or choose the correct answer using the passive voice.

**WELCOME TO THE ENVIRONMENT GAME**  
**FILL IN THE BLANKS**

is cleaned   was cleaned   will be cleaned

The beach was cleaned by volunteers

was planted   are being planted   is planted

New trees was planted in the forest."

Students will see pictures related to the environment and must complete sentences or choose the correct answer using the passive voice.

**FILL IN THE BLANKS** **LOGO.**

The river \_\_\_\_\_ by factories.

will pollute  
is polluted  
is pollute

is maintained   are maintained   is maintain

The park \_\_\_\_\_ by the local community."

Solar panels \_\_\_\_\_ on many buildings.

will be installed  
was installed  
are installed

**FILL IN THE BLANKS** **LOGO.**

The river is polluted by factories.

will pollute  
is polluted  
is pollute

is maintained   are maintained   is maintain

The park is maintained by the local community."

Solar panels empathy on many buildings.

will be installed  
was installed  
are installed

**Production**

- 1 Ask each student to choose one environment and write a detailed description in their notebook using the passive voice.

- 2 Encourage them to describe various aspects of the environment and changes that have occurred.
- 3 Have students share their notebook entries with the class.

Nota: Elaboración propia.

**Tabla 21**

*Level 10th Grade - Unit 3*

UNIT 3		
Famous Festivals		
<b>Lesson</b>	Reported Speech	
<b>Objective</b>	Students will be able to report speech and events using reported speech.	
<b>Time</b>	<b>Strategy</b>	<b>Focus skill</b>
40 minutes	The student reads an infographic about famous festivals to improve vocabulary.	Reading
<b>Resources</b>	Video, infographic and game	
<b>Link</b>	<a href="https://view.genially.com/666bb1957b5c300014b17934/interactive-content-definitions">https://view.genially.com/666bb1957b5c300014b17934/interactive-content-definitions</a> <a href="https://view.genially.com/66a149afc714e28ca92c8949/interactive-content-welcome-to-the-reported-speech-game">https://view.genially.com/66a149afc714e28ca92c8949/interactive-content-welcome-to-the-reported-speech-game</a>	
Warm Up		
1	Vocabulary is a game where to have to select the correct answer	
Presentation		
1	Explain the use of reported speech.	
2	Show examples of sentences using reported speech (e.g., "She said that the festival was amazing").	
3	Present an interactive Genially infographic showing different contexts to conversations.	
4	Discuss the importance of using reported speech to convey information.	
Practice		
1	Students read an infographic	
2	The student plays the game "Read the statement and convert it into reported speech."	
		

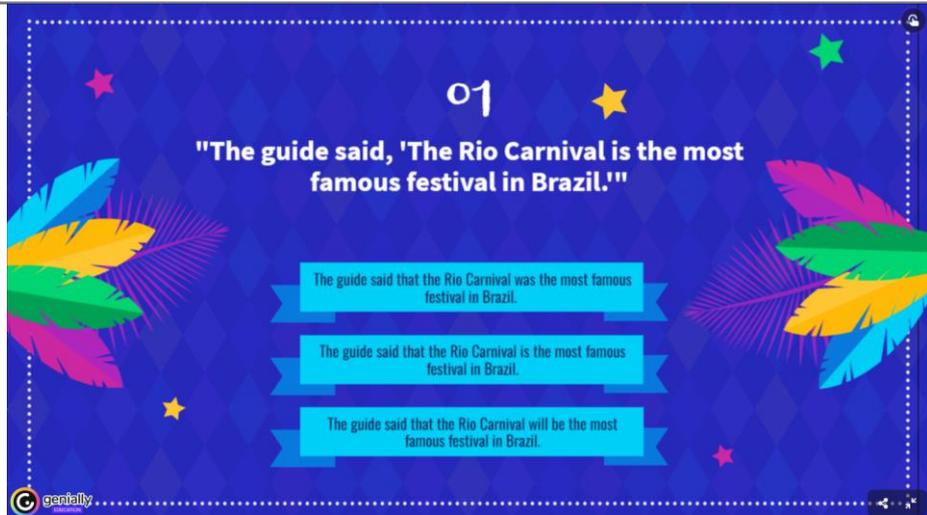
01

**"The guide said, 'The Rio Carnival is the most famous festival in Brazil.'"**

The guide said that the Rio Carnival was the most famous festival in Brazil.

The guide said that the Rio Carnival is the most famous festival in Brazil.

The guide said that the Rio Carnival will be the most famous festival in Brazil.



© genially

02

**"She said, 'I love attending the Diwali celebrations.'"**

She said that she loves attending the Diwali celebrations.

She said that she loved attending the Diwali celebrations.

She said that she will love attending the Diwali celebrations.



© genially

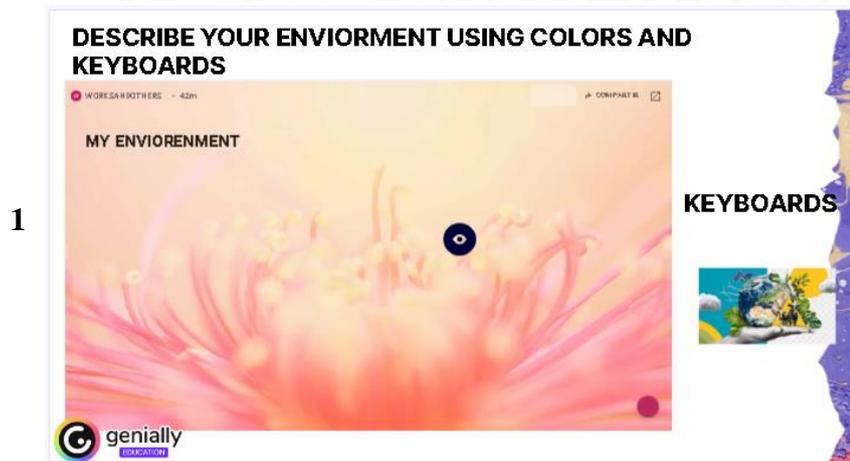




2 Discuss the content of the infographic to ensure comprehension.

### Production

Student must write about his or her environment in a Padlet for homework



Nota: Elaboración propia.

### 5.47. Rubric for teacher evaluation of the lesson plan

To evaluate the effectiveness and alignment of the lesson plans designed using Genially with the curricular objectives for teaching English as a foreign language in upper-level basic general education in Ecuador.

Tabla 22

*Evaluation rubric*

<b>Criteria Value</b>	<b>Excellent 4</b>	<b>Good 3</b>	<b>Satisfactory 2</b>	<b>Needs Improvement 1</b>
<b>Alignment with curriculum objective</b>	The lesson plan fully aligns with the specified curricular objective, incorporating all relevant elements.	The lesson plan aligns well with the specified curricular objective, with minor elements not fully addressed.	The lesson plan partially aligns with the specified curricular objective, missing several key elements.	The lesson plan does not align with the specified curricular objective.
<b>Clarity of objectives</b>	Objectives are clearly defined, measurable, and achievable.	Objectives are clear but may not be fully measurable.	Objectives are somewhat clear but lack specificity and measurability.	Objectives are unclear and not measurable.
<b>Time management</b>	The lesson plan appropriately allocates time for each activity, ensuring smooth transitions and efficient use of time.	The lesson plan allocates time well but may have slight imbalances in certain activities.	The lesson plan has noticeable imbalances in time allocation, affecting the flow of the lesson.	The lesson plan poorly allocates time, resulting in inefficient use and rushed or overly extended activities.
<b>Strategy implementation</b>	Strategies are effectively chosen and well-implemented, engaging students in interactive and collaborative learning.	Strategies are well-chosen but implementation could be improved for maximum engagement.	Strategies are chosen but not well-implemented, resulting in moderate student engagement.	Strategies are poorly chosen and implemented, leading to low student engagement.
<b>Focus skill development</b>	Activities effectively target and develop the specified focus skills (e.g., speaking, listening, writing, reading).	Activities generally target the focus skills but may not fully develop them.	Activities only partially target the focus skills, leading to limited development.	Activities do not effectively target or develop the focus skills.
<b>Resource utilization</b>	Resources, including Genially, are effectively integrated to enhance learning and interactivity.	Resources are used well but could be integrated more effectively.	Resources are used but lack effective integration, reducing their impact.	Resources are poorly utilized or not integrated, limiting their effectiveness.

<b>Warm-up activities</b>	Warm-up activities are engaging and effectively introduce the lesson topic.	Warm-up activities are engaging but could better introduce the lesson topic.	Warm-up activities are somewhat engaging but lack clear connection to the lesson topic.	Warm-up activities are not engaging and do not effectively introduce the lesson topic.
<b>Presentation</b>	Presentation is clear, interactive, and effectively conveys the lesson content.	Presentation is clear but could be more interactive or engaging.	Presentation conveys the lesson content but lacks clarity or interactivity.	Presentation is unclear and does not effectively convey the lesson content.
<b>Practice activities</b>	Practice activities are well-designed to reinforce learning and provide adequate practice opportunities.	Practice activities are well-designed but could offer more practice opportunities.	Practice activities are somewhat effective but do not provide enough practice opportunities.	Practice activities are poorly designed and do not reinforce learning effectively.
<b>Production activities</b>	Production activities allow students to creatively apply their learning and demonstrate understanding.	Production activities allow for application of learning but could be more creative or comprehensive.	Production activities allow for limited application of learning and do not fully demonstrate understanding.	Production activities do not allow for meaningful application of learning or demonstration of understanding.
<b>Optional activities</b>	Optional activities are well-designed to extend learning and provide additional engagement.	Optional activities are designed but could better extend learning and engagement.	Optional activities are somewhat effective but lack clear purpose or engagement.	Optional activities are poorly designed or not included, offering no additional engagement.

Nota: Elaboración propia en base a estudios de Piña et al (2020)

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

El presente trabajo de investigación ha evidenciado la importancia de la integración de herramientas tecnológicas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, específicamente a través del uso de la plataforma Genially. En la Unidad Educativa "Carlos Martínez Acosta", la implementación de estrategias metodológicas interactivas es efectiva para aumentar la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes de nivel Básica Superior. Las estrategias desarrolladas con Genially no solo mejoran sus habilidades lingüísticas, sino que también desarrollaron una mayor autonomía y compromiso con su propio aprendizaje.

En primer lugar, se cumplió con el objetivo de diagnosticar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre estrategias metodológicas interactivas en el contexto del aprendizaje del inglés. A través de encuestas y entrevistas, ya que se identificaron las percepciones y necesidades de los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas en sus clases de inglés. Este diagnóstico inicial permitió adaptar las estrategias a las características específicas del grupo estudiado.

En segundo lugar, la investigación fundamentó teóricamente la idoneidad de la utilización de Genially en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés para los estudiantes de Básica Superior. La revisión de literatura y los estudios previos demostraron que las plataformas interactivas, como Genially, facilitan un entorno de aprendizaje más dinámico y personalizado. Los principios del constructivismo, conectivismo y el aprendizaje colaborativo respaldaron teóricamente la implementación de estas herramientas, validando su uso como una metodología pedagógica innovadora y eficaz.

Además, se logró el objetivo de elaborar tácticas participativas e interactivas con Genially para el aprendizaje del inglés, desarrollando actividades didácticas específicas que fomentan la interacción activa de los estudiantes, adaptándose a sus estilos de aprendizaje y motivaciones. Estas tácticas no solo involucraron a los estudiantes de manera más efectiva en el proceso educativo, sino que también permitieron una mayor personalización y adecuación de los contenidos a sus necesidades individuales.

La investigación también destacó que las metodologías tradicionales de enseñanza del inglés, basadas en la memorización y repetición, no logran captar completamente el interés de los estudiantes ni fomentar un aprendizaje significativo. En contraste, las estrategias interactivas apoyadas por Genially permitieron a los estudiantes participar activamente en su proceso educativo, personalizando su experiencia de aprendizaje y adaptándola a sus necesidades individuales. Esta personalización se traduce en un entorno educativo más inclusivo y equitativo, donde todos los estudiantes tienen la oportunidad de sobresalir y alcanzar sus objetivos académicos.

Otro hallazgo importante es la necesidad de formación continua para los docentes en el uso de herramientas tecnológicas ya que muchos docentes no están familiarizados con el potencial de plataformas como Genially o carecen de la formación adecuada para integrarlas efectivamente en sus clases. Este trabajo subraya la importancia de proporcionar capacitación y recursos a los docentes para que puedan desarrollar competencias digitales que mejoren su práctica pedagógica y, por ende, la calidad del aprendizaje de sus estudiantes (Guerra Reyes et al., 2023).

## **Recomendaciones**

En base a los hallazgos de esta investigación, se presentan las siguientes recomendaciones. En primer lugar, las instituciones educativas deben integrar herramientas digitales como de Genially en el currículo de enseñanza del inglés. Esta y otras plataformas tecnológicas interactivas debe ser parte de una estrategia más amplia para modernizar el currículo, haciéndolo más relevante y alineado con las necesidades actuales de los estudiantes.

Además, es crucial que los docentes reciban formación continua en el uso de herramientas digitales como Genially, capacitación que ha de abarcar tanto los aspectos técnicos como los metodológicos, permitiendo a los docentes manejar la tecnología de manera competente y, lo que es más importante, integrarla eficazmente en sus prácticas pedagógicas. Los docentes también deben ser incentivados a desarrollar y utilizar materiales educativos interactivos que involucren activamente a los estudiantes.

Para asegurar la efectividad de las estrategias interactivas, se recomienda la implementación de sistemas de evaluación y retroalimentación constante, sistemas que permitirán monitorear el impacto de las estrategias en el aprendizaje de los estudiantes, permitiendo ajustar y mejorar las prácticas educativas de manera continua. La evaluación y retroalimentación continua son esenciales para asegurar que se aborden las necesidades y desafíos específicos de los estudiantes actualizados.

Finalmente, se debe fomentar la autonomía de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, es decir se debe incentivar a los estudiantes a utilizar herramientas digitales para explorar y aprender de manera independiente no solo mejora sus habilidades tecnológicas, sino que también los prepara para el aprendizaje a lo largo de la vida. La autonomía en el aprendizaje es una competencia clave en el mundo actual, donde la capacidad de aprender de forma independiente y continua es esencial para el éxito personal y profesional.

### Referencias

- Alvarado-Andino, P., Franco-Ponce, R. M., Pihuave-Pincay, S. M., & Macías-Veloz, B. R. (2021). Covid-19: Consecuencias en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje del inglés en zonas rurales del Ecuador. *Dominio de Las Ciencias*, 7(4), 425–433.
- Arroyo-Valenciano, J. A. (2023). El diseño de estrategias y tácticas en la planificación estratégica de la educación. *Revista Educación*, 47(1), 706–720. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.51984>
- Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. 19–72. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm204k6.6>
- Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., Cabezas-González, M., Naranjo-Toro, M., & Guerra-Reyes, F. (2022). Standards of Teacher Digital Competence in Higher Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability (Switzerland)*, 14(21). <https://doi.org/10.3390/su142113983>
- Basurto-Mendoza, S. T., Moreira-Cedeño, J. A., Velásquez-Espinales, A. N., & Rodríguez-Gámez, M. (2019). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 4(3), 53. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v4i3.2004>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bonilla, M. de los Á., Benavides, Jonathan Cárdenas, P., Espinoza, F., Arellano, J., & Castillo, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. *Revista Científica UISRAEL*, 7(3), 25–36. <https://doi.org/10.35290/RCUI.V7N3.2020.282>
- Borja-Torresano, S., Mascaro-Benites, E., & Ulli-Flores, W. (2020). Podcast: Usos y tipologías en la enseñanza del idioma inglés. *Polo Del Conocimiento*, 5(10), 298–320. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i10.1809>
- Cabrera-Solano, 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>

- Cango-Patiño, A. E., & Bravo-Reyes, M. A. (2020). La enseñanza del inglés en las instituciones educativas públicas del Ecuador en la era digital. *Polo Del Conocimiento*, 5(3), 51–68. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i3.1322>
- Cano, G. E., & García, M. J. (2018). Las TICs en las empresas: evolución de la tecnología y cambio estructural en las organizaciones. *Dominio de Las Ciencias*, 4(1), 499. <https://doi.org/10.23857/dc.v4i1.762>
- Carabajo-Romero, I. R., González-Reyes, S. D., & Paccha-Soto, M. de L. A. (2020). Ventajas y desventajas de la enseñanza del inglés como segunda lengua en un país de habla hispana: Un estudio de caso en la zona costera de Ecuador. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 4(31), 72–78.
- Castillo-Cuesta, 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>
- Cervantes, M. M. C. (2019). *Aspectos relacionados a la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en contextos urbanos-rurales*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10069>
- Cueva-Delgado, L., Chávez, J., Martínez, G. M., & Antonio, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cientific*, 4, 205–227. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- De la Cruz, G., Ullauri Moreno, M. I., & Freire, J. (2020). Estrategias didácticas para la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) dirigidas a estudiantes con trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). *Colombian Applied Linguistics Journal*, 22(2), 169–182. <https://doi.org/10.14483/22487085.16118>
- Dewey, M. (2014). Pedagogic criticality and English as a Lingua Franca. *Atlantis*, 36(2), 11–30. <https://www.jstor.org/stable/43486658>
- Díaz-Cedeño, J. (2018). Tecnologías de Empoderamiento y Participación en el Proceso Educativo. Guía Virtual Interactiva. *Universidad de Guayaquil*, 6–7.
- Estrada, J., & Parrado, M. (2020). Lectura extensiva e intensiva y aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Inclusiones*, 7(2), 14–37. <https://rodin.uca.es/handle/10498/22725>
- Fernández, P., & Cabello, R. (2021). Inteligencia emocional como fundamento de la educación

- emocional. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 1(1), 31–46.  
<https://doi.org/10.48102/rieeb.2021.1.1.5>
- Flores, J., Clodomiro, G., Vargas, V., César, U., & Lima -Perú, V. (2022). Actualización docente y monitoreo en el uso de las TAC, en la educación online Ugel06. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1071–1101.  
[https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V6I1.1562](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V6I1.1562)
- Genially. (2023). *Todo lo que creas con Genially triunfa: descubre por qué.*  
<https://genial.ly/es/por-que-genially/>
- Gómez, C. E., Ramírez, J. L., Martínez-González, O., & Chuc, I. (2019). El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 75–94. <https://doi.org/10.21703/REXE.20191836GOMEZ4>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.  
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Guerra Reyes, F. (2019). The lifeline: A Technique for Qualitative data Collection La línea de vida: una técnica de recolección de datos cualitativa. *ECOS DE LA ACADEMIA*, 10(5), 21.
- Guerra Reyes, F., Naranjo Toro, M., Basantes Andrade, A., & Guerra Dávila, E. (2023). Fortalecimiento de la formación de los estudiantes de Educación Básica como aprendices de investigador. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(27), 113–126. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V7I27.501>
- Latorre-Iglesias, E. L., Castro-Molina, K. P., & Potes-Comas, I. D. (2018). *LAS TIC, LAS TAC* (Vol. 15). [www.usergioarboleda.edu.co](http://www.usergioarboleda.edu.co)
- Maps, G. (2023). *Google Maps*. <https://www.google.com/maps/@0.5519079,-78.0386143,1477m/data=!3m1!1e3?entry=ttu>
- Martínez-Hernández, A., & Venet-Muñoz, R. (2023). Neurociencia y desarrollo de habilidades lingüísticas en docentes de idiomas en formación. *Sociedad & Tecnología*, 6(3), 446–461.  
<https://doi.org/10.51247/st.v6i3.388>
- Martínez-Pérez, M. G. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés.

*Con-Ciencia Boletín Científico de La Escuela Preparatoria No. 3*, 7(14), 28–32.

- Mejía-Tigre, N. I., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I. (2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Cienciamatria*, 6(3), 520–542. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.413>
- MINEDUC. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. *Praxis & Saber*, 7(14), 9. <https://doi.org/10.19053/22160159.5215>
- MINEDUC. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales - Educación General Básica, Subnivel Superior. *Ministerio de Educación*, 1–70. <https://educacion.gob.ec/>
- Moreira-Aguayo, P. Y., & Venegas-Loor, L. V. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma ingles. *Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 1292–1303. <https://doi.org/10.23857/DC.V6I4.1537>
- Naranjo-Toro, M. E., & Guerra-Reyes, F. E. (2021). La formación investigativa en los estudiantes de licenciatura en Educación Básica. Una revisión sistemática. *Delectus*, 4(1), 39–49. <https://doi.org/10.36996/delectus.v4i1.100>
- ONU. (2022). *El Acuerdo de París | Naciones Unidas*. Un.Org; United Nations. <https://www.un.org/es/climatechange/paris-agreement>
- ONU. (2024). *Idiomas oficiales | Naciones Unidas*. United Nations. <https://www.un.org/es/our-work/official-languages>
- Pacheco, T. (2022). *Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021* [Universidad Católica Sedes Sapientiae]. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/1669>
- Palma-Pozo, L. F. (2022). *Genially como herramienta didáctica aplicada a docentes y estudiantes del bachillerato técnico en electromecánica*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13341>
- Parra, C. N. E., Regalado, G. A. M., & Poma, C. J. R. (2020). Los desafíos de la inclusión en tiempos de COVID-19. *Revista Cientific*, 5(17), 221–239. <https://doi.org/10.29394/SCIENTIFIC.ISSN.2542-2987.2020.5.17.11.221-239>

- Pascuas-Rengifo, Y. S., García-Quintero, J. A., & Mercado-Varela, M. A. (2020). Dispositivos móviles en la educación: tendencias e impacto para la innovación. *Revista Politécnica*, 16(31), 97–109. <https://doi.org/10.33571/RPOLITEC.V16N31A8>
- Piña, J. M., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 250. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1042>
- Richards, J., & Rodgers, T. (2016). Approaches and Methods in Language Teaching, Third Edition. *The Korean Language in America*, 20(2), 166–168. <https://doi.org/10.5325/korelangamer.20.2.0166>
- Salvador-García, C., Chiva-Bartoll, Ó., & Fazio, A. (2015). Características del Aprendizaje Integrado de Contenidos de Educación Física y Lengua Extranjera (Features of Integrated Learning Contents of Physical Education and Foreign Language). *Retos*, 29(29), 120–125. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i29.35325>
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Sampieri+\(2014\),+una+investigación+bajo+el+enfoque+cuantitativo&ots=Tj\\_h0XZqL5&sig=HpUQo6bjhJZKEm\\_tvPGGctBQ0g#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5A2QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Sampieri+(2014),+una+investigación+bajo+el+enfoque+cuantitativo&ots=Tj_h0XZqL5&sig=HpUQo6bjhJZKEm_tvPGGctBQ0g#v=onepage&q&f=false)
- Solano-Vergara, V. E. (2023). *Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la habilidad oral en el idioma extranjero - inglés a través de secuencias de actividades gamificadas en Genially en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Siete Palmas de Caimito, Sucre*. <https://doi.org/10.1/JQUERY.MIN.JS>
- Taber, K. S. (2020). *Mediated Learning Leading Development—The Social Development Theory of Lev Vygotsky* (pp. 277–291). Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_19)
- Tello-Fons, I., & Valero-Doménech, E. (2021). Software ELAO para Aprender Inglés. *Revista de Lenguas Modernas*, 35, 1–22. <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i35.44091>
- Valdivieso-Uvidia, J. M., Expósito-Langa, M., & Belso-Martínez, J. A. (2024). Sectorial Technological Intensity as a Differentiating Factor for Green Innovation and Economic and Sustainable Performance in Industrial Companies of the Valencian Community. In E.

- P.-P. et Al. (Ed.), *The Strategic Paradigm of CSR and Sustainability* (pp. 75–97). Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-58889-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-031-58889-1_4)
- Velasco-Escobar, S., Aragón-Tulcanaza, V., Jaramillo-Mediavilla, L., Guerra-Reyes, F., Lara-Castro, O., & Rosero-Benavides, X. (2020). Gamification as a Didactic Tool in the Teaching of the Pythagorean Theorem. *Advances in Intelligent Systems and Computing, 1110 AISC*, 171–182. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37221-7\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-030-37221-7_15)
- Véliz, M. I., & Gutiérrez, V. E. (2021). Teaching models on good teaching practices in virtual classrooms. *Apertura, 13*(1), 150–165. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1987>
- Yugdar, G. (2012). Inclusión genuina de las tecnologías de la información y de la comunicación en el aula : Conceptos claves y una propuesta para comenzar el recorrido. *Universidad Tecnológica Nacional*, 1–10.

## Anexos

## Anexo 1

*Encuesta aplicada a estudiantes*



# Universidad Técnica del Norte

INSTITUTO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

**Elaborado por:**

María Eliseña Padilla

Frank Guerra Reyes

**TEMA:** “DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS INTERACTIVAS CON GENIALLY PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA”.

**El objetivo general de la investigación es:** Diseñar una estrategia metodológica interactiva utilizando la plataforma Genially para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel Básica Superior de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta”.

### Instrucciones:

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente, no le tomará mucho tiempo. Las respuestas serán confidenciales y anónimas.
- Le agradecemos responder con la mayor sinceridad posible. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

### Datos informativos:

- **Género:** Masculino (  ) Femenino(  )
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:** Mestizo (  ) Blanco (  ) Afroecuatoriano(  ) Indígena (  ) Otro(  )

### 1. ¿Cuál de estas habilidades se trabaja y se desarrolla durante las clases de inglés?

- Hablar (Speaking)
- Leer (Reading)
- Escribir (Writing)
- Escuchar (Listening)

**2. Escoge la razón por la que consideras se debe aprender inglés.**

- a. Comunicación internacional
- b. Oportunidades profesionales
- c. Desarrollo académico
- d. Acceso a la cultura

**3. Selecciona la dificultad que tienes para aprender inglés**

- a. Fonéticas: Pronunciación, entonación
- b. Gramaticales: Uso de tiempos verbales, reglas gramaticales
- c. Léxicos: Vocabulario.
- d. Todos los anteriores

**4. Selecciona las actividades que se han realizado para la enseñanza del inglés.**

- a. Yo veo (i see)
- b. Tarjetas estructuradas
- c. Formas y figuras
- d. Lluvia de ideas
- e. La historia
- f. Lectura de imágenes

**5. Selecciona la herramienta que usa el docente para enseñar inglés.**

- a. Plataformas online: Moodle, Google Classroom, Genially
- b. Aplicaciones móviles: Classdojo, Socrative
- c. Software: Smart Notebook, Grammarly
- d. Recursos Tradicionales: Libros de texto, fichas de trabajo, juegos de mesa

**6. Elige la herramienta que usas para aprender inglés**

- a. Apps: Duolingo, Babbel
- b. Recursos Online: English club, Fun English Games
- c. Redes Sociales: Podcast, YouTube
- d. Software: Grammarly
- e. No uso herramientas

**7. Escoge la actividad con la que aprenderías mejor el inglés.**

- a. Desarrollo de Proyectos (ABP)
- b. Talleres grupales (Aprendizaje cooperativo)

- c. Jugando (gamificación)
- d. Debates y dramatizaciones (clase invertida)

**8. ¿Te gustaría que se emplearán estrategias interactivas para el aprendizaje del inglés?**

- a. Si**
- b. No**

**9. De las siguientes opciones, escoja que le gustaría para el aprendizaje del idioma inglés.**

- a. Generar resúmenes
- b. Dibujar comics
- c. Realizar tareas
- d. Resolver problemas contextualizados en la vida cotidiana
- e. Diálogos en inglés con estudiantes
- f. Cantando en inglés
- g. Organizadores gráficos para sintetizar información

**10.- Escoge el elemento que más te atrae durante el uso de estrategias interactivas para el aprendizaje del idioma inglés.**

- a. Retroalimentación
- b. Diseño visual y novedoso
- c. Accesibilidad
- d. Usabilidad

**11.- Señala el recurso con el que mejor aprende el idioma inglés con genially.**

- a. Guía didáctica
- b. Herramienta digital con genially
- c. Curso de capacitación
- d. Club de aprendizaje del inglés con genially

**12.- Considera usted que el uso Genially, le ayudaría a mejorar sus notas y aprender de mejor manera el idioma inglés. Escoja una:**

- a. Muy de acuerdo
- b. De acuerdo
- c. No ayuda ni perjudica
- d. En desacuerdo

**¡Gracias por su colaboración!**

## Anexo 2

*Entrevista aplicada a docente de inglés*



# Universidad Técnica del Norte

## INSTITUTO DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

### ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

**Elaborado por:**

María Eliseña Padilla

Frank Guerra Reyes

**TEMA:** “DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS INTERACTIVAS CON GENIALLY PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE NIVEL BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA”.

**El objetivo general de la investigación es:** Diseñar una estrategia metodológica interactiva utilizando la plataforma Genially para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel Básica Superior de la Unidad Educativa “Carlos Martínez Acosta”.

#### **Preguntas:**

1. ¿Cuáles son las habilidades que se desarrolla durante las clases de inglés?
2. ¿Por qué razones los estudiantes deberían aprender inglés?
3. ¿Cuáles son las dificultades que tienen los estudiantes para aprender inglés?
4. ¿Qué técnicas de enseñanza aplica durante la enseñanza del inglés?
5. ¿Utiliza herramientas tecnológicas para la enseñanza del inglés? ¿por qué?
6. ¿Incentiva a los estudiantes a utilizar herramientas tecnológicas para que aprendan inglés de forma autónoma?
7. ¿Cómo emplea una estrategia metodológica interactiva para el aprendizaje del inglés?
8. ¿Conoce a la herramienta Genially y sus elementos didácticos?

**¡Gracias por su colaboración!**

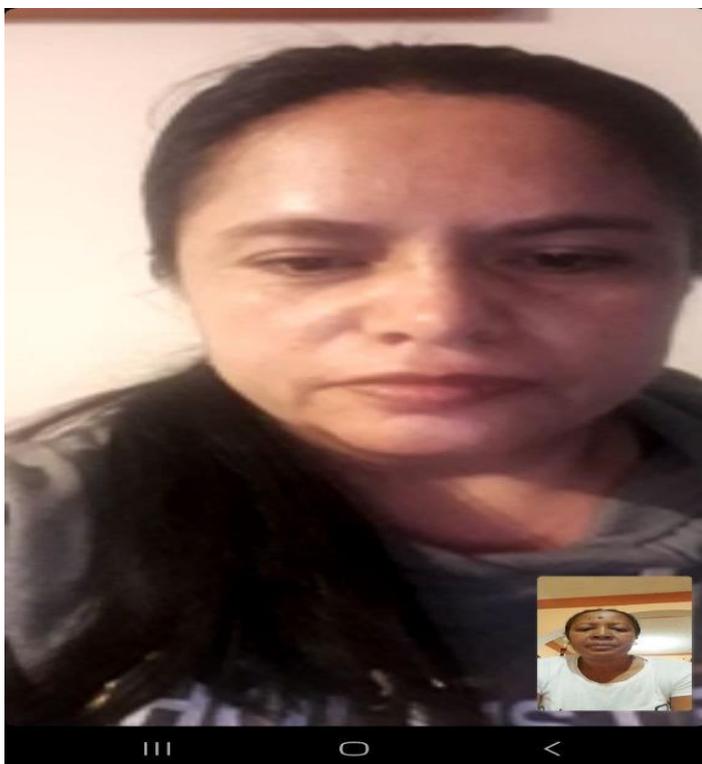
### Anexo 3

#### *Proceso de encuesta y entrevista*

#### *Encuesta virtual a estudiantes*



#### *Entrevista a docente mediante plataforma zoom*



**Anexo 4***Autorización de la Unidad Educativa como objeto/ unidad de investigación***UNIDAD EDUCATIVA CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA****MIRA –CARCHI****Telf. 06280699 – 062280163. [uecmartinez@gmail.com](mailto:uecmartinez@gmail.com)****Av. Ulpiano Palacios y Bolívar**

Mira, 07 de mayo del 2024

MSc. Bladimir Terán.

**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA”**

Presente. -

De mi consideración:

Yo, Padilla Espinoza María Eliseña, con cédula No 1003108113, estudiante de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE, maestrante del Instituto de Posgrado en el programa de MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, solicito a usted de la manera más comedida se me autorice realizar mi trabajo de grado en su prestigiosa institución, con el tema: **DISEÑO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS CON GENIALLY PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE NIVEL BÁSICA SUPERIOR**, con una duración de aproximadamente seis meses, por ende con su apertura a permitirme trabajar durante los periodos académicos 2023-2024 y 2024-2025.

Agradezco de antemano la gentileza de su atención.

Atentamente,

Lic. María Padilla

C.C. 1003108113

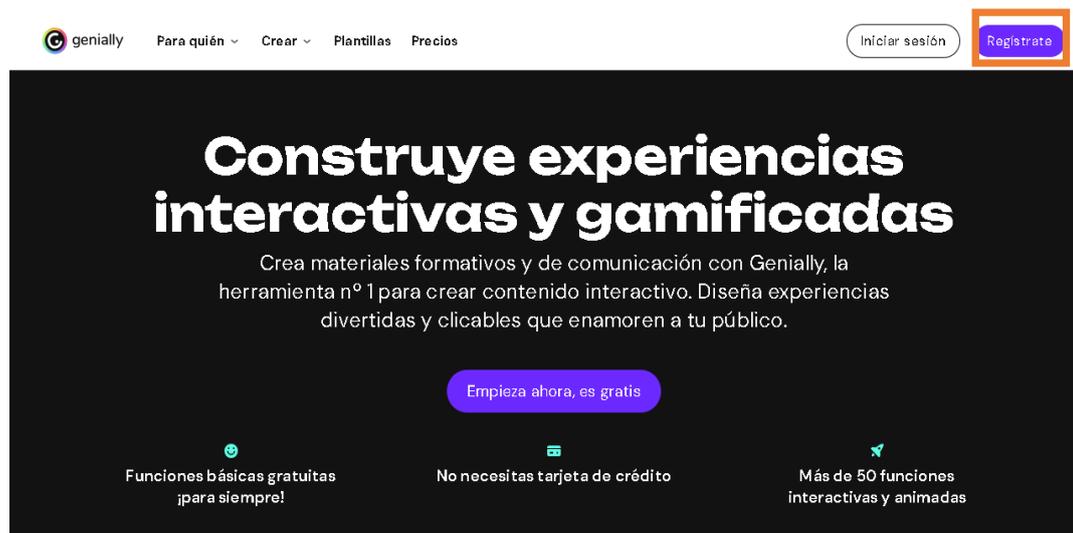
UNIDAD EDUCATIVA  
CARLOS MARTÍNEZ ACOSTA  
Mira - Carchi  
**RECTORADO**Recibido  
07-05-2024

## Anexo 5

### Proceso de creación de recursos en Genially

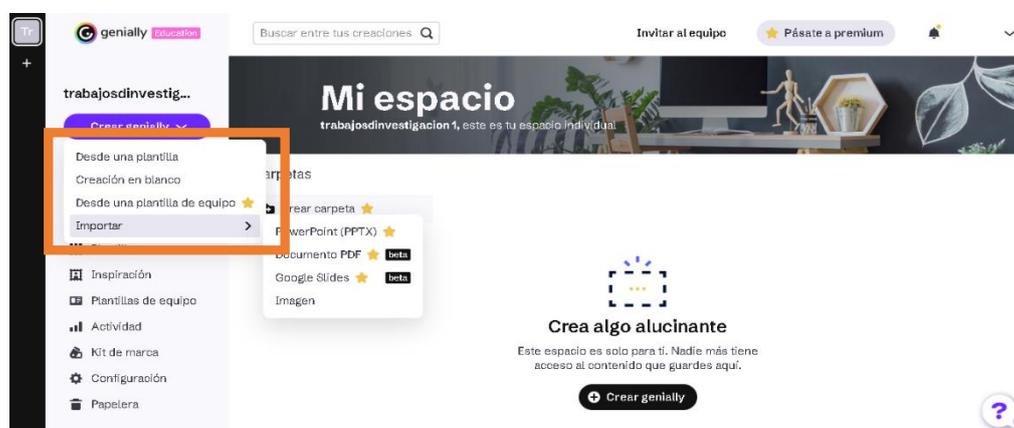
#### Creación de la cuenta

Para tener una cuenta es necesario acceder a la página de Genially [Auth Genially](#) en la que es necesario hacer clic en registrarse.



Fuente: [Genially, la herramienta online para crear contenido interactivo](#)

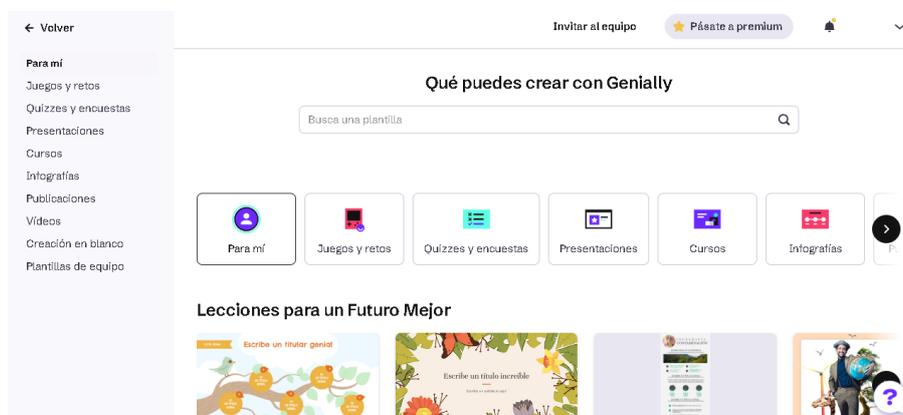
Una vez creada la cuenta se despliega la pagina principal para que el usuario pueda crear una actividad en base a plantillas o desde cero su propia actividad personalizada, lo encerrado en recuadro anaranjado son las opciones que dispone el usuario para crear un Genially.



Fuente: [Panel - Genially](#)

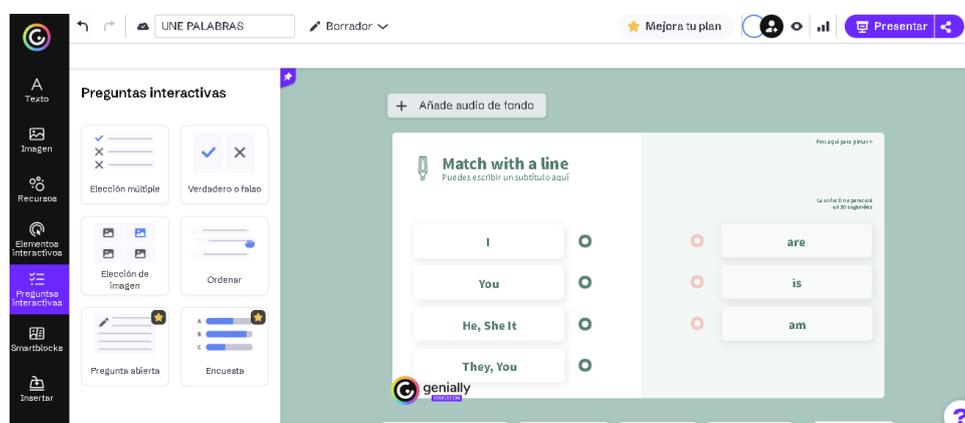
## Creación de actividades en Genially

Se debe hacer clic en plantillas para acceder a un menú especial y crear actividades interactivas.



Fuente: [Panel - Genially](#)

Al poner en buscar plantilla un texto acorde a lo que queremos realizar se desplegar algunas o pocas opciones de actividades que podemos editar a criterio personal. Una vez seleccionada la plantilla a personalizar, en la parte izquierda se desplegará un menú de opciones que podemos incluir en la plantilla.



Fuente: [Editor | UNE PALABRAS \(genially.com\)](#)

Se pueden incluir texto, imágenes, recursos visuales como formas, iconos, ilustraciones coloridas. En elementos interactivos podemos incluir ventanas, etiquetas, enlaces, botones, widgets y gráficas interactivas. También se puede incluir preguntas interactivas para aplicar un test de selección múltiple, preguntas de verdadero/falso, elección de imagen y ordenar elementos.

**Anexo 6***Class plan summary*

<b>Level</b>	<b>Unit</b>	<b>Lesson</b>	<b>Strategy</b>	<b>Skill</b>
<b>8th</b>	Endangered Animals	Present Simple and Present Continuous	Present a short video about endangered animals	Listening
<b>8th</b>	Stories of Endangered Animals	Past Simple	Guess the name of the animal and explain the reasons for its extinction; answer evaluation questions	Writing
<b>8th</b>	Descriptions of Images	Comparative Adjectives	Write sentences using comparative adjectives to describe the image	Reading
<b>Level</b>	<b>Unit</b>	<b>Lesson</b>	<b>Strategy</b>	<b>Skill</b>
<b>9th</b>	Festivities	Present Perfect	Present a short video about festivities	Listening
<b>9th</b>	Famous Festivals	Conditionals (Type 1)	Read an infographic about famous festivals to improve vocabulary	Reading
<b>9th</b>	Creative Stories	Comparatives and Superlatives	Write a creative story using some words and images	Writing
<b>Level</b>	<b>Unit</b>	<b>Lesson</b>	<b>Strategy</b>	<b>Skill</b>
<b>10th</b>	Sports	Past Perfect	Present a short video about sports	Listening
<b>10th</b>	Environment	Passive Voice	Write about their environment in a notebook	Writing
<b>10th</b>	Famous Festivals	Reported Speech	Read an infographic about famous festivals to improve vocabulary	Reading

Nota: Elaboración propia.