UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

"DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES USANDO GENIALLY PARA LA MEJORA DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN LA BÁSICA SUPERIOR"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

AUTOR:
Alex Romario Bustamante Granda

DIRECTOR:
Msc. Darwin Fernando Flores Albuja

IBARRA – ECUADOR

2026

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de tesis, en primer lugar, a Dios y a toda mi familia por su apoyo incondicional, su confianza, su comprensión, su amor, su perseverancia y por nunca haber perdido la fe en mí.

A mi padre, Jhonson Bustamante, un hombre, un amigo y un modelo a seguir que nunca dejó de confiar en mí.

A mi madre, Patricia Granda, quien siempre me dio sabios consejos para superar las dificultades durante mis estudios universitarios, y también por ser la guía que me permitió retomar el buen camino y por su dedicación incondicional.

A mi hermana, Lady Bustamante, por su gran apoyo en todo lo que necesité, por ser uno de mis ejemplos a seguir y por su motivación, que me ayudó cuando mi camino parecía incierto.

AGRADECIMIENTOS

Expreso mi agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte, a la facultad de Posgrados, especialmente a las autoridades y profesores del Departamento de Tecnología e Innovación Educativa, por brindarme la oportunidad de estudiar y el apoyo necesario para obtener el Máster.

Asimismo, agradezco a la Unidad Educativa del Milenio Malimpia donde se realizó la investigación, a sus representantes, docentes y estudiantes por permitirme desarrollar este trabajo de investigación.

Finalmente, expreso mi más sincero agradecimiento al MSc. Darwin Fernando Flores Albuja por su amable apoyo y valiosos consejos durante el desarrollo de la tesis, los cuales me motivaron a completar mi trabajo de investigación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

IBARRA - ECUADOR Facultad de Posgrado

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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	
APELLIDOS Y NOMBRES	Bustamante Granda, Alex Romario

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Diseño de recursos educativos digitales usando Genially para la mejora de vocabulario en inglés en la básica superior.
AUTOR (ES):	Alex Romario Bustamante Granda
FECHA: DD/MM/AAAA	31/08/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	☐ **PREGRADO** ■ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa
DIRECTOR	MSc. Flores Albuja, Darwin Fernando.

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 día del mes de septiembre del año 2026

EL AUTOR:

Firma _____ Validar únicamente en FirmaEC. Firmado electrónicamente por: ALEX ROMARIO BUSTAMANTE GRANDA

Nombre Alex Romario Bustamante Granda

CONFORMIDAD CON EL DOCUMENTO FINAL

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020

FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 01 de Septiembre de 2026.

Dr. Jorge Gordón
Decano (e)
Facultad de Posgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento final Señor(a)

Decano(a):

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES USANDO GENIALLY PARA LA MEJORA DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN LA BÁSICA SUPERIOR del/de la maestrante Alex Romario Bustamante Granda de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Director/a	MSc. Darwin Fernando Flores Albuja	Firmado electrónicamente por: DARWIN FERNANDO FLORES ALBUJA. Validar únicamente con FirmaEC
Asesor/a	MSc. Lenin Omar Lara Castro	Firmado electrónicamente por: LENIN OMAR LARA CASTRO. Validar únicamente con FirmaEC

Ciudadela Universitaria Barrio El Olivo
Av.17 de Julio 5-21 y Gral. José María Córdova
Ibarra-Ecuador
Teléfono: (06) 2997-800 RUC: 1060001070001
www.utn.edu.ec

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Msc. Darwin Fernando Flores Albuja, certifico que el estudiante Alex Romario Bustamante Granda con cédula 0804529907 ha elaborado bajo mi tutoría la sustentación del trabajo de grado titulado: “Diseño de recursos educativos digitales usando Genially para la mejora del vocabulario en inglés en la básica superior”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodologías dispuestas en el reglamento del título a obtener, por lo tanto, autorizo la presentación a la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra, a los 01 días del mes de Septiembre del año 2026



Msc. Darwin Fernando Flores Albuja

Tutor.

APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo, Msc. Lenin Omar Lara Castro, certifico que el estudiante Alex Romario Bustamante Granda con cédula 0804529907 ha elaborado bajo mi asesoría la sustentación del trabajo de grado titulado: “Diseño de recursos educativos digitales usando Genially para la mejora del vocabulario en inglés en la básica superior”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodologías dispuestas en el reglamento del título a obtener, por lo tanto, autorizo la presentación a la sustentación para la calificación respectiva.

Ibarra, a los 01 días del mes de Septiembre del año 2026

Firmado electrónicamente por:
LENIN OMAR LARA CASTRO
Validar únicamente con FirmaEC

Msc. Lenin Omar Lara Catro

Asesor.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA ii
AGRADECIMIENTO iii
AUTORIZACIÓN USO Y PUBLICACIÓN iv
CONFORMIDAD CON EL DOCUMENTO FINAL v
APROBACIÓN DEL TUTOR vi
APROBACIÓN DEL ASESOR vii
RESUMEN ix
ABSTRACT x
INTRODUCCIÓN 11
CAPÍTULO I 13
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 13
1.1 Planteamiento del problema 13
1.2 Antecedentes 15
1.3 Objetivos de la investigación. 17
1.4 Justificación 18
CAPÍTULO II 21
MARCO REFERENCIAL 21
2.1 Marco teórico. 21
2.1.1 Teorías pedagógicas 21
2.1.2 Enfoques y métodos de Aprendizaje de un idioma extranjero. 24
2.1.3 E-Learning 25
2.1.4 Técnicas del M-Learning. 29
2.1.5 Gamificación en el Contexto Educativo. 32
2.1.6 Genially 34
2.1.7 Bondades de Genially 35
2.1.8 Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés 37
2.1.9 Inglés en el Ecuador (MCER) 39
2.1.10 Las destrezas en el aprendizaje del inglés 40
2.1.11 Vocabulario y su importancia 43
2.2 Marco legal 45
CAPÍTULO III 48
3.1 Marco Metodológico. 48
3.2 Descripción del área de estudio 48

3.3 Enfoque de investigación....49
3.3.1 Campo....50
3.3.2 Descriptivo....51
3.3.3 Documental....52
3.4 Técnicas de investigación....52
3.5 Instrumentos de investigación....53
3.6 Población....54
3.7 Procedimiento....54
3.8 Procesamiento de datos....56
3.9 Consideraciones Bioéticas....57
CAPÍTULO IV....59
RESULTADOS Y DISCUSIONES....59
CAPÍTULO V....75
PROPUESTA....75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....82
Conclusiones....82
Recomendaciones....83
BIBLIOGRAFÍA....84

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Técnicas del M-Learning 30
Tabla 2: Tipos de plataformas y aplicaciones móviles en M-Learning..... 31
Tabla 3 : Aplicaciones digitales para fomentar gamificación. 33
Tabla 4: Población investigada en la Unidad Educativa Milenio “Malimpia” 54

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Modalidades del E-learning 26

Figura 2: Ministerio de Educación Aprendizaje de L2..... 40

Figura 3: Mapa de ubicación espacial de la Unidad Educativa Milenio "Malimpia" ... 49

Figura 4: Interés en aprender inglés como segunda lengua..... 60

Figura 5: Principal beneficio de aprender inglés..... 61

Figura 6: Frecuencia de uso de herramientas digitales..... 62

Figura 7: Utilidad de las herramientas digitales..... 63

Figura 8: Herramientas tecnológicas utilizadas con mayor frecuencia 64

Figura 9: Uso de herramientas tecnológicas como Genially 65

Figura 10: Actividades más atractivas para aprender vocabulario 66

Figura 11: Facilidad para aprender nuevo vocabulario..... 67

Figura 12: Frecuencia que el docente realiza actividades para aprender vocabulario . 68

Figura 13: Actividades más comunes para aprender vocabulario en clase 69

Figura 14: Frecuencia con la que los estudiantes aprenden nuevas palabras mediante actividades digitales..... 70

RESUMEN

DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES USANDO GENIALLY PARA LA MEJORA DE VOCABULARIO EN INGLÉS EN LA BÁSICA SUPERIOR.

Autor: Alex Romario Bustamante Granda
Director: Msc. Darwin Fernando Flores Albuja
Año: 2026

La presente investigación aborda la problemática del bajo nivel de dominio del vocabulario en inglés en estudiantes de básica superior, asociado al uso predominante de metodologías tradicionales y la escasa integración de recursos digitales interactivos en el aula, lo cual limita la motivación y participación estudiantil; en este contexto, el objetivo general fue diseñar recursos educativos digitales interactivos mediante la herramienta Genially para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés; metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo y propositivo, estructurado en fases de diagnóstico, diseño y socialización, utilizando como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario aplicado a estudiantes para identificar el uso de herramientas digitales y su percepción frente al aprendizaje del idioma; los resultados evidenciaron que más de la mitad de los estudiantes presentan interés por aprender inglés y están familiarizados con el uso de tecnologías, pero existe una limitada aplicación de recursos interactivos en el proceso educativo, predominando estrategias tradicionales poco dinámicas; a partir de estos hallazgos, se diseñó una guía didáctica con actividades interactivas en Genially, la cual demostró ser una alternativa innovadora que favorece la motivación, participación activa y comprensión del vocabulario; en conclusión, la investigación aporta que la integración de recursos educativos digitales interactivos contribuye significativamente al mejoramiento del aprendizaje del inglés, promoviendo un enfoque más dinámico, significativo y acorde a las demandas educativas actuales.

Palabras clave: recursos digitales, vocabulario en inglés, Genially, aprendizaje interactivo, innovación educativa.

ABSTRACT

DESIGN OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES USING GENIALMENTE FOR IMPROVING ENGLISH VOCABULARY IN UPPER ELEMENTARY SCHOOL.

Author: Álex Romario Bustamante Granda
Director: MSc. Darwin Fernando Flores Albuja
Year: 2026

This research addresses the problem of low English vocabulary proficiency among upper basic education students, associated with the predominant use of traditional teaching methodologies and the limited integration of interactive digital resources in the classroom, which restricts student motivation and participation; in this context, the general objective was to design interactive digital educational resources using the Genially tool to improve English vocabulary learning; methodologically, the study was developed under a quantitative approach, with a descriptive and propositional design, structured in diagnostic, design, and socialization phases, using the survey as a technique and a questionnaire as an instrument applied to students to identify their use of digital tools and their perception of language learning; the results revealed that more than half of the students show interest in learning English and are familiar with the use of technology, but there is limited application of interactive resources in the educational process, with traditional and less dynamic strategies still prevailing; based on these findings, a didactic guide with interactive activities in Genially was designed, proving to be an innovative alternative that enhances motivation, active participation, and vocabulary comprehension; in conclusion, the research demonstrates that the integration of interactive digital educational resources significantly contributes to improving English learning, promoting a more dynamic, meaningful, and contextually relevant educational approach aligned with current demands.

Keywords: digital resources, English vocabulary, Genially, interactive learning, educational innovation.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se enfoca en el uso de recursos educativos digitales interactivas dentro del ámbito pedagógico, debido a su creciente incorporación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La tecnología ha transformado los métodos educativos mediante el uso de dispositivos móviles, plataformas virtuales y redes sociales, integrándose como herramientas esenciales en la labor docente. Estas permiten una enseñanza más flexible, participativa y adaptada a las exigencias actuales, promoviendo la interacción activa y la innovación metodológica en las aulas. A partir de la pandemia, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) adquirieron mayor protagonismo al facilitar el acceso a contenidos variados, transformar la concepción del aprendizaje y fomentar metodologías más dinámicas y efectivas, como indica Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo (2020).

El inglés, considerado una lengua global, tiene un rol determinante en áreas como la ciencia, la educación, la economía y la cultura, lo que ha motivado su inclusión progresiva en los diferentes niveles del sistema educativo. Su dominio representa una ventaja competitiva y social, pues facilita el acceso a oportunidades académicas y laborales. En este contexto, la enseñanza del inglés como lengua extranjera se ha transformado gracias a las TIC, las cuales favorecen un aprendizaje autónomo, colaborativo y contextualizado. Según Espinoza Morales et al. (2024), el uso de recursos digitales interactivos incrementa la motivación y mejora las habilidades comunicativas en inglés al ofrecer contextos significativos y reales. Los docentes han empezado a adoptar estas herramientas como una estrategia para enriquecer sus prácticas y responder a una educación más inclusiva.

En Ecuador, el inglés ha alcanzado gran relevancia dentro del sistema educativo, impulsado por su valor en la comunicación global y el desarrollo profesional. El Ministerio de Educación implementó el Programa de Fortalecimiento del Inglés para mejorar su enseñanza mediante capacitación docente y actualización curricular. Sin embargo, Llanos y Criollo (2022) destacan la baja cobertura de docentes calificados en zonas rurales como una limitación importante, junto con la falta de recursos tecnológicos y materiales didácticos. Estas deficiencias afectan directamente el rendimiento estudiantil y dificultan la implementación de metodologías comunicativas efectivas, lo cual representa un reto urgente para el sistema educativo.

Ante esta problemática, la investigación propone diseñar recursos digitales interactivos que fortalezcan el aprendizaje del vocabulario en inglés, utilizando la plataforma Genially. Esta herramienta permite crear contenidos visuales, dinámicos y participativos, como presentaciones, juegos, infografías y cuestionarios. Su uso favorece la atención, la motivación y el aprendizaje significativo al integrar elementos multimedia. Según Genially (2023), estos recursos enriquecen la experiencia educativa, fortalecen las habilidades lingüísticas y posicionan al docente como mediador de procesos innovadores.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.

El idioma inglés ha adquirido un papel esencial en el contexto global, al facilitar la comunicación en áreas clave como la ciencia, la economía, la cultura y la tecnología. Su expansión ha sido impulsada por la globalización y por la necesidad creciente de contar con una lengua común para establecer vínculos académicos y profesionales. De acuerdo con Crystal (2003), el inglés ha superado su condición de lengua nativa para convertirse en un medio de comunicación universal. En esa misma línea, el British Council (2013) destaca su relevancia como herramienta imprescindible en contextos empresariales y educativos, lo que ha convertido su aprendizaje en una prioridad para quienes buscan mejorar sus oportunidades en un mundo interconectado.

Sin embargo, el panorama educativo en América Latina revela que la enseñanza del inglés enfrenta múltiples desafíos estructurales que afectan su calidad y equidad. A pesar de los esfuerzos institucionales y las políticas públicas implementadas, persisten brechas significativas en cuanto a cobertura, estrategias pedagógicas y resultados obtenidos. Cronquist y Fiszbein (2017) señalan que, aunque se han creado planes nacionales para promover el aprendizaje del inglés, los niveles de competencia siguen siendo bajos en comparación con los estándares internacionales, lo que refleja una necesidad urgente de replantear las metodologías empleadas y de fortalecer las condiciones institucionales de enseñanza.

En Ecuador, la situación educativa presenta dificultades similares. Las instituciones públicas enfrentan obstáculos como el uso de metodologías tradicionales

centradas en la memorización, el hacinamiento en las aulas y la escasez de materiales didácticos. El informe EF EPI (2023) ubica al país entre los últimos puestos de la región en cuanto a dominio del inglés. Esto evidencia un aprendizaje poco efectivo, que no responde a las necesidades reales del estudiantado. Uno de los factores más críticos es la enseñanza del vocabulario de manera aislada y descontextualizada, lo que impide su uso funcional en la comunicación. Nation (2001) propone, en este sentido, el uso de enfoques contextualizados que integren el léxico en situaciones significativas.

El currículo ecuatoriano está alineado con el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), estableciendo una progresión desde el nivel PRE A1.1 en primaria hasta el B1.2 en bachillerato. No obstante, Ortega y Auccahuallpa (2017) advierten que muchos estudiantes no alcanzan el nivel esperado, lo que pone en evidencia la falta de eficacia en las políticas implementadas. A nivel local, la Unidad Educativa Milenio Malimpia refleja esta problemática. Evaluaciones diagnósticas muestran que los estudiantes de básica superior presentan un dominio léxico limitado, obstaculizando su desarrollo comunicativo. Esta situación se ve agravada por factores estructurales, sociales y culturales propios del contexto rural, donde la enseñanza del inglés suele relegarse por falta de recursos, planificación o prioridad curricular.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de proponer estrategias pedagógicas innovadoras que respondan al contexto y a las limitaciones detectadas. La presente investigación plantea como interrogante principal si el uso de recursos digitales desarrollados en la plataforma Genially puede mejorar la adquisición del vocabulario en inglés. Esta herramienta tecnológica permite crear materiales visuales, interactivos y

atractivos que no solo fortalecen el aprendizaje del idioma, sino que también motivan al estudiantado y promueven una experiencia educativa más significativa.

1.2 Antecedentes

Para el desarrollo de la presente investigación, y con el propósito de abordar de manera clara y crítica el tema "Diseño de recursos educativos digitales usando Genially para la mejora del vocabulario en inglés en la básica superior", se realiza una revisión exhaustiva de la literatura disponible en diversas fuentes bibliográficas. Esta revisión considera estudios de carácter tanto internacional como nacional, con el fin de sustentar teóricamente la propuesta planteada. Las investigaciones seleccionadas guardan relación directa con la utilización de recursos educativos digitales enfocadas en el fortalecimiento de la destreza del vocabulario en inglés. A partir de este análisis, se identifican aportes relevantes que permiten comprender las distintas perspectivas y enfoques pedagógicos aplicados en diferentes contextos. A continuación, se presentan dichas contribuciones, organizadas desde el ámbito internacional hasta el nacional, para ofrecer una visión progresiva y contextualizada del problema de estudio.

Diaz & Hurtado (2024) en su tesis de maestría desarrollado en la institución Educativa Víctor Gómez Corredor, analizó la incorporación de recursos educativos digitales en el aprendizaje vocabulario en inglés a través de una secuencia didáctica digital. La muestra determinada para el estudio fue de 11 estudiantes de onceavo grado con los cuales se aplicó pruebas estandarizadas, cuestionarios y la observación. En base al análisis realizado, se comprobó que los estudiantes avanzaron a los niveles A1, A2 y B1. De esta manera, se concluyó que el uso de recursos digitales mejoró significativamente el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Perez & Hurtado (2023) en su trabajo de investigación desarrollado en el Instituto Técnico Educativo Bilingüe INTEB, tuvo como objetivo analizar el impacto de la implementación de un recurso educativo digital y estrategias metacognitivas en el proceso de aprendizaje de vocabulario en estudiantes de nivel básico de inglés . Los investigadores analizaron una muestra de 10 participantes para el estudio, a los cuales se aplicaron una encuesta mediante un cuestionario dividido en tres partes. En base al análisis realizado, los resultados mostraron que las estrategias metacognitivas, apoyadas por recursos digitales, fueron efectivas para aprender vocabulario y fomentar el aprendizaje autónomo. De esta manera se concluyó que integrar tecnología y enfoques metacognitivos es clave para optimizar el aprendizaje de idiomas.

Calderón & Ramírez (2022) en su investigación titulada: Recursos digitales tecnológicos para incrementar el vocabulario en un ambiente virtual desarrollada en la Escuela Básica Federico Froebel del cantón Pujilí; se centró en el análisis de los recursos didácticos tecnológicos para el aprendizaje del vocabulario en inglés. Los investigadores consideraron una muestra conformada por 70 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta como técnica para obtener información relevante. Después de analizar la información, se demostró que existe una asociación positiva y valiosa entre las variables de estudio.

En conclusión, la revisión de estas investigaciones corresponde con la investigación en curso, ya que permite evidenciar cuantitativamente la eficiencia que tienen los recursos educativos digitales para ayudar a construir clases interactivas y motivadas las cuales permiten que se adquiera el conocimiento de manera más clara y positiva, a través del diseño de recursos educativos digitales.

1.3 Objetivos de la investigación.

Objetivo General:

Diseñar recursos educativos digitales interactivos con Genially para la mejora de vocabulario en inglés en la básica superior de la unidad educativa milenio Malimpia.

Objetivos específicos:

- Analizar los conocimientos que tienen los estudiantes en la aplicación de la herramienta Genially en la asignatura de inglés.
- Desarrollar una guía didáctica con actividades dinámicas en Genially para mejorar vocabulario.
- Socializar el material lúdico creado con la herramienta Genially para el vocabulario en inglés a los estudiantes.

1.4 Justificación

Es fundamental destacar la necesidad de integrar el proceso de enseñanza-aprendizaje con las tecnologías emergentes. Con el paso del tiempo y la facilidad de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los centros educativos a nivel mundial han experimentado transformaciones significativas. Han surgido diversos recursos disponibles tanto para docentes como para estudiantes, tales como aulas digitales, entornos virtuales, proyectores, pantallas táctiles interactivas y dispositivos electrónicos. Estas herramientas han revolucionado el proceso educativo, favoreciendo entornos más interactivos y modernos que facilitan el desarrollo de competencias digitales en el ámbito escolar.

El avance de estas tecnologías ha dado lugar a un nuevo concepto de educación, aplicable a modalidades presenciales, semipresenciales y a distancia, lo cual promueve un aprendizaje más dinámico en comparación con el modelo tradicional. No obstante, a pesar de la notable inclusión tecnológica en la vida cotidiana, resulta pertinente cuestionar si el diseño e implementación de recursos educativos digitales es realmente eficaz dentro del contexto educativo. En particular, se debe indagar si estos recursos pueden incorporarse de forma oportuna y eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, como el inglés, con resultados favorables.

En este sentido, es imprescindible considerar variables como las actitudes de los estudiantes, su nivel de competencia digital, la disponibilidad de recursos tecnológicos en el entorno físico, y la pertinencia de dichos recursos para la enseñanza del inglés. El éxito de cualquier propuesta digital en educación depende en gran medida de estos factores, los cuales determinan su viabilidad, sostenibilidad y efectividad pedagógica. Evaluar estas

condiciones resulta clave para garantizar el aprovechamiento integral de las herramientas tecnológicas en contextos diversos y, a menudo, desiguales.

La motivación principal para el desarrollo de esta investigación radica en la necesidad de actualizar y fortalecer los procesos educativos mediante el uso de TIC, especialmente en contraste con las metodologías tradicionales aún vigentes en la enseñanza de lenguas extranjeras. Estas metodologías, por lo general, se basan en clases con escaso uso del idioma meta, se enfocan excesivamente en estructuras gramaticales y descuidan el desarrollo de habilidades comunicativas. Esta situación limita las oportunidades de los estudiantes para interactuar con el idioma de manera significativa y funcional.

Cabe señalar que el uso de recursos digitales contribuye a una mejor comprensión de los contenidos y constituye una herramienta valiosa para el trabajo docente. Esta investigación tiene como propósito diseñar materiales digitales que refuercen los conocimientos previos de los estudiantes y amplíen su capacidad de aprendizaje. Asimismo, se busca que los resultados del estudio sirvan como estímulo para fomentar el interés y la motivación del estudiantado por utilizar nuevas tecnologías que promuevan un aprendizaje significativo, autónomo y sostenido en el tiempo.

La relevancia de esta investigación se acentúa en el contexto de la Unidad Educativa Milenio Malimpia, donde los beneficiarios directos serán los estudiantes de la básica superior y los docentes de inglés. Los beneficiarios indirectos incluyen a las autoridades institucionales, el equipo docente en general y la comunidad educativa interesada en mejorar los procesos de enseñanza del vocabulario en inglés. La propuesta

también puede servir como referencia para otras instituciones con necesidades similares en contextos rurales.

En este entorno, se ha observado que los estudiantes de básica superior suelen trabajar el vocabulario utilizando materiales repetitivos, centrados en los mismos temas y sin conexión con sus intereses o realidades. Estos insumos, además de ser simples y monótonos, no favorecen la apropiación significativa del léxico. En cambio, si los estudiantes acceden a recursos educativos digitales como juegos, infografías o presentaciones interactivas con temas acordes a su edad y contexto, es más probable que se identifiquen con ellos. El diseño temático adecuado puede funcionar como motor motivacional en la adquisición del vocabulario en inglés.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco teórico.

2.1.1 Teorías pedagógicas.

En el marco de los procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías digitales, es importante abordar y dar a conocer los fundamentos teóricos que dan soporte a las prácticas pedagógicas actuales. Entre las teorías del aprendizaje más relevantes a detallar para el diseño de experiencias educativas innovadoras se encuentran el constructivismo y el conectivismo. El constructivismo, como primer punto, se ocupa del aprendizaje como un proceso activo que se enfoca particularmente en la concepción tradicional de lo que significa aprender, es decir, como un proceso de construir significados por parte del estudiante; mientras que el conectivismo a su vez va más allá, porque se refiere al aprendizaje en el contexto digital y destacando la importancia que tienen las redes de información y la conectividad en la era digital actual. Ambas teorías contribuyen elementos esenciales para comprender los nuevos modelos educativos en un mundo caracterizado por la globalización del conocimiento, el acceso a recursos digitales y la educación en línea.

a) Teoría constructivista

La teoría del constructivismo sostiene que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente por medio de la experiencia y la propia interacción con el entorno. De acuerdo con uno de sus máximos exponentes, Jean Piaget, el aprendizaje tiene lugar siempre que hay un proceso de asimilación (se comprende e integra con los saberes previos) y un proceso de acomodación (se adaptan cognitivamente los saberes previos a la nueva información). Complementando esta

visión, Lev Vygotsky sostiene que determinado saber se puede aprender al entrar en la llamada "zona de desarrollo próximo" (en la que se hace significado a los saberes) a través de la mediación social y mediante la intervención de un guía o tutor.

La figura del estudiante en base a este modelo no se define como un receptor pasivo, sino que más bien se convierte en el principal protagonista en el propio proceso formativo. El profesorado de su parte tomará el papel de facilitador, generando situaciones propicias para la exploración, para el diálogo y para la reflexión. El constructivismo también tiene en cuenta el contexto cultural e histórico como uno de los factores determinantes de cómo se va construyendo el conocimiento. Esta teoría ha renovado muchas prácticas pedagógicas ya que ha dado lugar a metodologías activas, el aprendizaje basado en proyectos, el aula invertida y el aprendizaje colaborativo. En definitiva, el constructivismo es el impulso educativo que pone el centro en el desarrollo integral del estudiante y en su capacidad para pensar críticamente.

Principales representantes:

Jean Piaget (1970) — Teoría del desarrollo cognitivo

Lev Vygotsky (1978) — Teoría sociocultural del aprendizaje

Jerome Bruner (1997) — Aprendizaje por descubrimiento

b) Teoría Conectivista

El conectivismo, formulado por George Siemens y Stephen Downes, se presenta como una concepción sobre el aprendizaje, adaptado al contexto de la era digital, donde el conocimiento está en su mayoría distribuido en redes y se accede a través de la tecnología. Desde esta concepción del aprendizaje el conectivismo sostiene que aprender es la habilidad de conectar distintas fuentes e información, muchas de las

cuales son ajenas a lo que cada persona puede tener individualmente. El aprendizaje, según Siemens (2005), no se halla sólo en la mente humana, sino que también hay conocimiento en dispositivos, sistemas y comunidades que se han transformado virtualmente; esto significa que el conocer dónde encontrar la información es tan importante como tener el conocimiento.

El conectivismo enfatiza las competencias digitales, la colaboración online y el aprendizaje autónomo, propiciando la autonomía del estudiante; esta oferta de aprendizaje desafía los modelos tradicionales en cuanto a que requiere de un acceso flexible, así como también, de una participación de aquellos que aprenden, puesto que el contexto es cambiante y el conocimiento se encuentra en actualización. Plataformas como foros, blogs o redes sociales, así como también entornos virtuales de aprendizaje juegan un papel importante. En este sentido el conectivismo modifica de forma drástica el papel del educador que ya no es una fuente del saber sino un curador y facilitador de las oportunidades de conexión.

Principales representantes:

- George Siemens (2005) — Conectivismo y aprendizaje en red
- Stephen Downes (2008) — Conocimiento distribuido y conectividad

Ambas teorías hacen una profunda puesta en valor de la intervención activa del estudiante en el contexto del proceso de aprendizaje. Aunque el constructivismo da más importancia a los procesos cognitivos individuales y sociales en el contexto físico o presencial, el conectivismo responde a la necesidad de llevar a cabo el aprendizaje en espacios digitales donde se posee un acceso ilimitado al contenido y se producen redes de conocimiento planetario. Poder conjuntar ambas teorías, permite crear ambientes de aprendizaje mixtos o flexibles, que potencian las habilidades cognitivas y digitales

necesarias para confrontar los retos de la sociedad del conocimiento.

2.1.2 Enfoques y métodos de Aprendizaje de un idioma extranjero.

En la historia, el aprendizaje del inglés fue siempre un aprendizaje centrado en estructuras gramaticales y repetición mecánica a través del llamado método de gramática-traducción, en donde se memorizaban las reglas por encima de la producción de habilidades como por ejemplo la lengua hablada. Cambios posteriores como el método directo y el método audiolingüe introdujeron la inmersión y la creación de hábitos a través de procedimientos repetitivos, pero, Richards y Rodgers (2010) afirman que estos métodos, a pesar de estar estructuralmente sólidos, han limitado el desarrollo de competencias comunicativas de la lengua y no han tenido en cuenta las particularidades del estudiante.

El Enfoque Comunicativo fue la respuesta a las limitaciones impuestas por estos métodos y estableció un cambio de paradigma que pasaba por poner la interacción significativa y el uso genuino de la lengua como motor del aprendizaje. Todo ello refuerza el sentido de relevancia porque, tal y como explica Zhang (2023), el Enfoque Comunicativo ha evolucionado desde el 2020 en sinergia con la enseñanza híbrida y con el aprendizaje basado en tareas y el modelo CLIL como referencias y bases en la transformación de la práctica pedagógica en la actualidad. En esta línea, Zou (2025) señala que el Enfoque Comunicativo seguirá siendo relevante en la medida que siga dando lugar a la motivación y a la producción de las habilidades comunicativas en los contextos globales.

A su vez, la enseñanza del inglés ha encontrado un nuevo espacio porque, en un contexto en el que la innovación tecnológica ocupa un lugar excepcional, la combinación de la tecnología digital con la planificación de la enseñanza favorece el desarrollo de mejores condiciones de aprendizaje, más interactivas y personalizadas (Royero Thomas, 2024).

2.1.3 E-Learning

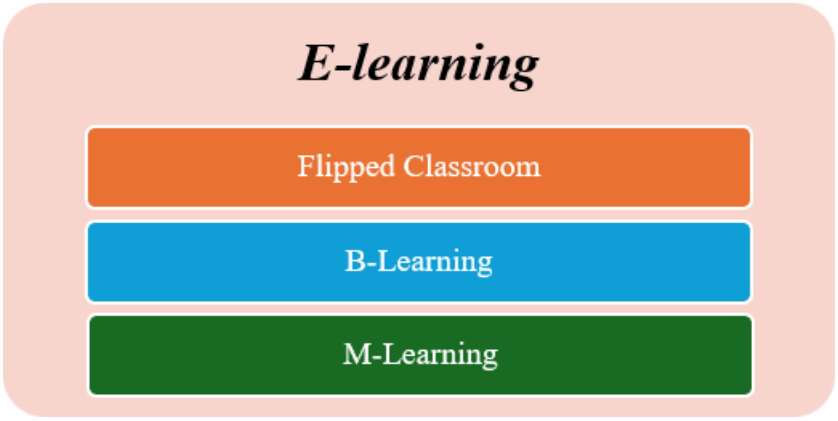
El aprendizaje electrónico, que también puede denominarse e-learning, es una metodología educativa para proporcionar acceso al aprendizaje a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esto permite acceder a la educación o a la formación desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esta modalidad se ha vuelto especialmente significativa en el contexto educativo debido a su capacidad para aportar flexibilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje, al adaptarse a las necesidades de los estudiantes y fomentar la autonomía en la construcción del conocimiento. Los sistemas de aprendizaje en línea ofrecen acceso a estudiantes de lengua extranjera a grabaciones multimedia, foros de discusión y retroalimentación inmediata. Según Molina-García et al. (2020): “En la era digital en la que vivimos actualmente, el e-learning es una de las maneras más importantes de enfrentar los desafíos del aprendizaje, particularmente en la ausencia de clases presenciales.” (p.15)

El e-learning fue impulsado como una solución de “respuesta rápida” durante la pandemia del COVID-19 para mantener la continuidad de la educación a nivel global. Este cambio repentino a entornos en línea sirvió como recordatorio de las posibilidades y desafíos del aprendizaje en línea. Por un lado, permitió mantener el vínculo pedagógico entre profesores y estudiantes; por otro lado, desveló brechas tecnológicas y la equidad

en el acceso a recursos digitales. Mseleku (2020) observa que, aunque el e-learning brindó algunas oportunidades para la renovación educativa, también causó presiones respecto a la infraestructura, la formación para los profesores y la adaptación de los estudiantes a nuevas formas de aprendizaje. En este sentido, el e-learning no solo cambia la relación de enseñanza/aprendizaje, sino que también provoca una profunda reflexión y preocupaciones sobre la igualdad y la calidad de la educación digital.

Figura 1

Modalidades del E-learning



Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

- **Flipped Classroom**

El modelo de aula invertida o Flipped Classroom reestructura la enseñanza al trasladar la enseñanza vertical a recursos digitales externos, aprovechando el tiempo presencial para el aprendizaje colaborativo bajo los fundamentos constructivistas de Piaget y Vygotsky. Según los estudios de Paredes y Chicaiza (2021) y de Cabezas (2021) en Ecuador, el modelo de aula invertida incrementa la autonomía, la gramática y la fluidez comunicativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. También Gómez Carvajal (2022) menciona que el modelo Flipped Classroom incrementa la motivación y

la participación del alumnado de forma muy significativa, estableciéndose como una estrategia activa y muy eficaz para la educación actual.

- **Blended Learning**

El aprendizaje combinado o blended learning integra de manera estratégica la instrucción presencial con la mediación tecnológica para enriquecer la experiencia educativa. Basado en el constructivismo social de autores como Vygotsky (1978) y Bruner (1997), este enfoque enfatiza la construcción activa del conocimiento mediante la interacción colaborativa y contextualizada. En la práctica, esta modalidad optimiza el uso de recursos y la administración del tiempo, adaptándose a las nuevas formas de aprender. Según Benavides Avellaneda (2022), el aprendizaje híbrido se ha consolidado en las instituciones al permitir traspasar las fronteras físicas del aula, fomentando modelos dinámicos e interactivos que responden a las necesidades del estudiante actual y promueven la construcción conjunta del saber.

- **M-learning**

Aprendizaje móvil (M-learning) es una de las metodologías emergentes a razón de la pandemia y en la actualidad ha adquirido cada vez más protagonismo en el área educativa en la medida que permite a los estudiantes aprender a través de dispositivos móviles en cualquier momento y en cualquier lugar. Como demostró Vigil García et al. (2020), al aplicar WhatsApp, como herramienta educativa en Cuba, consiguiendo mejorar la competencia comunicativa y la autonomía del alumnado de inglés. La aplicación del aprendizaje móvil en el contexto ecuatoriano ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, impulsado por la creciente penetración de dispositivos móviles y el reconocimiento de su potencial educativo. Este enfoque se alinea con las

teorías del aprendizaje ubicuo y del aprendizaje informal, que destacan la importancia de la flexibilidad y la personalización en el proceso educativo.

El aprendizaje móvil se basa en el concepto de aprendizaje que implica la posibilidad de aprender en cualquier momento y lugar, integrando la tecnología en el entorno cotidiano del estudiante. Según Ng et al. (2009), el aprendizaje ubicuo se caracteriza por la integración del aprendizaje y la tecnología ubicua dentro de una estrategia formativa, facilitando el acceso a los recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, el aprendizaje móvil se relaciona con el aprendizaje informal, que ocurre fuera de los entornos educativos formales y se basa en la iniciativa del estudiante para adquirir conocimientos de manera autónoma. Este tipo de aprendizaje es potenciado por el uso de dispositivos móviles, que permiten acceder a información y recursos educativos en contextos diversos.

Aplicación del M-Learning en el contexto ecuatoriano.

En Ecuador, diversas investigaciones han explorado la integración de dispositivos móviles en el aula, identificando tanto beneficios como desafíos. Por ejemplo, Ramos López et al. (2022) analizaron el uso de los dispositivos móviles como herramienta pedagógica dentro de las aulas en Ecuador, concluyendo que estos dispositivos son una herramienta de aprendizaje para docentes y estudiantes, convirtiéndolos en un tema de estudio idóneo al planificar y desarrollar cursos en cualquier ámbito. Asimismo, un estudio realizado en la Universidad Técnica del Norte destacó que el uso de dispositivos móviles en el aula permite potenciar la interacción del ser humano con su entorno, la ciencia y tecnología, favoreciendo la autonomía, el autoaprendizaje y el trabajo en equipo de forma constructivista, reflexiva, participativa, cooperativa y colaborativa.

Además, se ha señalado que el aprendizaje móvil se presenta como una estrategia que permite cerrar la brecha digital, atenuar algunas desigualdades educativas y fortalecer los grandes retos, como la construcción de políticas públicas flexibles y la transformación del rol del docente. Por consiguiente, estas investigaciones respaldan la efectividad del aprendizaje móvil en la educación ecuatoriana, alineándose con las teorías del aprendizaje ubicuo e informal que promueven un aprendizaje activo y centrado en el estudiante.

2.1.4 Técnicas del M-Learning.

El aprendizaje móvil, se refiere en el uso de dispositivos móviles, tales como teléfonos inteligentes y tabletas, para acceder, por medio de estos, a contenidos educativos en contextos propios de un aprendizaje más flexible, independiente, donde se utilicen las posibilidades que ofrecen la movilidad y la interacción para adaptarse a diferentes maneras de aprender, de tal manera que el estudiante pueda estudiar desde donde sea y en el momento que le convenga. Según García-Holgado et al. (2021), el m-learning introduce la personalización de los entornos de aprendizaje en función de las necesidades de los estudiantes mediante un uso consciente de tecnología móvil. Asimismo, el m-learning puede incluir técnicas de micro aprendizaje, gamificación, uso de redes sociales, retroalimentación en tiempo real entre otros, y ayudar de este modo a elevar el compromiso y la eficacia del proceso educativo.

Tabla 1

Técnicas del M-Learning

Técnica	Descripción
Micro aprendizaje	Consiste en dividir el contenido en unidades pequeñas y digeribles para facilitar la retención, especialmente útil en dispositivos móviles con pantallas más pequeñas.
Gamificación	Transforma elementos de aprendizaje en juegos, utilizando aspectos como arrastrar y soltar, secuencias y emparejamientos para motivar y entretener a los estudiantes.
Redes Sociales	Utiliza plataformas sociales para compartir recursos, aumentar la comunicación entre estudiantes y docentes, facilitar el trabajo colaborativo y fomentar comunidades de aprendizaje.
Retroalimentación en tiempo real	Proporciona respuestas inmediatas a través de encuestas, cuestionarios y otras herramientas interactivas, manteniendo a los estudiantes involucrados y permitiendo ajustes en el aprendizaje.
Contenido multimedia	Aprovecha vídeos, audio y otros recursos multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje y adaptarse a diferentes estilos.
Aprendizaje colaborativo	Plataformas y herramientas que permiten a los estudiantes colaborar en documentos y proyectos, fomentando el trabajo en equipo y el aprendizaje social.
Adaptación a necesidades individuales	El contenido se puede personalizar según el ritmo y las preferencias de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje más efectivo.
Accesibilidad	Garantiza que todos los estudiantes tengan acceso a dispositivos móviles y conexión a internet, abordando la brecha digital.
Evaluaciones formativas y sumativas	Se utilizan evaluaciones interactivas y regulares para monitorear el progreso y proporcionar retroalimentación.
Flexibilidad de tiempo y espacio	Permite a los estudiantes acceder al contenido en cualquier momento y lugar, adaptándose a sus horarios y necesidades individuales.
Monitoreo y evaluación continua	Implica un seguimiento constante del rendimiento estudiantil y la participación para realizar ajustes y mejoras.

Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Simultáneamente otros tipos de aplicaciones como los podcasts han alcanzado una gran popularidad al dirigirse a los estudiantes visuales y auditivos tomándole como un ejemplo. El aprendizaje mediante vídeos también prosigue con una instrucción mediante cursos, tutoriales, animaciones visualizadas de modo dinámico y animado. Estos tipos de aprendizaje no sólo se adecúan a los diferentes estilos previos el visual, auditivo y kinestésico, sino que también fomentan la idea del micro aprendizaje o la idea de que el aprendizaje pueda realizarse en pequeños segmentos. Todas las formas que tienen el aprendizaje móvil permiten la posibilidad de acceder a contenidos, a la personalización,

y el aprendizaje a lo largo de la vida. Resaltando que el aprendizaje móvil puede ser muy eficaz tanto en el aprendizaje formal, informal, individualizado como en el aprendizaje corporativo.

Tabla 2

Tipos de plataformas y aplicaciones móviles en M-Learning.

Tipo de plataforma/app	**Características clave**	**Ejemplos comunes**	**Aplicación en M-learning**
LMS móviles (Mobile Learning Management Systems)	Gestionan cursos, contenido educativo y comunicación entre docente-estudiante	Moodle App, Google Classroom, Canvas.	Permiten acceder a materiales, realizar tareas y evaluaciones desde el móvil
Apps de aprendizaje autónomo	Ofrecen rutas personalizadas con retroalimentación instantánea	Duolingo, Memrise, Quizlet.	Aprendizaje autónomo de idiomas, vocabulario, conceptos específicos
Plataformas colaborativas móviles	Facilitan el trabajo en grupo y el intercambio asincrónico de ideas	Padlet, Microsoft Teams, Slack.	Promueven el aprendizaje social y colaborativo
Apps de microlearning	Brindan cápsulas breves y enfocadas de contenido educativo	Blinkist, Elevate, Kahoot.	Ideal para repasos rápidos, refuerzo de temas clave
Apps de gamificación y Realidad aumentada (RA)	Integran dinámicas de juego y exp riencias inmersivas con realidad aumentada	Classcraft, Merge Cube, Mondly AR.	Fomentan la motivación y participación del estudiante
Herramientas multimedia interactivas	Combinan videos, animaciones, botones, links y elementos visuales manipulables	Genially, Prezi, Canva.	Favorecen la exploración activa y personalizada del contenido

Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

2.1.5 Gamificación en el Contexto Educativo.

La aplicación de la gamificación en la educación ha tomado auge en años recientes como parte de las estrategias tomados en cuenta por las metodologías pedagógicas para potenciar la motivación, el compromiso y, en consecuencia, el rendimiento académico del alumnado. La gamificación, en palabras de Bolaños (2023), supone la inclusión de la lúdica acompañada de elementos tecnológicos que transforman el papel que ocupa el estudiante en un proceso donde el aprendizaje supone una experiencia activa con sentido, sobre todo si ese proceso se lleva a cabo mediante el uso de plataformas digitales aptas para el aprendizaje actual. Estudios más recientes como el de Zumba et al. (2024) afirman que la gamificación favorece un aprendizaje colaborativo, fomenta la creatividad y potencia habilidades investigativas, siendo muy útil en entornos con baja motivación. Esta información también ha demostrado que la gamificación promueve la autonomía del estudiante, favorece la interacción social y, por tanto, contribuye a una educación inclusiva y participativa.

También, la implementación de la gamificación con éxito requiere llevar a cabo una buena organización y una formación docente correcta. Vera Zuña y otros (2025) mencionan que en el diseño de procedimientos de gamificación hay que tener en cuenta las distintas necesidades del alumnado, así como también la claridad y la accesibilidad de los materiales didácticos que se utilizan. De modo que la propuesta gamificada pone también en cuestión el papel del docente, que en este caso se convierte en un facilitador del aprendizaje, así como también la posibilidad de añadir a la propuesta docente herramientas TIC para enriquecer la práctica didáctica. En este sentido, la gamificación puede integrar tanto la teoría constructivista como la teoría del conectivismo, al observar que la gamificación se define como un aprendizaje significativo, mediante la

interacción, la resolución de problemas o el uso del pensamiento crítico. Su progresiva inclusión en el aula de distintas etapas y niveles muestra que empieza a concebirse como una metodología educativa bastante útil para resolver los problemas del siglo XXI.

Por otro lado, La gamificación aparece hoy en día como una potente estrategia pedagógica para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, que tiene su principal utilidad en la enseñanza del vocabulario. Cevallos et al. (2025) afirman que su uso en contextos educativos ecuatorianos ha mostrado resultados positivos en la asimilación de vocabulario, en la comprensión auditiva y la producción oral y en la optimización de la motivación de los estudiantes. De esta manera, la gamificación convierte el aprender en una experiencia viva; el alumno se involucra de una manera activa mediante retos, rewards o historias lúdicas. Según Pérez Cuaces (2022), los juegos digitales, como colaborativos, son importantes y ayudan a los alumnos a conocer y/o desarrollar habilidades comunicativas de manera natural puesto que cada alumno tiene que comunicarse para cumplir los objetivos del juego. En este sentido, la gamificación no solo promueve aprendizajes en el vocabulario, sino que el propio alumno/a también se va desarrollando socioafectiva y cognitivamente.

Tabla 3

Aplicaciones digitales para fomentar gamificación.

Herramienta	Aplicación en el Aula	Beneficio Pedagógico
Genially	Creación de contenidos multimedia como presentaciones, juegos interactivos y escenarios gamificados.	Favorece la exploración activa, potencia la motivación visual y facilita la asimilación de conceptos complejos.
Kahoot	Implementación de cuestionarios interactivos y evaluaciones formativas rápidas en tiempo real.	Fomenta la competitividad sana, incrementa el compromiso académico y proporciona retroalimentación inmediata.
Duolingo / Memrise	Aplicaciones enfocadas en rutas de aprendizaje personalizadas y autónomas.	Facilita la adquisición de vocabulario mediante la repetición espaciada y el microaprendizaje constante.

Quizlet	Generación de tarjetas de estudio y actividades lúdicas de emparejamiento de términos.	Refuerza la memoria a largo plazo y promueve la autonomía en la práctica léxica.
Wordwall	Uso de plantillas interactivas para actividades de unir, clasificar y resolver crucigramas digitales.	Permite la contextualización del vocabulario de forma dinámica y adaptable a diversos niveles.
Baamboozle	Dinámicas de competencia por equipos basadas en trivias que no requieren dispositivos individuales.	Fortalece el aprendizaje colaborativo y la participación social en entornos con recursos limitados.
Classcraft	Sistema de gestión del aprendizaje basado en mecánicas de juegos de rol.	Transforma la atmósfera del aula en una experiencia narrativa que incentiva el comportamiento positivo.
Padlet	Muros digitales colaborativos para el intercambio de recursos y retroalimentación asincrónica.	Promueve el aprendizaje social y facilita la construcción colectiva de conocimientos en red.
Blooket	Plataforma de cuestionarios que integra elementos de azar y estrategia para repasar contenidos.	Incrementa el tiempo de exposición al idioma de manera lúdica, mejorando la retención léxica.

Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

2.1.6 Genially.

En el marco de estas metodologías activas, resulta pertinente analizar herramientas digitales como Genially. La incorporación de contenidos interactivos y visuales mediante la utilización de Genially, como un recurso propio de las TIC, puede servir para potenciar las competencias digitales de los educadores y de los estudiantes, haciendo énfasis en la lengua inglesa. Los entornos digitales supusieron una metodología activa y el desarrollo del alumnado que los acompaña, motivándose así la creatividad y el aprendizaje autónomo. Cabero y Llorente (2015) remarcaban la consideración de la incorporación de las TIC para la transformación de la educación y la inclusión del tipo de alumnado del nuevo siglo XXI que tienden a ser más digitales.

Genially es una herramienta tecnológica destinada a la elaboración de presentaciones, infografías, juegos interactivos y, en general, otros recursos digitales dinámicos, los cuales favorecen la atención del estudiante y promueven el aprendizaje colaborativo y participativo. Su utilización en educación está basada en las teorías constructivistas de aprendizaje, que afirman que el conocimiento se genera a través de

una interacción activa con el entorno y con otros sujetos (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). De esta forma, Genially permite un aprendizaje significativo mediante el uso de entornos interactivos que son motivadores para el estudiante y promueven el desarrollo de competencias cognitivas y lingüísticas. Tal como mencionan García-Valcárcel y Basilotta (2017), las herramientas digitales como Genially permiten "un aprendizaje visual e interactivo facilitando así la asimilación de conceptos, al mejorar la experiencia educativa" (p. 54).

Adicionalmente, Genially también es propicio del aprendizaje basado en proyectos y de la gamificación, metodologías que fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés sobre todo la adquisición del vocabulario, uno de los aspectos fundamentales en la situación de educación básica superior. Por otro lado, la propia empresa Genially (2023) también nos dice que sus recursos están elaborados bajo principios pedagógicos que "transforman los contenidos en experiencias memorables de aprendizaje".

2.1.7 Bondades de Genially.

La llegada de la transformación digital hacia la educación permitió que herramientas del tipo de Genially puedan ser el centro de atención gracias a la amplitud que genera en los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que es capaz de generar recursos visuales, interactivos y dinámicos de gran interés. Esta plataforma permite a los y las docentes poder crear materiales educativos que, incluso, no solo pueden llamar la atención del estudiante. Además, van a poder promover la participación activa y significativa del estudiante y el desarrollo de habilidades comunicativas. Diferentes estudios recientes permiten argumentar que el utilizar Genially no solo va a aumentar el

rendimiento académico, sino que además permite incrementar la motivación y el compromiso del alumnado, pudiendo así convertirse en una herramienta educativamente para la innovación pedagógica.

Interactividad que potencia el aprendizaje activo.

Una de las grandes ventajas de Genially reside precisamente en el hecho de que transforma contenidos estáticos en experiencias interactivas; los estudiantes a través de botones, ventanas emergentes e incluso enlaces y animaciones, pueden ir explorando los contenidos de forma autónoma y no lineal, contribuyendo a desarrollar la curiosidad, el pensamiento crítico y la construcción activa del conocimiento. En un estudio cuasiexperimental realizado en Ecuador, Ortiz et al. (2024), demostraron que el uso frecuente de Genially en la enseñanza de Ciencias Naturales mejoró significativamente la comprensión de conceptos clave y el rendimiento académico, confirmando su eficacia como herramienta pedagógica.

Incremento de la motivación estudiantil.

Genially también es muy conocida por conseguir que el alumnado adquiera un alto grado de motivación. Su diseño atractivo para los ojos y la oportunidad de interactuar con los contenidos, oscurecen un poco el concepto tradicional de contenidos de estática e interacción, conformando un contexto de aprendizaje más alentador y participativo. Aucay et al. (2024), la aplicación de Genially bajo el modelo ASSURE incrementa significativamente la motivación de los estudiantes de educación básica superior al fomentar la colaboración y retroalimentación constante. Este entusiasmo se traduce en un mayor compromiso académico y en una actitud más positiva hacia los contenidos escolares.

Desarrollo de habilidades creativas y comunicativas.

Por su parte, Genially no sólo ayuda a la comprensión de contenidos, sino que también favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y creativas, ya que Genially permite a los estudiantes elaborar sus propios recursos digitales. En el caso de la escritura, por ejemplo, es útil para la redacción creativa del alumnado de bachillerato. Con respecto a este asunto, Tapia-Machuca et al. (2020) llegaron a la conclusión de que Genially favorecía la expresión personal, la organización de ideas y el pensamiento reflexivo, dado que se narraba en un plano visual que favorecía la producción textual. Es decir, Genially, por una parte, favorece el aprendizaje de contenidos y, por otra parte, la adquisición de competencias clave del siglo XXI.

2.1.8 Enseñanza-Aprendizaje del Idioma Inglés

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha evolucionado durante las últimas décadas aplicando enfoques más centrados en el alumno, dejando de lado la enseñanza tradicional basada exclusivamente en la enseñanza gramatical y en la memorización. Uno de los modelos más utilizados hoy en día es el modelo comunicativo, que tiene su fundamento en una interacción significativa y en el uso funcional de la lengua en contextos sociales de tipo real. De acuerdo con Martínez (2020), "Este modelo potencia la competencia comunicativa ya que el estudiante va a utilizar el inglés de forma activa con lo que prima la práctica de las actividades contextualizadas de uso de la lengua y, por tanto, la competencia de los hablantes en situaciones de uso de la lengua real, de tipo significativo".

Dentro del enfoque de la enseñanza comunicativa, el modelo CLIL (Content and Language Integrated Learning) está adquiriendo cada vez más fuerza por haber

entrelazado contenidos curriculares y enseñanza del idioma inglés. Trabajar con este tipo de metodología es de gran importancia, no es sólo porque es eficaz a la hora adquirir las competencias lingüísticas, sino también por promover competencias personales y habilidades cognitivas superiores, como resolver problemas o el pensamiento crítico. Por su parte, la interrelación de la lengua con el resto de las diferentes asignaturas como ciencias, historia, entre otras. requerirá de un aprendizaje del inglés que permita actuar como herramienta de comprensión y de producción de carácter académico.

El empleo de otros recursos didácticos resulta una estrategia eficaz para potenciar las habilidades comunicativas. En ello lo demuestran Almeida y Zambrano (2020), al señalar que la música puede constituirse como un recurso didáctico para la enseñanza en inglés, sobre todo la habilidad de escuchar (listening) y la habilidad de producción oral (speaking). Esta técnica va estrechamente relacionada con la mayor participación de los alumnos y la mejora de la motivación, estableciendo la posibilidad de la integración emocional de los alumnos ante las estructuras de carácter lingüístico que forman parte del contenido.

Otro de los aspectos que resultan fundamentales en el aprendizaje del inglés en la actualidad es el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Esto hace que, tal como señala Rodríguez (2020), se pueda recurrir a la utilización de recursos digitales como aplicaciones interactivas, plataformas para la enseñanza o los recursos de carácter audiovisual y, por ende, se pueda generar un proceso de enseñanza-aprendizaje más adaptado, más individual, más autónomo y personalizado, teniendo en cuenta los estilos de los estudiantes. Asimismo, las TIC permiten la enseñanza en un espacio virtual

que se considera un espacio legítimo para poder llevar a cabo el aprendizaje del inglés como lengua para fines académicos.

2.1.9 Inglés en el Ecuador (MCER)

En Ecuador, la enseñanza del idioma inglés en la educación básica superior (octavo, noveno y décimo) está basada en los parámetros del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER); este marco establece criterios internacionales para el desarrollo de competencias lingüísticas, estableciendo el nivel de desarrollo del idioma a partir de los niveles que van del A1.1 al A2.1 en el subnivel superior. De acuerdo con Condor Bonilla (2022), esta estructura pretende garantizar que el estudiante no solo genere conocimientos léxicos y gramaticales, sino que también desarrolle las cuatro habilidades básicas: escuchar, hablar, leer y escribir; todo ello dentro de la consideración de un enfoque comunicativo, significativo y progresivo.

El currículo nacional ecuatoriano se basa en enfoques constructivistas que dan lugar a un aprendizaje activo y contextualizado; esto es, un enfoque que permite que los alumnos construyan su propio conocimiento mediante la interacción con el contexto, donde el inglés se convierte en un instrumento comunicativo en las actividades sociales más habituales y también en el ámbito educativo. No obstante, la puesta en práctica de estos lineamientos cuenta con numerosos problemas, como por ejemplo la formación permanente de los docentes, la existencia de materiales didácticos actuales y la carga horaria para la enseñanza del idioma. Cárdenas y Soto (2022), advierten que la brecha que existe entre la planificación del currículo y su aplicación en el aula puede dificultar el desarrollo de las competencias comunicativas reales de los alumnos.

Además, se produce un debate respecto de los indicadores que intentan medir el dominio del inglés de Ecuador. Uno de los más citados de estos índices son los resultados que proporciona el EF English Proficiency Index, el cual ubica a Ecuador en posiciones parciales dentro de un contexto regional. Sin embargo, De Angelis (2022) expone una crítica bastante fuerte al índice: los métodos que utiliza son poco congruentes con la realidad educativa nacional, por lo que la utilización del mismo puede significar que un país como el nuestro termine perpetuando narrativas desacertadas sobre la calidad de la enseñanza del inglés. Esto lleva a cuestionarse el uso de mecanismos de medición externos, debiendo fortalecerse procesos de medición internos.

Figura 2.

Ministerio de Educación Aprendizaje de L2 en escuelas secundarias en Ecuador.



Nota: Ministerio de educación – Currículo lengua extranjera 2016.

2.1.10 Las destrezas en el aprendizaje del inglés.

El aprendizaje del idioma inglés requiere el desarrollo e integración de cuatro destrezas básicas e indispensables en la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera: escuchar, hablar, leer, y escribir. En este sentido, estas cuatro destrezas son

una condición necesaria e indispensable para llevar a cabo una buena comunicación en cualquier lengua extranjera y para conseguir un completo dominio del inglés como segunda lengua (Richards & Renandya, 2020).

1. Escuchar

La comprensión auditiva se define como una de las habilidades más difíciles de lograr en la adquisición del inglés L2, ya que requiere la integración de un conjunto de estrategias pedagógicas, por ejemplo, la utilización de medios audiovisuales, la utilización de podcasts, y la enseñanza en forma de actividades de audición extensa; mediante las cuales el propio estudiante es capaz de interactuar con un lenguaje real que le solicita responder de forma activa, es capaz de identificar patrones sonoros, de matices, de significados no expresados de manera explícita.

2. Hablar

La producción oral en inglés constituye una de las competencias más difíciles y necesarias que intervienen en la adquisición de la lengua, ya que no sólo implica un buen dominio del léxico y la gramática, sino que además implica la fluidez, entonación, la pronunciación y la interacción de la comunicación. Según Diaz y Gonzales (2021), el uso de videos situacionales en el aula permite a los estudiantes observarse a sí mismos hablando inglés, lo que mejora su percepción sobre la fluidez y fortalece su confianza comunicativa. Esta estrategia fomenta la autorreflexión, la corrección autónoma y el reconocimiento de patrones discursivos, elementos clave para avanzar en la competencia oral.

3. Leer

La comprensión lectora en inglés es una habilidad de tipo receptivo que interviene en una serie de procesos cognitivos complejos: decodificación, inferencia, interpretación y evaluación crítica del texto. Quilambaqui et al. (2022) argumentan que esta habilidad debe implementarse mediante la aplicación de estrategias activas como parafraseo, elaboración de organizadores gráficos, uso de palabras clave, socialización de ideas tales como debates, paneles o mesas redondas. Al convertirse en estrategias activas del aprendizaje en esta habilidad no solo se invita a la comprensión del contenido literal del texto, sino que también se invita al análisis del contenido literario, su relación con el contexto y el desarrollo de una lectura crítica. Además, los autores indican que la utilización de recursos digitales interactivos como vídeos, audios pasando por imágenes, únicamente pueden potenciar la motivación y el desarrollo del hábito lector a interrelacionar mucho más con los textos utilizando lecturas críticas.

4. Escribir

La expresión escrita en lengua inglesa es una destreza productiva que requiere controlar los recursos de la gramática y el léxico, pero a la vez es la capacidad de ir organizando las ideas con coherencia y con adecuación a la situación comunicativa. Para Acosta Coutín (2021), el desarrollo de tal destreza puede ser favorecido por la ejecución de tareas de aprendizaje estructuradas que sean capaces de acompañar al estudiante en las fases de pre-escritura, de escritura y de post-escritura. Los resultados revelan que los estudiantes implicados en la realización de estas tareas lograban avances en cohesión, en claridad y en corrección lingüística en la producción de escritos, lo que pone de manifiesto la necesidad de enseñar a los estudiantes a escribir como un proceso reflexivo y comunicativo.

La integración de las cuatro destrezas

El enfoque comunicativo reciente implica la integración de estas cuatro destrezas en dimensiones comunicativas (Nunan, 2019). La interacción de estas destrezas hace que la práctica de estas sea más significativa (por ejemplo, escucha para escribir, o leer para hablar y viceversa). El uso actual de las tecnologías, aplicaciones móviles y plataformas digitales también ha producido una revolución en la práctica del aprendizaje del inglés, que se hace más interactivo y contextualizado (Godwin-Jones, 2022).

2.1.11 Vocabulario y su importancia.

Las palabras que forman el vocabulario en inglés constituyen un aspecto básico en la constitución de la competencia comunicativa, dado que permiten a los estudiantes que aprenden el idioma entender, expresar y construir significados en contextos diversos. De acuerdo con Nation (2021), el conocimiento léxico implica, entre otras cosas, saber identificar la forma escrita y oral de las palabras, pero también su significado, el uso de la gramática asociada y el contexto pragmático. En este sentido las palabras no deben ser enseñadas de forma aislada, sino integradas en situaciones comunicativas reales que favorezcan la retención y la aplicación funcional.

Investigaciones recientes han corroborado cómo las estrategias didácticas activas junto a los recursos tecnológicos favorecen el aprendizaje del vocabulario en lengua inglesa. Berthely y Esquivel (2023) demuestran que el uso de recursos multimedia como, por ejemplo, las imágenes, los audios o los vídeos para el aprendizaje del vocabulario en lengua inglesa incrementan considerablemente la adquisición autónoma del vocabulario, pues se ajusta a los estilos cognitivos de los aprendices. De igual forma, Pérez (2022), destaca la gamificación como metodología para la enseñanza del vocabulario en

situaciones de aprendizaje escolar, todo lo cual favorece la motivación, la participación activa así como el aprendizaje significativo, de tal manera menciona que el vocabulario que se enseñe se pueda aprender de forma contextualizada, multisensorial e inclusiva lo que les resulta muy relevante a la hora de lograr la adquisición de la lengua en las situaciones de aprendizaje escolar actual.

El desarrollo del vocabulario requiere de una serie de estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan el aprendizaje del vocabulario y es el de que el proceso de aprendizaje no se limite únicamente a la memorización de su forma, sino que también permita a los estudiantes realizar un uso contextual del vocabulario. Según Schmitt (2008), las estrategias para la enseñanza del vocabulario deben incorporar actividades de exposición, práctica y producción, debido a que la incorporación de recursos de variado corresponde a una buena práctica que favorece la retención y aplicación de vocabulario aprendido. Por su lado, Thornbury (2002) defiende que el desarrollo del vocabulario debe incorporar actividades lúdicas, tareas interactivas y el uso de nuevas tecnologías que permitan motivar a los estudiantes a experimentar y a implicarse en su aprendizaje.

2.2 Marco legal.

En Ecuador, la creación de recursos educativos digitales y su uso están normados a través de un conjunto de regulaciones, documentos oficiales y en el marco de un enfoque que busca implementar la educación en un modelo de educación innovadora, inclusiva y flexible para el siglo XXI; la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso educativo no es ya sólo una opción pedagógica, sino un aspecto reglamentario para garantizar el derecho a la educación justa, de calidad y ajustada a una educación que sea actual a la realidad del contexto presente de los educandos.

La *Constitución de la República del Ecuador* (2008) establece en su artículo 26 que la educación es un derecho fundamental de las personas y un deber primordial e ineludible del Estado, orientado al desarrollo integral de los ciudadanos. Asimismo, el artículo 27 menciona que la educación debe centrarse en el ser humano, promoviendo conocimientos, valores y el desarrollo de habilidades y competencias. Es importante destacar que el artículo 347, literal 8, señala que el Estado tiene la responsabilidad de incorporar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como herramientas pedagógicas y didácticas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje (Asamblea Nacional, 2008).

Asimismo, la *Ley Orgánica de Educación Intercultural* (LOEI) que fue adaptada en el 2021, en su artículo 4 hace una garantía de que el Estado orientará una educación de calidad, inclusiva e intercultural, integrando las TIC como un recurso necesario para la potenciación de los procesos de educación y, además, el artículo 15 señala que la estrategia pedagógica se tiene que adecuar a las transformaciones

tecnológicas, en la medida en que el acceso a recursos digitales potencia las habilidades comunicativas de los aprendizajes, como por ejemplo el aprendizaje de las lenguas fuera de la lengua madre (*Ministerio de Educación*, 2021).

Por otro lado, el *Código de la Niñez y Adolescencia* (2003) al abordar el artículo 47 menciona lo siguiente: niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación integral, equivalente a la educación publicitaria de la sociedad digital y, además, permite a los niños y niñas hacerse con la enseñanza de las nuevas tecnologías como un medio de aprehensión de los aprendizajes, favoreciendo una educación científica unida al momento actual de la evolución tecnológica. También, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 conocido como Plan de Creación de Oportunidades que plantea la Secretaría Nacional de Planificación propone, entre sus objetivos estratégicos, la reducción de las brechas digitales en educación. El *Plan Nacional de Desarrollo* 2021-2025 establece que la innovación educativa debe ir a la par de la adecuación de recursos digitales/medios y plataformas con el objetivo de ir construyendo aprendizajes significativos y desarrollando competencias lingüísticas y/o digitales de los estudiantes ecuatorianos (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

Finalmente, el Ministerio de Educación del Ecuador ha orientado líneas de política curricular en el área de Inglés, en el que se plantea que el desarrollo de esta lengua extranjera podrá estar enmarcado en el desarrollo del uso de recursos digitales e interactivos. El *Currículo Nacional de Inglés* plantea metodologías activas, creativas y participativas, planteando el uso de plataformas digitales como Genially, Kahoot entre otros que fomentan desarrollar el léxico y las habilidades lingüísticas de una manera diaria y contextualizada (Ministerio de Educación, 2016). En conclusión, las

determinaciones y lineamientos identificados dentro del marco legal ecuatoriano respaldan y enfatizan la utilización de recursos educativos digitales. Estos lineamientos permiten al docente diseñar e implementar estrategias innovadoras que faciliten el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera con el uso de herramientas digitales tipo Genially y en consonancia con las políticas públicas que garantizan la calidad educativa, la inclusión tecnológica y el desarrollo de competencias en los estudiantes de básica superior.

CAPÍTULO III

3.1 Marco Metodológico.

El presente capítulo detalla el enfoque metodológico que sustenta esta investigación, orientada al diseño de recursos educativos digitales con Genially para el fortalecimiento del vocabulario en inglés. Se inició con la descripción del área de estudio, en la Unidad Educativa Milenio Malimpia, destacando su contexto geográfico y sociocultural. Posteriormente, se expone el tipo de investigación adoptado, de enfoque cuantitativo, así como los métodos utilizados: de campo, descriptivo y documental. Se describen además las técnicas de investigación, con énfasis en el uso de encuestas, y el instrumento empleado, un cuestionario estructurado aplicado mediante Google Forms. Se delimita la población objeto de estudio, compuesta por estudiantes de octavo, noveno y décimo año, y se explica el procedimiento llevado a cabo en tres fases para alcanzar los objetivos del estudio. Finalmente, se aborda el procesamiento de datos mediante herramientas estadísticas, se presentan las consideraciones bioéticas que guían la investigación.

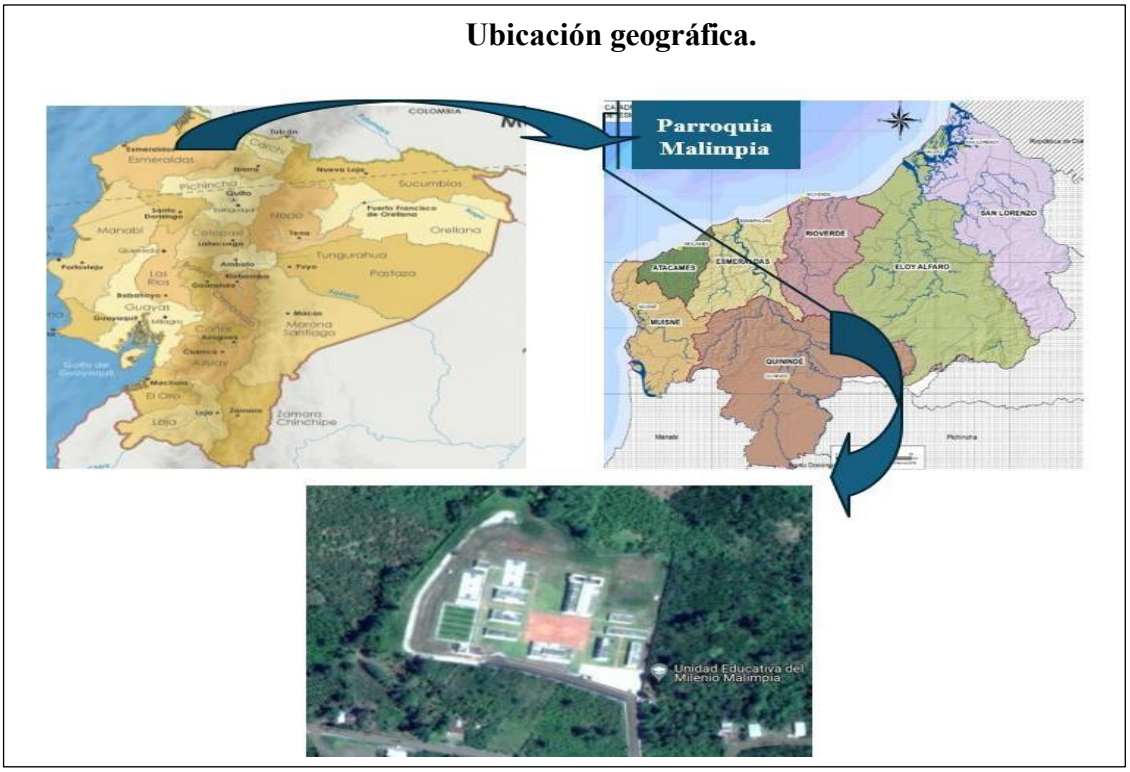
3.2 Descripción del área de estudio

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Milenio Malimpia la cual fue creada el 27 de enero de 2017 mediante resolución Nro. MINEDUC-CZ1-201700017-R, esta institución se encuentra ubicada en el Recinto San Juan de la parroquia Malimpia en la provincia de Esmeraldas. Que pertenece al distrito 08D04 que está localizado en el cantón Quinindé dentro de la institución Educativa Quinindé en la provincia de esmeraldas. Actualmente, la institución alberga a 623 estudiantes en ambas jornadas, 423 en la jornada matutina y 200 estudiantes en la jornada vespertina. De la

misma manera, la plana de trabajo está conformada por 4 directivos, 1 administrativo y 22 docentes. Además, cabe recalcar que la comunidad educativa cuenta con una gran diversidad de etnias predominando la afroecuatoriana.

Figura 3

Mapa de ubicación espacial de la Unidad Educativa Milenio "Malimpia"



Nota: Google maps 2026.

3.3 Enfoque de investigación

La presente investigación realizó un estudio de tipo cuantitativo, la cual se basó en la recolección y el análisis sistemático de los datos numéricos y se encargó de extraer conclusiones generalizables sobre el impacto de los recursos educativos digitales elaboradas mediante la plataforma Genially en lo que respecta al desarrollo de la destreza de vocabulario en inglés. Para su realización, se aplicaron encuestas estructuradas a una muestra previa determinada; esto fue posible gracias a las encuestas con el objetivo de

lograr la categorización y la recolección de información objetiva y tratable estadísticamente. Este enfoque de estudio permitió la identificación de tendencias, del establecimiento de relaciones y de la valoración del grado de impacto de las herramientas tecnológicas educativas en el proceso léxico en el contexto que se llevó a cabo el estudio. Según Trujillo et al. (2019), la investigación cuantitativa, consolidada en el positivismo, busca explicar fenómenos a través de modelos matemáticos y estadísticos. Esta base teórica la ha posicionado como el enfoque dominante en investigación, permitiendo analizar datos de manera rigurosa y objetiva.

Esta investigación empleó tres tipos investigación: documental, descriptiva y de campo. La modalidad documental otorgó la posibilidad de presentar un buen marco teórico gracias a la revisión de fuentes relevantes. La investigación descriptiva permitió desarrollar la caracterización del uso y predominio de recursos digitales en Genially para la adquisición del vocabulario en inglés. Por último, la investigación de campo ofreció la posibilidad de obtener datos directamente mediante cuestionarios aplicados a los estudiantes en su marco educativo real.

3.3.1 Campo

En cuanto al diseño de esta investigación, se consideró conveniente usar la encuesta como técnica de recolección, puesto que su uso permitió obtener información fácilmente cuantificable de la población a la que se dirigió el estudio. Este instrumento permitió la descripción y captura de las variables implicadas en ella, es decir, relacionados con la utilización de recursos digitales para el aprendizaje de vocabulario en inglés. El uso de las encuestas estructuradas permitió, además, la normalización en el proceso de recolección de información, lo que llevó a tener en cuenta un aspecto importante de la

validez interna del estudio, y a tener la posibilidad de usar el soporte cuantitativo y de llevar a cabo el análisis estadístico de los resultados llegados al final del estudio para permitir la elaboración de conclusiones válidas y generalizables del estudio que se está llevando a cabo en el contexto del aula que se quiere investigar. Según los investigadores Palella & Martins (2012, p. 88). La investigación de campo consiste en la recolección de datos directo de la realidad, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural.

3.3.2 Descriptivo

La presente investigación fue clasificada como descriptiva, es decir que describió la totalidad de la población que constituyó la muestra objeto de análisis en esta investigación referente al uso de los recursos digitales para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Por tanto, esta investigación estaba centralizado en describir y observar fenómenos tal como se producen en la realidad, mediante una estrategia que permita observar las realidades a través de su propia fuente, sin manipular ningún tipo de variable, mediante lo que pudo ser recogida una visión clara y estructurada de la realidad educativa estudiada. Además, su aplicación facilitó la sistematización de datos relevantes que sirvieron como base para la interpretación de los resultados y la formulación de conclusiones pertinentes. De acuerdo con Hernández et al. (2010, p: 98), la investigación descriptiva busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

3.3.3 Documental

Por medio de la investigación documental, fue posible recolectar la información correspondiente, ya que se pudieron localizar fuentes primarias y secundarias que ofrecían diversos enfoques teóricos y analíticos en relación con el objeto de estudio. La búsqueda ordenada de la literatura y la publicación de libros, artículos, tesis y documentos de diferentes instituciones hicieron posible la elaboración de un diseño pedagógico adecuado. Este tipo de investigación permitió dar a conocer antecedentes relevantes, llevar a cabo una crítica de todas las posturas, colocar el problema en el contexto educativo, lo que aseguró la validez conceptual y metodológica del estudio. Según Arias (2012), la investigación documental se fundamenta en la recopilación, evaluación y análisis de información preexistente, con el objetivo de generar nuevos conocimientos a partir de datos obtenidos por otros investigadores.

3.4 Técnicas de investigación.

De acuerdo con Trujillo et al. (2019), las técnicas de investigación son herramientas esenciales, diseñadas y aplicadas de forma rigurosa para recolectar datos y construir conocimiento. Su éxito depende de la habilidad del investigador para seleccionar y utilizar la técnica adecuada en cada caso. Como técnica de investigación se utilizó la encuesta con los estudiantes de la Unidad Educativa Milenio Malimpia de la parroquia Malimpia. La encuesta que fue aplicada a los estudiantes permitió obtener información en lo referente al nivel de conocimientos acerca del uso y la importancia de los recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de inglés, particularmente en el tema de vocabulario. De acuerdo con López & Fachelli (2015), la encuesta es un método común en investigación social para recopilar datos a través de cuestionarios, con el objetivo de medir variables relacionadas con un problema

específico.

3.5 Instrumentos de investigación.

El instrumento utilizado para la aplicación de la encuesta fue un cuestionario estructurado a través de Google Forms (Anexo 1). Este cuestionario se diseñó con el objetivo de generar insumos para la construcción de la plataforma, siendo esos datos necesarios para alcanzar los objetivos de investigación. López & Fachelli (2015), mencionan que el cuestionario es un instrumento rígido diseñado para garantizar la uniformidad en la recolección de datos, asegurando que todas las preguntas se formulen de la misma manera a todos los encuestados.

Diseño del instrumento:

El cuestionario fue diseñado por el investigador con base en el objetivo específico de analizar los conocimientos que tienen los estudiantes sobre la herramienta Genially en la asignatura de inglés. Se estructuró en tres secciones: la primera parte fue acerca de datos generales, la segunda y tercera sección se basó en conocimientos sobre herramientas digitales, y el uso específico de Genially en la clase de inglés. Las preguntas fueron formuladas en un lenguaje claro, accesible y apropiado para estudiantes de básica superior.

3.6 Población

Tabla 4

Población investigada en la Unidad Educativa Milenio "Malimpia"

Estratos poblacionales	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes Octavo A Y B	***59***	***35.75%***
Estudiantes Noveno A Y B	***58***	***35.15%***
Estudiantes Décimo A Y B	***48***	***29.10%***
Total	***165***	***100***

Nota: Elaborado por Bustamante 2026

En el caso de esta investigación, no se determinará la muestra, por cuanto se investigó a la totalidad de la población: estudiantes.

Para conseguir los objetivos específicos del proyecto y elaborar la propuesta se considerará el empleo de una encuesta estructurada aplicada a estudiantes de los paralelos A y B de octavo, noveno y décimo año.

3.7 Procedimiento

Esta investigación se divide en tres fases, cada una alineada con los objetivos específicos planteados para el diseño de recursos educativos digitales enfocadas en el vocabulario.

Primera Fase: Se aplicó una encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Milenio Malimpia quienes pertenecen al subnivel superior, que tuvo como objetivo principal investigar cómo las herramientas tecnológicas pueden potenciar el desarrollo de habilidades de vocabulario en inglés en los contextos educativos. Para efectos de la aplicación de la encuesta, se contó con el permiso necesario para administrar el instrumento y con el apoyo de los estudiantes de la básica superior quienes atendieron la

solicitud de responder el instrumento aplicado de manera digital, por medio de un formulario creado en Google Forms.

Segunda fase: En la segunda fase del proyecto, se procedió al diseño de una guía didáctica que integrará una serie de recursos educativos digitales interactivas. Esta guía estuvo alineada con los resultados obtenidos en la fase previa, en la cual se identificaron las necesidades de los estudiantes en cuanto al aprendizaje del vocabulario en inglés. A partir de este diagnóstico, se seleccionaron las temáticas léxicas más relevantes y las estrategias didácticas más adecuadas para su tratamiento. Los recursos fueron creados utilizando la herramienta digital Genially, seleccionada por su capacidad para generar contenidos multimedia interactivos, tales como presentaciones animadas, infografías interactivas, juegos, actividades de arrastrar y soltar, trivias, mapas conceptuales dinámicos y escenarios gamificados. Estas funcionalidades permiten captar la atención del estudiante, promover la autonomía en el aprendizaje y favorecer la retención de nuevo vocabulario mediante una experiencia educativa atractiva y significativa.

La metodología que guio la creación de estos recursos fue la metodología de Diseño Instruccional bajo el enfoque de Investigación de Desarrollo (Design and Development Research - DDR), propuesta por Richey y Klein (2007). Esta metodología contempla un proceso estructurado que incluye las siguientes etapas:

- Análisis de necesidades, con base en los resultados del diagnóstico aplicado.
- Diseño pedagógico, donde se definirán los objetivos de aprendizaje, contenidos léxicos, y actividades interactivas.
- Desarrollo del recurso, utilizando las funcionalidades de Genially para implementar el diseño instruccional.

- Evaluación formativa, mediante la validación de la guía por parte de expertos en enseñanza del inglés y en tecnologías educativas.
- Revisión y ajuste, considerando las sugerencias de validación antes de su socialización.

Los recursos fueron organizados temáticamente dentro de la guía, y cada uno estará vinculado a objetivos específicos del currículo de inglés para la básica superior. Asimismo, se garantizó que cada recurso promueva el desarrollo de diversas habilidades lingüísticas, así como el uso contextual del vocabulario, favoreciendo un aprendizaje significativo.

Tercera fase: Se difundió y socializó la guía didáctica de los recursos creados con las actividades diseñadas sobre la base de las normativas previstas sobre del mejoramiento del vocabulario en inglés. Esta actividad se llevó a cabo mediante un taller presencial, previa convocatoria a las autoridades y estudiantes que participaron con el aval de la máxima autoridad de la institución.

3.8 Procesamiento de datos.

Empleando el software Excel, se realizó un análisis cuantitativo de los datos obtenidos mediante la encuesta que fue aplicada a los estudiantes, calculando frecuencias y porcentajes, los cuales fueron representados visualmente en gráficos estadísticos. Para garantizar la fiabilidad del cuestionario utilizado en la investigación, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permite medir la consistencia interna de los ítems que componen un instrumento. Esta técnica estadística evalúa el grado en que los ítems se relacionan entre sí y contribuyen de manera conjunta a medir un mismo constructo. De

acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), el Alfa de Cronbach es uno de los procedimientos más utilizados para comprobar la confiabilidad en instrumentos con escalas tipo Likert. Asimismo, George y Mallery (2003) establecen que un valor de alfa igual o superior a 0.70 es considerado aceptable, lo que indica que los ítems son coherentes entre sí.

3.9 Consideraciones Bioéticas.

El diseño de recursos educativos digitales para mejorar el vocabulario en inglés en básica superior debe regirse por principios bioéticos, aunque no se aplique directamente con estudiantes, para garantizar responsabilidad profesional y respeto hacia los usuarios finales.

Se debe asegurar la creación de contenidos culturalmente inclusivos, adecuados al nivel educativo y libres de sesgos o estereotipos. También es importante respetar la propiedad intelectual, utilizando fuentes autorizadas o libres de derechos, con la correcta citación de autores. Es importante contemplar la proyección ética del uso futuro de los recursos, garantizando equidad en el acceso, usabilidad en diferentes contextos escolares y adaptaciones para necesidades educativas específicas, fomentando así un aprendizaje significativo y el bienestar de los estudiantes.

El diseño debe basarse en transparencia y rigor académico, apoyándose en criterios pedagógicos sólidos, investigaciones actuales y objetivos educativos claros en relación con la mejora del vocabulario en inglés. Finalmente, se debe proteger la confidencialidad y privacidad de los datos personales recolectados, usándolos únicamente con fines investigativos y educativos, y evitando su divulgación sin

autorización expresa.

En resumen, el proceso de diseño no es solo técnico, sino que constituye una práctica educativa guiada por valores éticos que buscan un impacto positivo en la enseñanza y el aprendizaje futuros.

CAPÍTULO IV

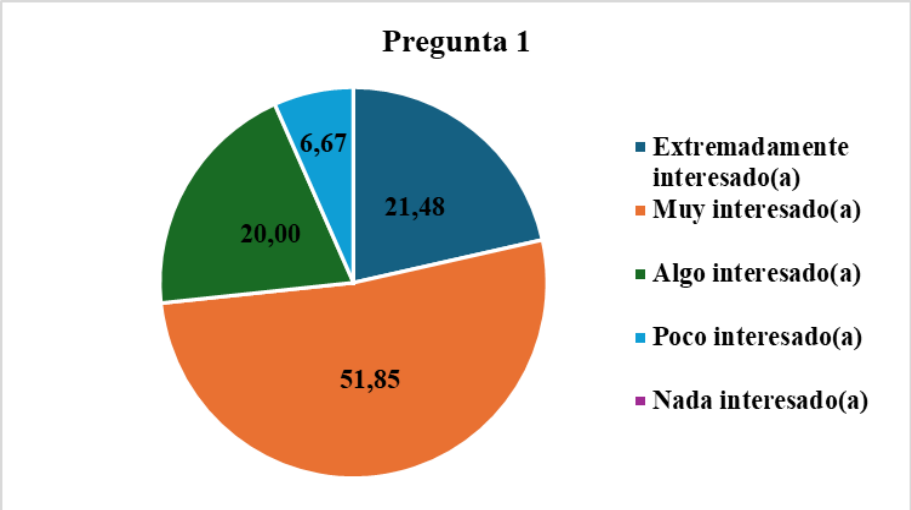
RESULTADOS Y DISCUSIONES

En este capítulo se organizan y presentan los resultados obtenidos de los instrumentos de recolección de datos para dar respuesta a los objetivos y preguntas de investigación a través de los resultados sistematizados, bien expuestos mediante cuadros y gráficos que resultan gustosos para la lectura y comprensión de los resultados. Posteriormente, analizados y discutidos, contrastando los mismos con el marco teórico y antecedentes que han dado lugar a la identificación de semejanzas y diferencias, así como las razones explicativas de los fenómenos estudiados.

Se incorpora el proceso de triangulación de la información que articula los datos empíricos, el marco teórico y los aportes de otros autores para la verificación, el ajuste o matiz de la problemática estudiada y sobre todo se discuten los resultados no solo desde la presentación de los mismos, sino que también se derivan conclusiones parciales que dan lugar a la conclusión general que se obtiene en la investigación.

Figura 4

Interés en aprender inglés como segunda lengua.



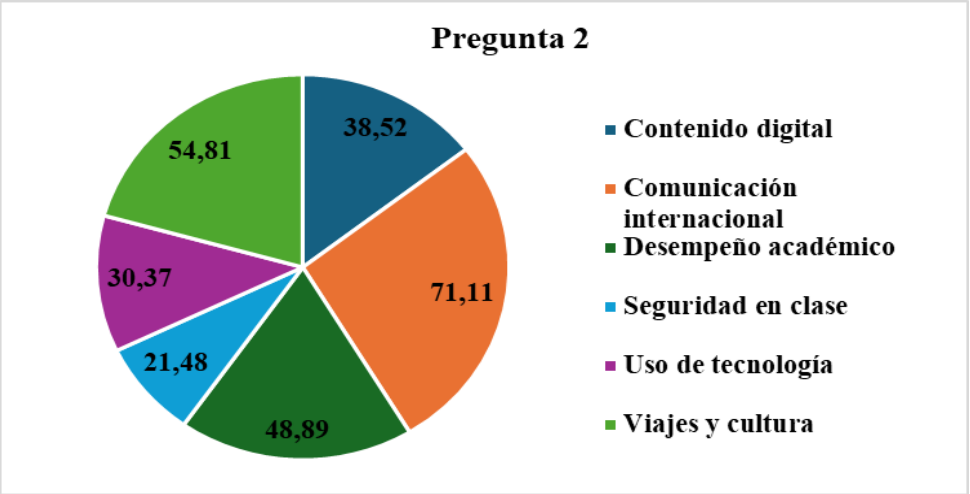
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

De 135 estudiantes encuestados, el 51,85 por ciento afirmó que está muy interesado en aprender inglés. El 21,48 por ciento indicó que está extremadamente interesado. El 20 por ciento mencionó que está algo interesado. El 6,67 por ciento expresó que está poco interesado. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes tienen una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes tienen una buena actitud en la adquisición de la lengua inglesa. Esto nos podría dejar entrever que es muy buena idea llevar a cabo metodologías didácticas que ayuden a que los estudiantes aprendan el idioma inglés. De esta manera, Richards y Rodgers (2010) nos indican que el aprendizaje de una lengua extranjera se refuerza cuando el aprendiz entiende que lo que aprende tiene sentido y utilidad. Para más, Zhang (2023) también establece que las metodologías actuales centradas en el aprendiz o la aprendiz ayudan a que la motivación alta se mantenga. Por lo tanto, ese gran interés constituye una gran oportunidad para llevar a cabo metodologías didácticas innovadoras para aumentar aún más el aprendizaje con la lengua.

Figura 5

Principal beneficio de aprender inglés.



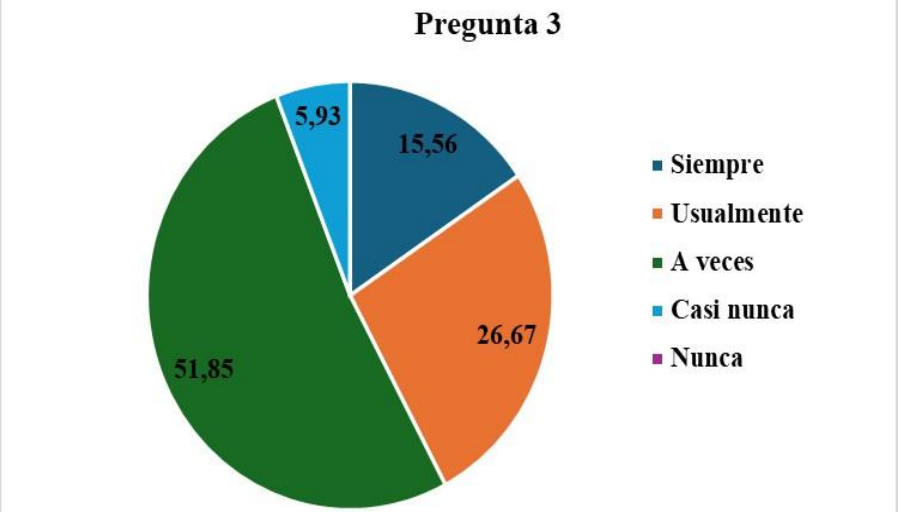
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 71,11 por ciento de los estudiantes indicó que el inglés les permite comunicarse con personas de otros países. El 54,81 por ciento señaló que aprender inglés es muy útil porque se usa mucho y conecta con el mundo. El 48,89 por ciento mencionó que el inglés les ayuda a acceder a más contenido en internet. El 38,52 por ciento afirmó que el inglés les ayuda a obtener mejores oportunidades de estudio o trabajo. El 30,37 por ciento expresó que el inglés les permite utilizar aplicaciones, redes sociales o videojuegos. Y el 21,48 por ciento manifestó que el inglés les ayuda a sentirse más seguros en clase. Esto demuestra que los estudiantes piensan que el inglés es una herramienta útil para la comunicación. Esta concepción se encuentra directamente vinculada al enfoque comunicativo al que Martínez (2020) se refiere cuando dice que el aprendizaje del idioma debe basarse en el uso del idioma en situaciones significativas. Royero Thomas (2024) también nos comenta sobre el uso de la tecnología en el aula para evidenciar que el estudiante conecta con el mundo, por ello el aprendizaje es posible. En esta línea, los hallazgos dan muestra de que los estudiantes conocen la dimensión útil del inglés, lo que incide en el proceso de aprendizaje.

Figura 6

Frecuencia de uso de herramientas digitales.



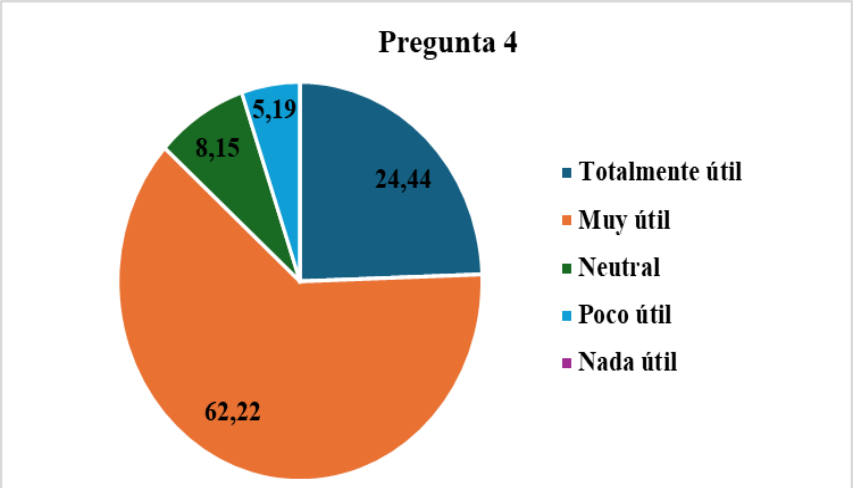
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 51,85 por ciento de los estudiantes comentó que a veces usa herramientas digitales para aprender inglés. El 26,67 por ciento indicó que las usa con frecuencia. El 15,56 por ciento afirmó que siempre las usa. El 5,93 por ciento señaló que casi nunca las usa. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes usa herramientas digitales para aprender inglés en algún momento. Tal comportamiento puede ser visto desde la perspectiva de la teoría del conectivismo de Siemens (2005) al proponer que el aprendizaje en la actualidad se realiza a partir de múltiples conexiones con distintas fuentes digitales. Así, Downes (2008) propone que el conocimiento no sólo está en la mente, sino también en los entornos digitales. Por lo tanto, si bien los estudiantes tienen acceso a estas herramientas, es necesario hacer uso de una manera más sistematizada para abordar el aprendizaje del inglés.

Figura 7

Utilidad de las herramientas digitales



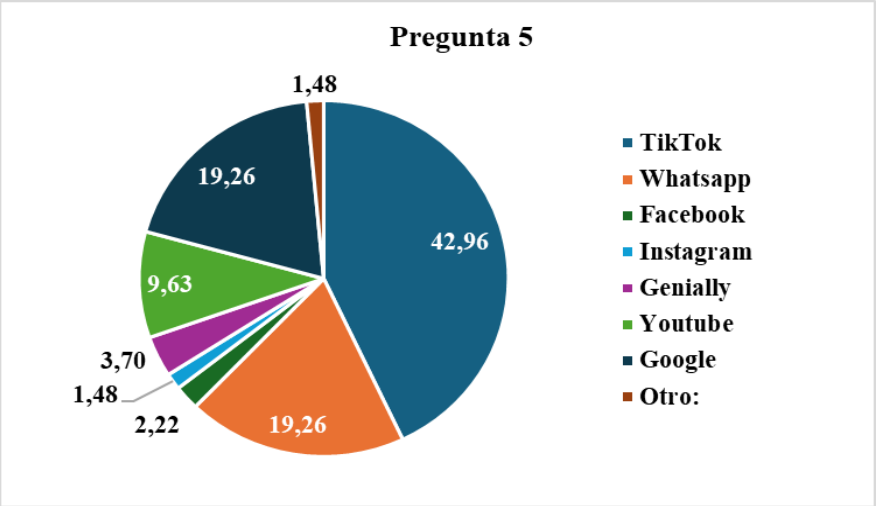
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 62,22 por ciento de los estudiantes consideró que las herramientas digitales son muy útiles para aprender inglés. El 24,44 por ciento indicó que son totalmente útiles. El 8,15 por ciento se mantuvo neutral. El 5,19 por ciento señaló que son poco útiles. Esto muestra que los estudiantes piensan que las herramientas digitales son muy útiles para aprender inglés. Esta afirmación se conecta con el e-learning y en la visión de Molina-García et al. (2020) permite acceder al conocimiento de forma variada o flexible y adaptada a las diferencias del aprendiz. En el mismo sentido, Mseleku (2020) nos habla del uso de la tecnología facilitadora del aprendizaje y de la interacción. En ese sentido, los estudiantes no utilizan solamente la tecnología, sino que llegan a confiar en ella como una herramienta válida; algo que resalta la necesidad de introducir la tecnología intencionadamente en el aula.

Figura 8

Herramientas tecnológicas utilizadas con mayor frecuencia.



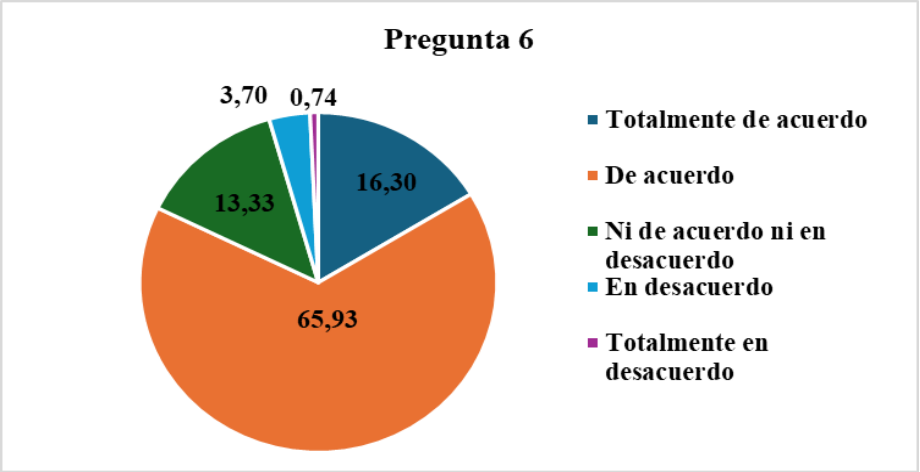
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

Los estudiantes usan más TikTok, con un 42.96 por ciento. Luego viene WhatsApp, con un 19,26 por ciento. Y después viene Instagram, con un 1.48 por ciento. Facebook es utilizado por el 2,22. YouTube es usado por el 9,63 por ciento de los estudiantes. Genially es usado por el 3,70 por ciento. Duolingo es usado por el 1.48 por ciento. Y Google es usado por el 19,26 por ciento. Esto muestra que los estudiantes usan más las redes sociales y plataformas digitales para aprender inglés. El fenómeno que estamos hablando se puede dar vía el m-learning ya que, tal como proponen Ng et al. (2009), este tipo de aprendizaje se basa en la posibilidad de aprender en cualquier lugar y momento a partir del uso de dispositivos móviles. Vigil García et al. (2020) han demostrado que aplicaciones como WhatsApp pueden favorecer la comunicación y la autonomía en el aprendizaje. Por consiguiente, se pone de manifiesto que los alumnos están expuestos al idioma a través de estas aplicaciones, de manera que su introducción en las estrategias educativas podría mejorar mucho el aprendizaje.

Figura 9

Uso de herramientas tecnológicas como Genially para mejorar la participación.



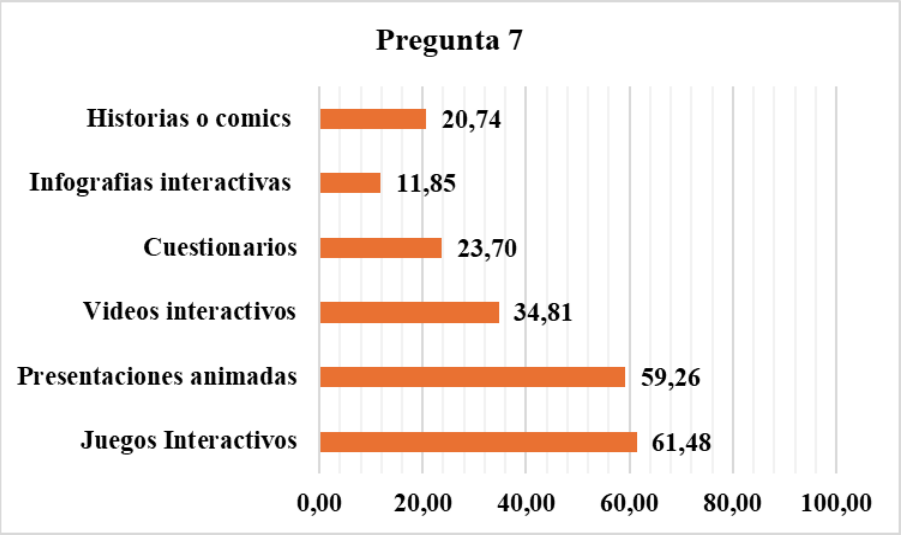
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 65,93 por ciento de los estudiantes manifestó que está de acuerdo en que el uso de herramientas tecnológicas como Genially mejoraría su participación en clase. El 16,3 por ciento señaló que está totalmente de acuerdo. El 13,33 por ciento se mantuvo neutral. El 3,70 por ciento indicó que está en desacuerdo. Y el 0,74 por ciento expresó que está totalmente en desacuerdo. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes piensa que las herramientas tecnológicas pueden ayudar a mejorar su participación en clase. Este resultado se entronca con el constructivismo en el que, Piaget (1970) manifiesta que el alumno aprende cuando participa, mientras que Vygotsky (1978) lo hace cuando hay interacción social. En este sentido, herramientas como Genially ofrecen la posibilidad de crear actividades interactivas y motivadoras para el alumno. Aunque, García-Valcárcel y Basilotta (2017), afirman que las herramientas deben ser visuales e interactivas. De modo que los alumnos no solo aceptan las herramientas, sino que son conscientes del potencial que tienen para incrementar su implicación.

Figura 10

Actividades más atractivas para aprender vocabulario.



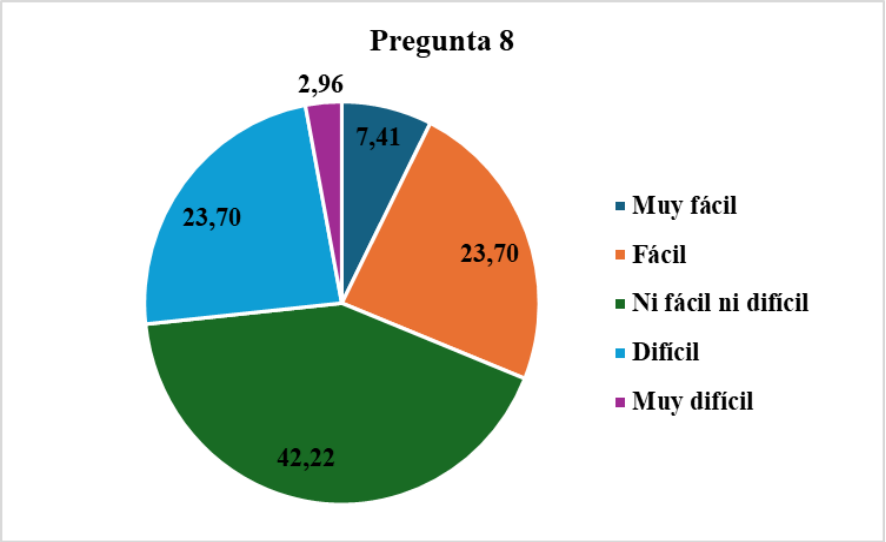
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 61,48 por ciento de los estudiantes señaló que les gustan los juegos interactivos, como sopas de letras o ruletas. El 59,26 por ciento también indicó que les gustan las presentaciones animadas con imágenes, texto y audio. El 34,81 por ciento mencionó que les gustan los videos cortos o educativos. El 23,70 por ciento manifestó que les gustan las actividades mediate cuestionario o pruebas. El 20,74 por ciento expresó que les gustan las historias o los comics. Y el 11,85 por ciento afirmó que les gustan las infografías interactivas. Esto muestra que los estudiantes prefieren actividades interactivas y visuales para aprender vocabulario. Dicha conclusión se apoya en la gamificación, la cual consideramos (2023) en palabras de Bolaños (2023) que hace el aprendizaje más atractivo. A lo que Zumba et al. (2024) añaden que la gamificación promueve la participación y el aprendizaje colaborativo. Por el tanto, podemos concluir que, las metodologías activas son más adecuadas para el aprendizaje del vocabulario que los métodos tradicionales.

Figura 11

Facilidad para aprender nuevo vocabulario.



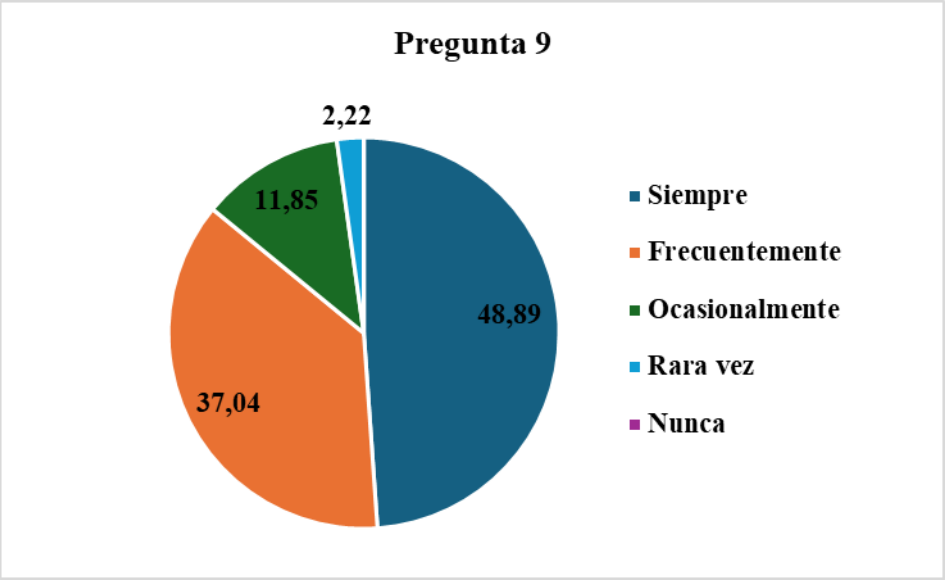
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 42,22 por ciento de los estudiantes indicó que aprender vocabulario en inglés es ni fácil ni difícil. El 23,7 por ciento señaló que es difícil. El 23,70 por ciento manifestó que es fácil. El 7,41 por ciento expresó que es muy fácil. Y el 2,96 por ciento afirmó que es muy difícil. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes piensa que aprender vocabulario es moderadamente difícil. El vocabulario implica no solo memorizar palabras, sino también entender su uso en contexto. Nation (2021) argumenta esta afirmación; así como Schmitt (2008) afirman que debemos trabajar el vocabulario mediante la práctica. Por lo tanto, esta conclusión muestra la necesidad de poner en práctica metodologías que permitan la comprensión y el uso del vocabulario.

Figura 12

Frecuencia con la que el docente realiza actividades para aprender vocabulario.



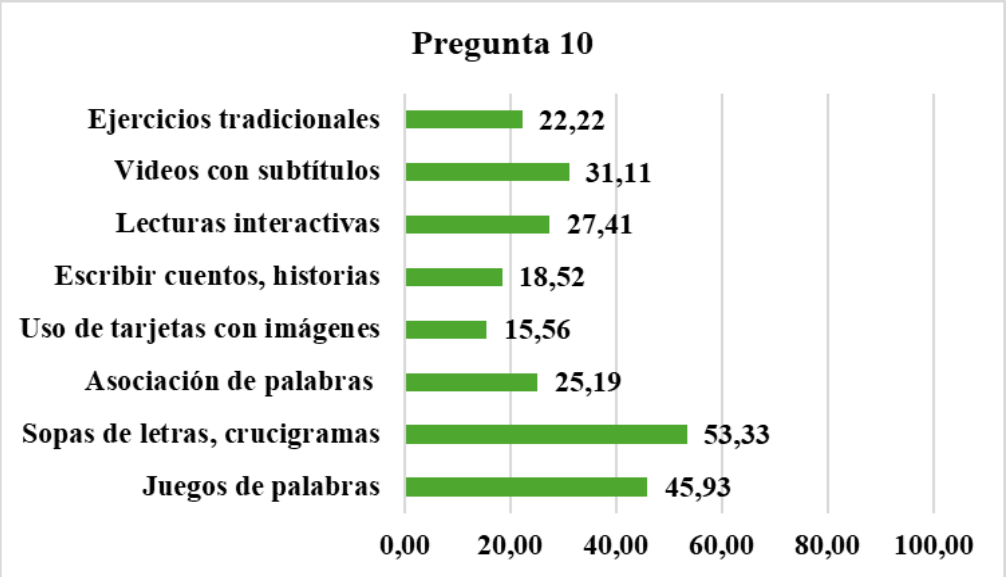
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 48,89 por ciento de los estudiantes manifestó que su docente siempre realiza actividades para aprender vocabulario. El 37,04 por ciento indicó que lo hace con frecuencia. El 11,85 por ciento señaló que lo hace ocasionalmente. El 2,22 por ciento mencionó que lo hace raramente. Y prácticamente nadie afirmó que nunca lo hace. Esto muestra que los docentes suelen realizar actividades para aprender vocabulario en clase. Esto concuerda con Thornbury (2002), quien sostiene que el vocabulario es trascendental para la práctica de la comunicación. Sin embargo, no sólo es importante la frecuencia sino también la calidad de las actividades, que tienen que ser dinámicas y pertinentes para lograr un aprendizaje significativo.

Figura 13

Actividades más comunes para aprender vocabulario en clase.



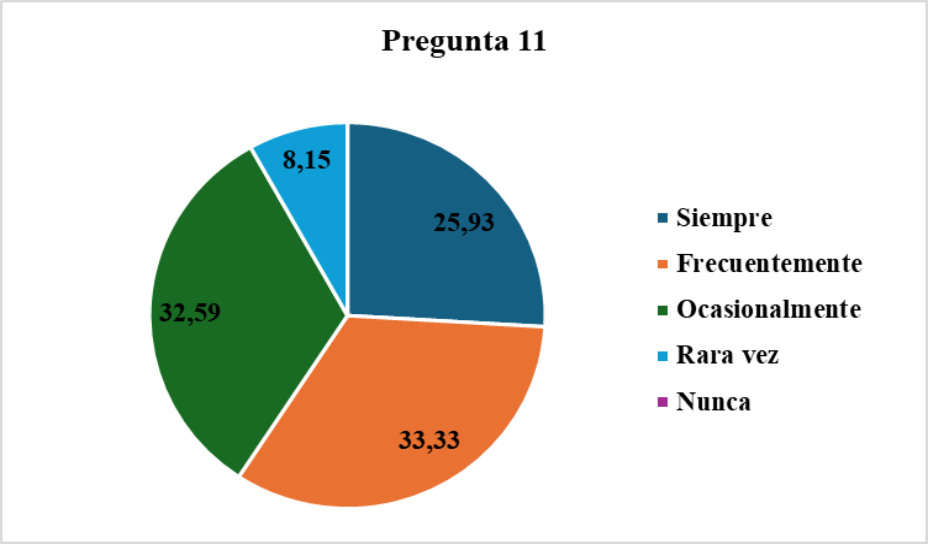
Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 53,33 por ciento de los estudiantes indicó que su docente utiliza sopas de letras y crucigramas. El 45,93 por ciento señaló que utiliza juegos de palabras. El 31,11 por ciento manifestó que utiliza videos con subtítulos. El 27,41 por ciento mencionó que utiliza lecturas interactivas. El 22,22 por ciento expresó que utiliza ejercicios tradicionales. El 18,52 por ciento afirmó que utiliza escribir oraciones o historias. Y el 15,56 por ciento comentó que utiliza asociación de palabras. Esto muestra que los docentes utilizan una variedad de actividades para enseñar vocabulario. Asimismo, Berthely y Esquivel (2023) consideran que los recursos multimedia mejoran el aprendizaje del vocabulario. Entonces, puesto que hacemos uso de este "tipo de metodologías" sería necesario complementarlas con recursos digitales e interactivos que vayan más acorde a las nuevas exigencias del alumnado de hoy.

Figura 14

Frecuencia con la que los estudiantes aprenden nuevas palabras mediante actividades digitales.



Nota: Elaborado por Bustamante 2026.

Interpretación y Análisis

El 32,59 por ciento de los estudiantes indicó que ocasionalmente aprende nuevas palabras en inglés mediante actividades digitales. El 33,33 por ciento señaló que lo hace con frecuencia. El 25,93 por ciento manifestó que siempre aprende vocabulario de esta manera. El 8,15 por ciento mencionó que lo hace raramente. Esto muestra que las herramientas digitales son una forma común para que los estudiantes aprendan nuevo vocabulario. Según García-Holgado et al. (2021), el aprendizaje móvil facilita la personalización desde el aprendizaje, al tiempo que fomenta la autonomía. En este sentido, se puede observar que existe gran posibilidad de hacer un uso más apropiado de las herramientas digitales para el avance del vocabulario.

DISCUSION DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten analizar de manera crítica la relación entre el uso de herramientas digitales, especialmente Genially, y el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de básica superior.

Con respecto a la primera pregunta, como resultado de la aplicación de las herramientas digitales durante el proceso de aprendizaje del inglés, un porcentaje alto de estudiantes utiliza estas herramientas a veces (51.85%) e incluso con frecuencia (26.67%). Esto indica que existe una comunicación constante con el entorno digital. Siemens (2005) explica esta cuestión más detalladamente a través de su teoría de conectivismo, es decir, el aprendizaje se realiza mediante la comunicación entre los miembros de las redes de información en la época digital. Downes (2008) desarrolla este concepto al explicar que el conocimiento circula de manera fragmentada entre diversas redes de información. Al igual que los principios anteriores, Ramos (2023) sostiene que la evolución de las tecnologías digitales ha afectado la percepción de los procesos de aprendizaje; esto es así porque el aprendizaje ya no se realiza únicamente dentro del aula físico, sino también de forma muy independiente a través de diversos entornos digitales.

Con respecto al grado de utilidad percibido del uso de las herramientas digitales, los alumnos se muestran sumamente entusiastas y más del 80% afirma que dichas herramientas les sirven bastante para aprender el inglés. Se puede afirmar que estos resultados corresponden a los obtenidos por Molina-García et al. (2020), ya que reconoce el e-learning como una herramienta para tener acceso al conocimiento y ayudar en la independencia del estudiante. En este caso, Mseleku (2020) menciona que las

herramientas digitales aumentan la interacción entre los participantes, así como la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Teniendo en cuenta esta información, Ramos (2023) concluye que las herramientas digitales interactivas estimulan a los alumnos debido a que hacen el aprendizaje interesante y emocionante.

Respecto al uso de recursos tales como Genially, los resultados indicaron que el 65.93% de los alumnos considera que se establece una mejora en la participación con la utilización de estos aspectos. Este resultado se asocia con la afirmación del constructivismo de Piaget (1970) respecto a que el aprendizaje es un proceso en construcción, mientras que Vygotsky (1978) hizo hincapié en la importancia de la interacción social en la educación. También es cierto que los autores García-Valcárcel y Basilotta coinciden con el hecho que las herramientas digitales interactivas van acompañadas de los recursos visuales para su mejor comprensión. En la misma línea, Ramos (2023) asegura que mediante plataformas como Genially podemos crear una actitud más las experiencias formativas para establecer una mejor comprensión o aprendizaje donde el protagonista no sea el propio alumno sino que es un receptor obediente del conocimiento que se le ofrece en su desarrollo. Esto viene a reafirmar de forma significativa la importancia de la utilización de este tipo de recursos en el espacio docente.

Las actividades que los estudiantes consideran más interesantes para la enseñanza del vocabulario son los juegos interactivos (61.48) y las presentaciones animadas (59.26%); esto también se debe al hecho de que la gamificación hace la experiencia de aprendizaje más atractiva, tal como menciona Bolaños (2023). A su vez, Zumba et al. (2024) mencionan que este tipo de metodologías promueve las actividades consensuadas.

Por su parte, Ramos (2023) indica que en el marco del aprendizaje virtual, lúdicos pueden servir como un recurso para hacer la atención efectiva; los lúdicos en el entorno digital dan paso a una mayor atención con el propósito de retener lo que se conoce. Por lo tanto, resulta claro que las maneras modernas de enseñar son adecuadas a la participación activa de los estudiantes.

Sobre la dificultad de aprender vocabulario, se cuenta que un 42.22% de los alumnos presenciaron este proceso como un aprendizaje con complejidad media. Este hallazgo pudo corroborar el concepto de Nation (2021) que dice que hay una conceptualización bastante grande del aprendizaje del vocabulario pensada por procesos complejos que incurren la comprensión y el uso en contexto. Por otra parte, Schmitt (2008) también apoya el hecho de que la adquisición del vocabulario es el uso aplicado del vocabulario, o las estrategias adaptadas al vocabulario. En lo que respecta al argumento de Ramos (2023) se ha de considerar que, a partir de herramientas digitales interactivas, podría facilitarse este proceso ya que la presentación del vocabulario también es visual, dinámica, contextual y promueve la comprensión.

Por el contrario, los resultados consideran que no importa la frecuencia de las actividades que el profesor hace uso para enseñar vocabulario (48.89% siempre), se utilizan estrategias tradicionales como búsquedas de palabras y juegos de palabras. Esto va en parte de acuerdo con la sentencia de Thornbury (2002), que el vocabulario tiene un peso significativo en el aprendizaje de lenguas. Como mantienen Berthely y Esquivel (2023), los recursos multimedia ayudan a adquirir vocabulario a un nivel bastante interesante. La discusión de Ramos (2023) también es relevante, precisando que al no estar presente una innovación metodológica, el aprendizaje educacional podría estar

limitado debido a que el mismo no se ajusta a las exigencias que presentan los estudiantes digitales, es decir, la desconexión entre las técnicas heredadas y los sistemas emergentes.

En conclusión, los resultados destacados en la investigación revelan que los estudiantes presentan una actitud positiva hacia el aprendizaje de inglés y consideran importante el uso de la tecnología, aunque la falta de un adecuado uso de las herramientas tecnológicas en las actividades educativas puede llevar a la necesidad de crear Recursos Educativos Interactivos con Genially. Las discusiones realizadas evidencian que la creación de recursos digitales interactivos satisface las necesidades de alumnado de toda clase de géneros y permite igualmente seguir las tendencias educativas más actuales: gamificación, e–Learning, m–Learning. En este sentido, la creación de una guía didáctica con Genially puede mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés haciendo que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más ágil y significativo para la población escolar en una situación digital.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Título de la propuesta

Guía didáctica de recursos educativos digitales interactivas mediante Genially para el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Milenio Malimpia.

1. Introducción

La presente propuesta se enfoca en el diseño de una guía didáctica orientada al aprendizaje del vocabulario en inglés, con el propósito de fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en contextos cotidianos. A través de actividades dinámicas y organizadas, se busca facilitar la comprensión y el uso práctico del idioma, promoviendo un aprendizaje significativo y participativo.

Esta iniciativa responde a la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, integrando recursos y estrategias que motiven a los estudiantes y contribuyan a su desarrollo académico y personal. De esta manera, la guía se presenta como una herramienta clave para apoyar la labor docente y optimizar los resultados educativos.

2. Justificación de la propuesta

La propuesta se desarrolla con el objeto de mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de una guía didáctica del vocabulario en inglés,

ya que, siendo definida como elemento e instrumento pedagógico que guía docente y alumnado en su adquisición de conocimiento de una manera ordenada, dinámica y significativa es lo que todo proceso de enseñanza-aprendizaje requiere.

Con relación a esto, el hecho de que la guía sea necesaria es porque posibilitará la organización del contenido, el establecimiento de unos objetivos y la proposición de tareas que se ajusten al nivel del alumnado, lo que permitirá que se produzca un aprendizaje progresivo y eficaz; respondería a la demanda de mejorar las competencias comunicativas del inglés en contextos de la vida cotidiana, que es muy necesario en esta época globalizada.

El hecho de que esta guía se presente como necesaria responde a que alimenta el proceso pedagógico no solo facilitando el aprendizaje fuera del aula de forma didáctica contribuyendo al movimiento académico, sino que, además, contribuye en la formación de competencias socialmente útiles que pueden ser aplicadas en los momentos del día con el objetivo de incrementar la motivación o la autoconfianza del alumno o la alumna a la hora de aprender el idioma.

Por lo tanto, la guía de vocabulario en inglés en la educación es una estrategia que puede llevarse a cabo de forma pertinente e innovadora para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje realizando un modelo de educación que permita identificar las condiciones idóneas para un buen aprendizaje y en el que el alumnado sea capaz de establecer un nivel de eficacia en el desarrollo del aprendizaje de las palabras.

3. Objetivo de la propuesta

Objetivo general

Diseñar e implementar una guía didáctica de actividades interactivas mediante Genially para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de básica superior.

Objetivos específicos

- Diseñar actividades interactivas en Genially orientadas al aprendizaje del vocabulario.
- Proponer estrategias didácticas dinámicas que favorezcan la participación del estudiante.
- Estructurar una guía que facilite el aprendizaje autónomo y significativo del vocabulario.

4. Fundamentación teórica de la propuesta

La propuesta utiliza varias teorías del aprendizaje para respaldar el uso de herramientas digitales en educación. Según el constructivismo, el estudiante es el centro de su propio aprendizaje. Esto sucede cuando interactúa con su entorno. Esto fue dicho por Piaget en 1970 y Vygotsky en 1978. Herramientas como Genially ayudan a crear entornos interactivos. En estos entornos, el estudiante participa activamente. Por otro lado, el conectivismo, propuesto por Siemens en 2005, sugiere que el aprendizaje ocurre a través de redes digitales. Esto se ve en el uso de plataformas tecnológicas como Genially. Estas plataformas facilitan el acceso a la información y la conexión con contenidos digitales.

La gamificación, explicada por Bolaños en 2023, también es parte de la propuesta. Se trata de usar actividades lúdicas para motivar a los estudiantes. Esto es especialmente útil para aprender vocabulario. Pérez en 2022 y Cevallos et al. en 2025 apoyan este tipo de actividades interactivas. Además, la propuesta se basa en el m-Learning, investigado por Ng et al. en 2009. Este enfoque considera los dispositivos móviles como herramientas de aprendizaje. Así, los estudiantes pueden acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar.

5. Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en el diseño de una guía didáctica digital compuesta por una serie de actividades interactivas desarrolladas en Genially, orientadas al aprendizaje del vocabulario en inglés.

Estas actividades estarán organizadas por temas y niveles, e incluirán:

- Presentaciones interactivas con imágenes, audio y texto
- Juegos de vocabulario (memoria, asociación, ruleta, quiz)
- Actividades de completar y relacionar palabras
- Videos interactivos
- Evaluaciones dinámicas

Cada actividad estará diseñada para fomentar la participación, la comprensión y el uso del vocabulario en contextos significativos.

6. Estructura de la guía didáctica

La guía estará organizada de la siguiente manera:

DISEÑO DEL PROGRAMA EN GENIALLY PARA EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO EN INGLÉS

Las siguientes tablas presentan la estructura del programa didáctico diseñado en la herramienta Genially, organizado por unidades y temas. En cada unidad se detallan los objetivos, contenidos, actividades, recursos y tiempo estimado de la duración para realizar las actividades, con el fin de orientar una futura implementación enfocada en el aprendizaje del vocabulario en inglés.

UNIDAD 1: VOCABULARIO BÁSICO

Tema	Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo
Saludos y presentaciones	Desarrollar el reconocimiento y uso de saludos básicos en inglés	Hello, Hi, Good morning, My name is…, ¿How are you?	Presentación interactiva, asociación imagen-palabra, completar diálogos, práctica oral	Genially, dispositivos, internet, audios e imágenes.	30 min
Objetos del aula	Identificar vocabulario de objetos del aula	Book, notebook, pencil, desk, chair, board	Presentación visual, juego de memoria, arrastrar y soltar, quiz interactivo.	Genially, dispositivos, internet.	30 min
Números y colores	Reconocer números y colores en inglés.	Numbers (1–20), colors (red, blue, green, yellow)	Video interactivo, juego de selección, relación número-color, quiz.	Genially, dispositivos, internet.	30 min

UNIDAD 2: ENTORNO COTIDIANO

Tema	Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo
La familia	Reconocer vocabulario sobre los miembros de la familia.	Mother, father, brother, sister, grandparents	Presentación interactiva, asociación, selección múltiple, construcción de oraciones.	Genially, dispositivos, internet.	30 min
Comida	Identificar vocabulario de alimentos.	Apple, bread, milk, rice, chicken, juice	Presentación visual, clasificación, relación imagen-palabra, quiz.	Genially, dispositivos, internet.	30 min
Rutinas diarias	Comprender vocabulario de rutinas diarias.	Wake up, eat, go to school, study, sleep	Video interactivo, secuencia de rutinas, completar oraciones, quiz.	Genially, dispositivos, internet.	30 min

UNIDAD 3: CONTEXTOS COMUNICATIVOS

Tema	Objetivo	Contenido	Actividades	Recursos	Tiempo
Profesiones	Reconocer vocabulario de profesiones	Teacher, doctor, police officer, engineer, student	Presentación interactiva, asociación, juego de roles, quiz	Genially, dispositivos, internet	30 min
Lugares	Identificar vocabulario de lugares	School, hospital, park, house, store	Mapa interactivo, selección, relación imagen-palabra, completar frases	Genially, dispositivos, internet	30 min
Actividades diarias	Usar vocabulario de actividades	Play, read, write, run, eat	Video interactivo, juego de acciones, completar oraciones, evaluación	Genially, dispositivos, internet	30 min

Enlace del recurso didáctico: https://view.genially.com/69db19ecb6aed072ee3f79c4

7. **Recursos necesarios**

- Dispositivos móviles o computadoras
- Acceso a internet
- Plataforma Genially

8. **Alcance de la propuesta**

La presente propuesta tiene un carácter teórico-didáctico, por lo que no se aplica directamente en el contexto educativo durante la investigación. Sin embargo, su diseño permite que pueda ser implementada en futuros procesos de enseñanza-aprendizaje.

9. **Impacto esperado**

Se espera que esta propuesta:

- Sirva como guía para docentes
- Promueva el uso de herramientas digitales
- Mejore el aprendizaje del vocabulario en inglés
- Fomente metodologías innovadoras

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

Se concluye que el diseño de recursos educativos digitales interactivas mediante Genially constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, ya que promueve la participación activa, la motivación y la comprensión significativa de los contenidos, respondiendo a las necesidades del contexto educativo actual.

El análisis de los resultados evidenció que los estudiantes poseen un conocimiento limitado sobre el uso de la herramienta Genially en el ámbito educativo, a pesar de estar familiarizados con otras tecnologías digitales, lo que refleja una escasa integración de recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Se determinó que el desarrollo de una guía didáctica basada en actividades dinámicas e interactivas permite estructurar el proceso de enseñanza del vocabulario de manera organizada, atractiva y contextualizada, facilitando un aprendizaje más significativo y acorde a los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La socialización del material didáctico evidenció la aceptación y pertinencia de los recursos interactivos por parte de los estudiantes, quienes manifestaron mayor interés y disposición hacia el aprendizaje del inglés, lo que confirma la viabilidad de implementar este tipo de propuestas en el aula.

En síntesis, la investigación demuestra que el uso de recursos educativos digitales interactivas no solo responde a las demandas actuales del sistema educativo, sino que también contribuye de manera significativa al mejoramiento del aprendizaje del vocabulario en inglés, consolidándose como una alternativa efectiva frente a metodologías tradicionales.

Recomendaciones

Se recomienda a las instituciones educativas implementar de manera formal el uso de recursos educativos digitales interactivos como Genially dentro de la planificación curricular, con el fin de fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés y mejorar la calidad del proceso educativo.

Se sugiere capacitar a los docentes y estudiantes en el uso de herramientas digitales como Genially, para potenciar su aplicación pedagógica y garantizar un aprovechamiento adecuado en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

Se recomienda utilizar la guía didáctica desarrollada como recurso de apoyo en las clases de inglés, adaptándola a diferentes contextos educativos y niveles, con el propósito de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario.

Se sugiere continuar con la socialización y difusión de los recursos creados, promoviendo espacios de intercambio pedagógico entre docentes, con el fin de fortalecer la innovación educativa y replicar buenas prácticas en otras instituciones.

BIBLIOGRAFÍA

Almeida Luque, P., & Zambrano Montes, C. (2020). *FUNDAMENTOS PARA POTENCIAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS A TRAVÉS DE LA MÚSICA Autores*. *5*(1), 33–41. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2269/2373

Andrade Barrionuevo, D. R., & Vásquez López, S. P. (2025). Clase Invertida y Expresión Oral: Una Propuesta Didáctica para el Aula del Siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *9*(3), 7832–7850. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.18402

Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica.

Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Quito: Asamblea Nacional. Recuperado de: https://www.asambleanacional.gob.ec/es/legislacion/constitucion

Aucay Aucay, Rubí., Cabrera Berrezueta, Luis., & Hermann Acosta, Ernesto. (2024). *GENIALLY COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.* https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/749

Benavides Avellaneda, Mg. J. S. (2022). B-learning: oportunidades de aprendizaje en el nuevo contexto educativo. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(5), 321–334. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3079

Berthely Barrios, J. C., & Esquivel Gámez, I. (2023). Autonomous learning of vocabulary of English as a foreign language using multimedia resources. *Apertura*, *15*(1), 40–55. https://doi.org/10.32870/Ap.v15n1.2299

British Council. (2013).The English Effect. https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/english-effect-report-v2.pdf

Bruner, J. (1997). La educación, puerta de la cultura. https://www.academia.edu/90398470/BRUNER_JEROME_La_Educaci%C3%B3n_Puerta_de_la_Cultura

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2015). La alfabetización digital y mediática: Retos de la educación del siglo XXI. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), https://congresociespalfelafacs.org/storage/2023/11/07005-La-alfabetizacion-mediatica_REV_FO.pdf

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). Covid-19: transformación radical de la digitalización en las instituciones universitarias Covid-19: radical transformation of digitization in university institutions. In Campus Virtuales (Vol. 9, Number 2). Retrieved www.revistacampusvirtuales.es

Cabezas, K. Y. (2021). Flipped classroom method in English speaking skill development in young adults. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. https://repositorio.puce.edu.ec/items/23550d30-93d1-4b49-8403-a688d1f81a1e

Calderón, J., & Ramirez, M. (2022). "Technological Didactic Resources to increase vocabulary in a virtual environment during pandemic at the Federico Froebel Basic School year 2021-2022".

Cardenas, S., & Soto, S. (2022). *Influencia de las políticas educativas en el currículo para la enseñanza del idioma inglés en el sistema nacional de educación del Ecuador.* https://www.researchgate.net/publication/361093601_Influencia_de_las_politicas_educativas_en_el_curriculo_para_la_ensenanza_del_idioma_ingles_en_el_sistema_nacional_de_educacion_del_Ecuador

Carvajal Gómez, O. W. (n.d.). *Modelo de aula invertida como respuesta ante el COVID-19 para fomentar la autonomía, la motivación y la expresión oral en un curso de inglés II del BEP de la UdeA*. Retrieved January 26, 2026, from https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/e1ab927b-8eae-48eb-8af1-fab0168b646a

Cevallos Veloz, A. A., Solórzano Álava, W. L., Macías Bailon, F. I., & Cárdenas Coello, J. P. (2025). Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, *9*(1), 74–82. https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.74-82

Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf

Crystal, D. (2003).English as a global language, Second edition. https://culturaldiplomacy.org/academy/pdf/research/books/nation_branding/English_As_A_Global_Language_-_David_Crystal.pdf

De Angelis, A. (2022). EF English Proficiency Index e inglés en Ecuador. *Revista Andina de Educación*, *5*(2), 005211. https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.11

Defensoría del Pueblo del Ecuador. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. Quito: Defensoría del Pueblo. Recuperado de: https://www.dpe.gob.ec/lotaip/2017/pdfjunio/JURIDICO/a2/Codigo_de_la_Ni%C3%B1ez_y_Adolescencia.pdf

Diaz, C., & Hurtado, H. (2024). Incorporación de Recursos Educativos Digitales en el Aprendizaje de Vocabulario en Inglés en los Alumnos del Grado 11° de la Institución Educativa Víctor Gómez Corredor.

Downes, S. (2008). An introduction to connective knowledge. In Hug, T. (Ed.), Media, Knowledge & Education: Exploring new spaces, relations and dynamics in digital media ecologies. Innsbruck University Press. https://www.researchgate.net/publication/248290359_An_Introduction_to_Connective_Knowledge

Education First EF. (2023). EF English Proficiency Index.

George, D., & Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference (4th ed.). Allyn & Bacon.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación, 5ta. (Quinta).

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Hilario García, E. (2025). Incidencia del M-learning como estrategia de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje. *Pedagogical Constellations*, *4*(1), 218–238. https://doi.org/10.69821/constellations.v4i1.92

Hinojosa Cala, A., Acosta Coutin, G., & Azahares Fernández, O. (n.d.). *El desarrollo de la expresión escrita del Inglés a través de tareas de aprendizaje To Improve Written Expression in English through learning tasks*. Retrieved January 26, 2026, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912021000300128

León Palacios, B. V., Malave Valdez, R. J., Acosta Fuentes, K. L., & Cabezas Galarza, F. A. (2025). Las nuevas herramientas digitales en el aprendizaje en línea. Una revisión sistemática. *RECIMUNDO*, *9*(1), 809–823. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(1).enero.2025.809-823

López, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa.

Martínez Gómez, A. J. (2022). *Uso del método comunicativo en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera.* https://www.researchgate.net/publication/381650394_Uso_del_metodo_comunicativo_en_la_ensenanza_del_idioma_ingles_como_lengua_extranjera

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de Educación Obligatoria: Inglés como lengua extranjera. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/01-Ingles- EGB- SUPERIOR.pdf

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional del área de Inglés. Quito: Ministerio de Educación. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/

Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Quito: Ministerio de Educación. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (n.d.). *El e-learning y la evolución en la enseñanza y aprendizaje de la educación superior El e-learning y la evolución en la enseñanza y aprendizaje de la educación superior E-learning and the evolution in the teaching and learning of higher education E-learning e a evolução no ensino e aprendizagem do ensino superior*. *6*, 491–500. https://doi.org/10.23857/dc.v6i5.1666

Muñoz-Repiso, A. G. V., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigacion Educativa*, *35*(1), 113–131. https://doi.org/10.6018/rie.35.1.246811

Mseleku, Z. (2020). A Literature Review of E-Learning and E-Teaching in the Era of Covid-19 Pandemic. In International Journal of Innovative Science and Research Technology (Vol. 5, Number 10). https://www.academia.edu/download/118103755/A_literature_review_of_E_learning_and_E_teaching_in_the_era_of_Covid_19_pandemic.pdf

Nation, I. S. P. (2001). Learning Vocabulary in Another Language. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759 https://www.researchgate.net/publication/310835078_ISP_Nation_Learning_Vocabulary_in_Another_Language_Cambridge_CUP_2001_417p

Nation, I. S. P. . (2001). Learning vocabulary in another language. Cambridge University Press. https://catdir.loc.gov/catdir/samples/cam031/2001269892.pdf

Ng, W., Howard, S., & Kwan, A. (2009). Mobile technologies and learning: A study of the use of mobile devices in the learning of mathematics. Journal of Educational Technology & Society, 12(3), 107-117. https://www.researchgate.net/publication/360325269_Mobile_technologies_and_learning_tools_in_mathematics_modern_trends_in_the_use_of_educational_institutions

Ortega, D. P., & Auccahuallpa, R. (2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. Revista Scientific, 2(6), 52–73. https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.3.52-73

Ortiz Méndez, C., Gaibor García, R. M., & Gaibor Chuquian, M. J. (2024). El uso de la herramienta digital Genially en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de educación básica superior en Ecuador. *Interconectando Saberes*, (18), 101–112. https://doi.org/10.25009/is.v0i18.2844

Palella, S., & Martins, F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa.

Paredes, L., & Chicaiza, J. (2021). Flipped classroom en el desarrollo gramatical del inglés. Revista Ecos de la Academia, 6(11), 73–89. https://revistasojs.utn.edu.ec/index.php/ecosacademia/article/view/438/373

Pérez Cuaces, L. A. (n.d.). *1815-7696-men-20-03-867*. Retrieved January 26, 2026, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&nrm=iso

Perez, D., & Hurtado, M. (2023). Fortalecimiento del aprendizaje de vocabulario por medio de un Recurso Educativo Digital a partir del uso de estrategias metacognitivas en los estudiantes de nivel básico del inglés en el Instituto Técnico Educativo Bilingüe INTEB. Universidad de Cartagena.

Piaget, J. (1970). La psicología del niño. https://dn721804.ca.archive.org/0/items/piaget-j.-psicologia-del-nino/Piaget%2CJ.%20Psicologia%20del%20nin%CC%83o.pdf

Quilambaqui Prado, J. E., Gaguancela Palaquibay, J. E., Galarza Arrieta, S. del R., & Rodríguez Espinoza, G. R. (2022). *Estrategias de enseñanza aprendizaje para mejorar la lectura crítica Teaching-learning strategies to improve critical reading Estratégias de ensino-aprendizagem para melhorar a leitura crítica Ciencias de la Educación Artículo de Investigación*. *7*, 64–81. https://doi.org/10.23857/pc.v7i10

Ramos López, Y., Grandes Jácome, N. E., Sánchez Quiroz, G. L., Mantuano Casual, M. Á., & Palma Rivera, A. D. (n.d.). *Las obras que se publican en Revista Gner@ndo están bajo la licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional Analysis of the use of mobile devices as a tool pedagogy within the classroom in Ecuador*. Retrieved https://orcid.org/0000-0002-7103-

Ramos López, Y., Nelson Efrén, G. J., Sánchez Quiroz, G. L., Mantuano Casual, M. Ángel, & Palma Rivera, A. D. (2022). Análisis sobre el uso de los dispositivos móviles como herramienta pedagógica dentro de las aulas en Ecuador. Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 3(1). https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9457396

Richards, J. C. ., & Rodgers, T. S. . (2010). Approaches and Methods in Language Teaching [electronic resource.]. Cambridge University Press.

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues. Lawrence Erlbaum Associates.

Rodriguez Mora, Y. A. (2022). *El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo.* https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9246/1/SM338-Rodriguez-El%20impacto.pdf

Royero Thomas, R. P. (2024). La Tecnología y su Influencia en la Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés: Una Revisión Sistemática de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(2), 7441–7454. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11138

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025. Quito: Gobierno del Ecuador. Recuperado de: https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/SNP-GSDS-infor-eval-PND-21-25-corte-2021-ofc-926-02-11-2022_compressed.pdf

Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1). https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/connectivism.pdf

Tapia-Machuca, R. L., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *CIENCIAMATRIA*, *6*(3), 29–48. https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389

Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., & Merlo, M. (2019). Investigación Cualitativa. https://academicoturistico.blogspot.com/2020/08/investigacion-cualitativa.html

Universidad Técnica del Norte. (2023). Aprendizaje móvil en el aula. Repositorio UTN. https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13565

Vera Zuña, J. F., Mendoza Giler, M. M., Pinos Benavides, S. I., Vera Tomalá, J. I., & Mendoza Giler, N. Y. (2025). Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes. *E-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 1–8. https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.143

Vigil García, P. A., Acosta Padrón, R., Andarcio Betancourt, E. E., Dumpierrés Otero, E., & Licor Castillo, O. (2020). *MOBILE LEARNING: EL USO DE WHATSAPP EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000600201

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. https://www.redalyc.org/pdf/3459/345932042005.pdf

Zhang, X. (2023). An Analysis on the Application of Communicative Language Teaching in Senior High School English Class. OAJRC Social Science, 4(2), 43–47. https://doi.org/10.26855/oajrcss.2023.04.003

Zumba Game, P. I., Castillo Zúñiga, V. J., Game Murrieta, N. P., & Ramírez Gómez, L. X. (2024). Influencia del aprendizaje autónomo en la autoestima de los estudiantes de quinto año de básica. *Uniandes Episteme*, *11*(1), 17–31. https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3302

ANEXOS

TRABAJO DE INVESTIGACION PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TITULO DE MAGISTER EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA.

Tema: "Diseño de recursos educativos digitales usando Genially para la mejora de vocabulario en inglés en la básica superior".

Objetivo: Recolectar información sobre la percepción, motivación y experiencia de los estudiantes de básica superior respecto al uso de recursos educativos digitales diseñados con Genially, y su impacto en el aprendizaje y mejora del vocabulario en inglés.

CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES

Estimados estudiantes,

Este cuestionario es parte de un proyecto de investigación relacionado con el aprendizaje del inglés, y su participación es necesaria para proporcionar información valiosa. No es una prueba, por lo que no hay respuestas correctas o incorrectas, solo se buscan opiniones personales. El cuestionario tardará aproximadamente 10 minutos en completarse.

Todas las respuestas se mantendrán confidenciales y nadie, incluidos los maestros o las autoridades escolares, tendrá acceso a respuestas individuales. El cuestionario es anónimo, por lo que no se requieren nombres; además, su participación es voluntaria por lo que puede abandonar en cualquier momento sin consecuencias académicas. Su contribución es muy apreciada y se fomenta la honestidad.

¡Gracias por su tiempo y cooperación!

Instrucciones

Lea atentamente las preguntas y marque su respuesta con una marca ✔

1. ¿Qué tan interesado(a) está en aprender inglés como segunda lengua?
    - Extremadamente interesado(a)
    - Muy interesado(a)
    - Algo interesado(a)
    - Poco interesado(a)
    - Nada interesado(a)

2. ¿Cuál considera que es el principal beneficio de aprender inglés? Marque 3 o más.

    - Aprender inglés me ayuda a disfrutar mejor de contenido digital (series, música, videojuegos).
    - Saber inglés me permite comunicarme con personas de otros países.
    - El inglés me ayuda a mejorar mi desempeño académico.
    - Me siento más seguro(a) al usar el inglés en clase.
    - Saber inglés me permite usar mejor aplicaciones, redes sociales y tecnología.
    - Aprender inglés me motiva porque quiero viajar y conocer otras culturas.

3. ¿Con que frecuencia utiliza herramientas digitales para aprender inglés?
    - Siempre
    - Usualmente
    - A veces
    - Casi nunca
    - Nunca

4. ¿Qué tan útil considera usted el uso de herramientas digitales para aprender Inglés?

    - Totalmente útil
    - Muy útil
    - Neutral
    - Poco útil
    - Nada útil

5. De las siguientes herramientas tecnológicas, escoja la que utiliza con más frecuencia.

    - TikTok
    - Whatsapp
    - Facebook
    - Instagram
    - Genially
    - Youtube
    - Google
    - Otro: _____

6. ¿Cree que el uso de otras herramientas tecnológicas como Genially mejoraría su participación en actividades de inglés?

    - Totalmente de acuerdo
    - De acuerdo
    - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
    - En desacuerdo
    - Totalmente en desacuerdo

7. ¿Qué tipo de actividades le resulta más atractivas para aprender vocabulario en Inglés? Marque 2 o mas opciones.

    - Juegos interactivos (sopas de letras, ruletas, memoramas, etc.)
    - Presentaciones animadas con imágenes, texto y audio
    - Videos interactivos con preguntas o pausas explicativas
    - Cuestionarios o pruebas con retroalimentación inmediata
    - Infografías interactivas con definiciones y ejemplos
    - Historias o cómics digitales con animación

8. ¿Qué tan fácil le resulta aprender nuevo vocabulario en inglés?

    • Muy fácil
    • Fácil
    • Ni fácil ni difícil
    • Difícil
    • Muy difícil

9. ¿Qué tan frecuente su profesor realiza actividades en clase para aprender nuevo vocabulario?

    • Siempre
    • Frecuentemente
    • Ocasionalmente
    • Rara vez
    • Nunca

10. Del listado de actividades, escoger las actividades más comunes para aprender vocabulario utilizadas en su clase de Inglés. Marque 2 o más opciones.

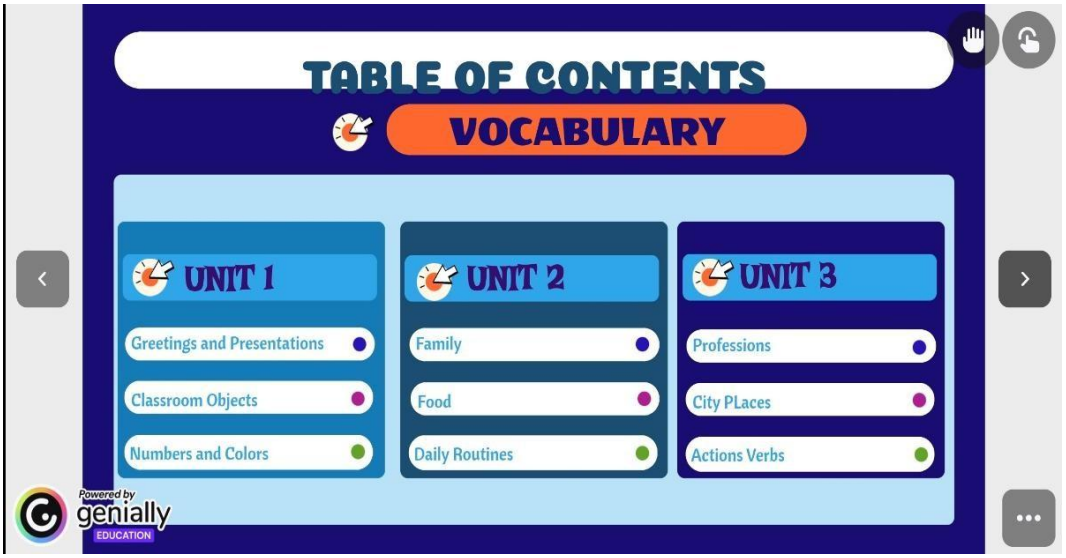
    - Juegos de palabras
    - Sopas de letras, crucigramas
    - Asociación de palabras
    - Uso de tarjetas con imágenes
    - Escribir cuentos, historias
    - Lecturas interactivas
    - Videos con subtítulos
    - Ejercicios tradicionales

11. ¿Con qué frecuencia aprende nuevas palabras en inglés durante actividades digitales?

    • Siempre
    • Frecuentemente
    • Ocasionalmente
    • Rara vez
    • Nunca

Guía didáctica de vocabulario



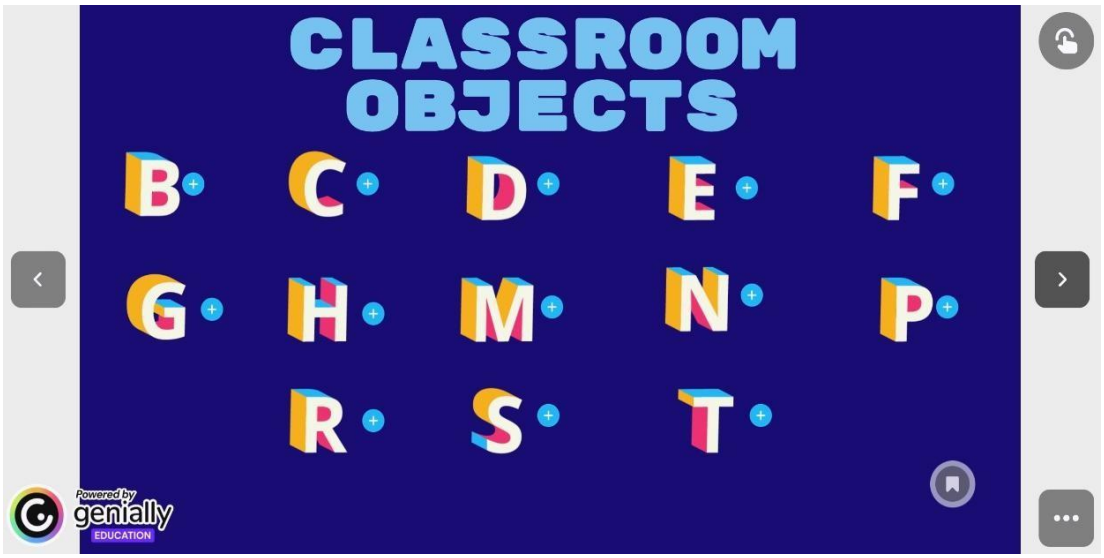


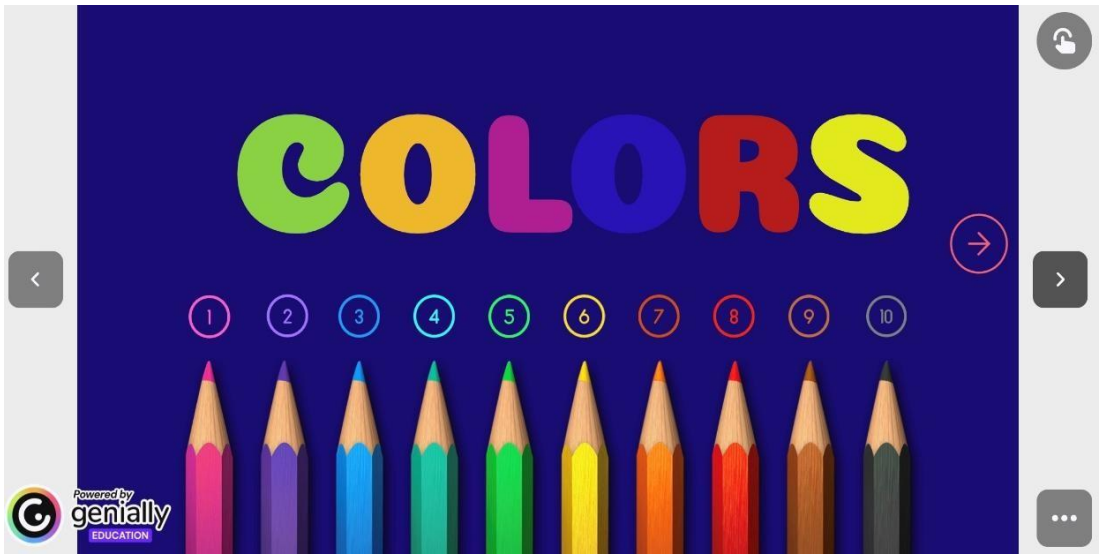


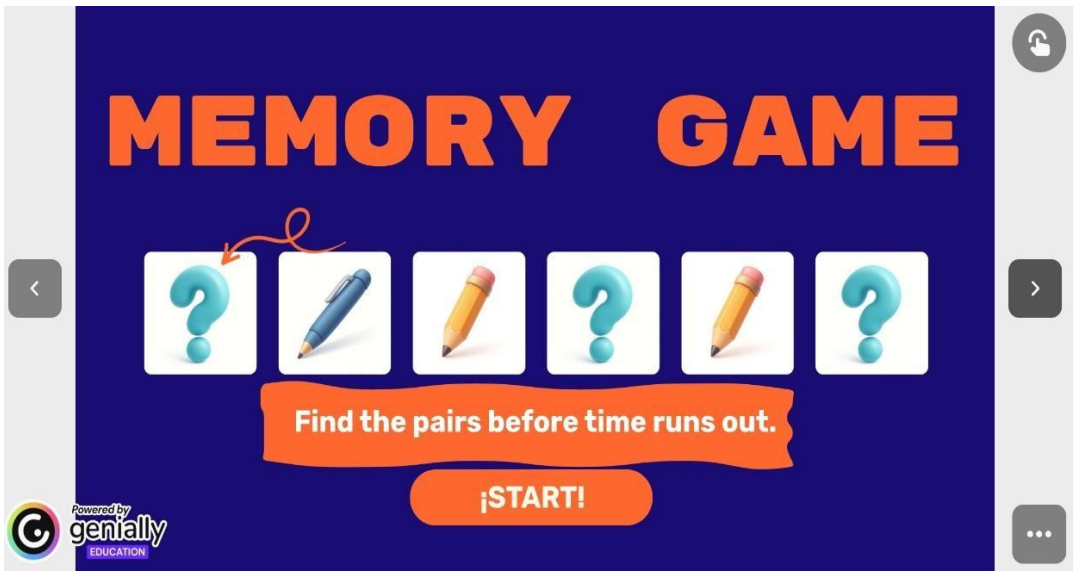

VOCABULARY LIST
ACTIVITY ONE
ACTIVITY TWO
FINAL QUIZ
Home
Powered by genially EDUCATION


VOCABULARY LIST
ACTIVITY ONE
ACTIVITY TWO
FINAL QUIZ
Home
Powered by genially EDUCATION


THE FAMILY
MOTHER
Powered by genially EDUCATION

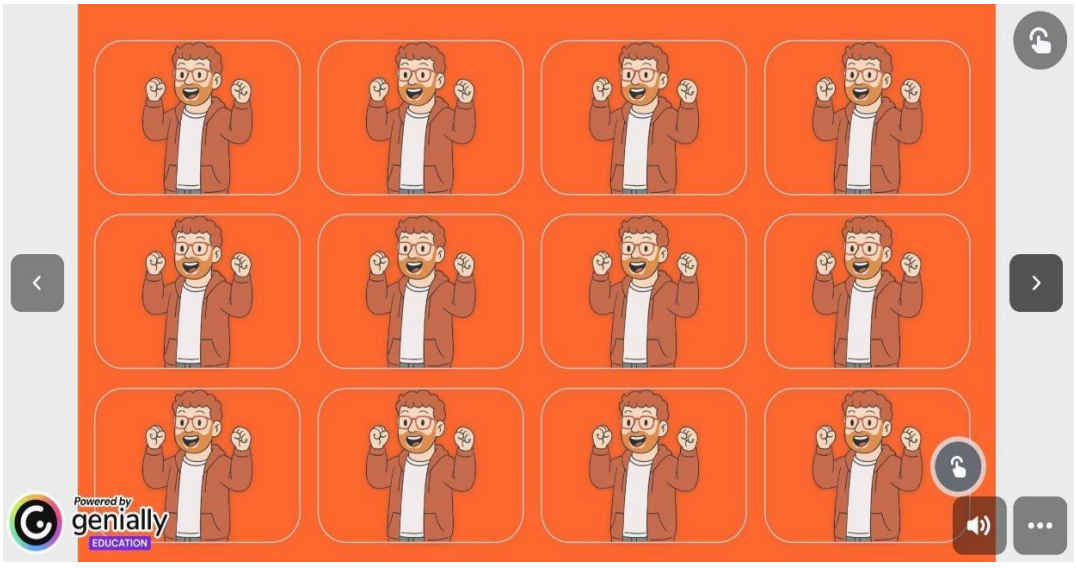

CLASSROOM OBJECTS
B C D E F
G H M N P
R S T
Powered by genially EDUCATION


COLORS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Powered by genially EDUCATION


MEMORY GAME
Find the pairs before time runs out.
¡START!
Powered by genially EDUCATION


GREETINGS AND FAREWELLS
Powered by genially EDUCATION


Drag each object from the classroom to its place.
Backpack
Book
Pencil case
Stapler
Markers
Scissors
Sharpener
Highlighter
Powered by genially EDUCATION


Powered by genially EDUCATION

Socialización

