

Genially cómo recurso didáctico para motivar el aprendizaje en las personas con escolaridad inconclusa

Genially as a didactic resource to motivate learning in people with incomplete schooling

Gueledel Sucunuta Jhony Patricio

Universidad Bolivariana Del Ecuador
jpgueledels@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-5447-4136>
Durán – Ecuador

Mesías Monar Llaneth Beatriz

Universidad Bolivariana Del Ecuador
lbmesiasm@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-2789-9863>
Durán – Ecuador

Dra. Lila Maribel Morán Borja, PhD.

Universidad Bolivariana Del Ecuador
lila.moran@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0000-0003-4946-3527>
Durán – Ecuador

Dr. Rudy García - Cobas, PhD.

Universidad Bolivariana Del Ecuador
rgarcia@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-0662-176X>
Durán – Ecuador

Formato de citación APA

Gueledel, J. Mesías, Ll. Morán, L. & García – Cobas, R. (2026). *Genially cómo recurso didáctico para motivar el aprendizaje en las personas con escolaridad inconclusa*. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. 1004 -1030.

CIENCIA INTERACTIVA

Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.
ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 25-02-2026

Fecha de aceptación :06-03-2026

Fecha de publicación:30-03-2026



RESUMEN

En Ecuador, la educación dirigida a personas con escolaridad inconclusa enfrenta limitaciones asociadas a la brecha digital, la desmotivación y el acceso restringido a recursos tecnológicos, factores que inciden en la continuidad educativa. Ante este contexto, el estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto de una estrategia didáctica basada en la herramienta digital Genially, orientada al fortalecimiento de los valores, en la motivación y el rendimiento académico de adultos con escolaridad inconclusa del nivel de educación básica. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto y un diseño cuasi experimental con esquema pretest–postest, de tipo transversal. La población estuvo conformada por 40 estudiantes y 3 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha. Se aplicó un cuestionario tipo Likert como diagnóstico inicial, entrevistas semiestructuradas a docentes y evaluaciones académicas antes y después de la intervención. Los resultados evidenciaron incrementos significativos en las calificaciones de los estudiantes, con medias que pasaron de rangos aproximados de 6.0 en el pretest a valores superiores a 8.0 en el postest, diferencias que resultaron estadísticamente significativas ($p < 0.001$). Asimismo, se observó una mejora en la motivación, la participación activa y la comprensión de los valores, junto con una disminución de las dificultades técnicas. Los docentes destacaron un clima de aula más colaborativo, empático y participativo. En conclusión, el uso pedagógico de Genially se consolida como un recurso didáctico innovador y eficaz para motivar el aprendizaje, fortalecer valores y favorecer procesos educativos inclusivos en personas con escolaridad inconclusa.

PALABRAS CLAVE: Escolaridad inconclusa, Genially, recurso didáctico, motivación, aprendizaje interactivo.



ABSTRACT

In Ecuador, education for individuals with incomplete schooling faces significant constraints linked to the digital divide, low motivation, and restricted access to technological resources—factors that critically impact educational continuity. Within this context, this study aimed to evaluate the impact of a didactic strategy based on the digital tool Genially, designed to strengthen values and enhance motivation and academic performance among adults in basic education. The research followed a mixed-methods approach and a quasi-experimental, cross-sectional design using a pretest-posttest scheme. The population consisted of 40 students and 3 teachers from the *Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha*. Data collection involved a Likert-scale questionnaire for initial diagnosis, semi-structured interviews with teachers, and academic assessments administered before and after the intervention. The results demonstrated statistically significant increases in student grades, with means rising from the pretest range to values exceeding the posttest thresholds ($p < .05$). Furthermore, improvements were observed in motivation, active participation, and the conceptual understanding of values, alongside a reduction in technical difficulties. Teachers reported a more collaborative, empathetic, and participatory classroom climate. In conclusion, the pedagogical application of Genially establishes itself as an innovative and effective didactic resource for stimulating learning, reinforcing values, and promoting inclusive educational processes for populations with incomplete schooling.

KEYWORDS: Incomplete schooling, Genially, didactic resource, motivation, interactive learning.



INTRODUCCIÓN

En América Latina cerca del 37% de los adolescentes entre 15 y 19 años dejan sus estudios, con una incidencia particularmente elevada en áreas rurales y en jóvenes provenientes de familias con ingresos limitados. En este sentido, las cifras varían notablemente entre países: mientras en zonas urbanas de Bolivia, Chile, República Dominicana y Perú las tasas de deserción se mantienen por debajo del 20%, en naciones como Honduras y Guatemala superan el 40% (Buiza Chuquitaype & Gutiérrez Beltrán, 2024; Espíndola & León (2002). En Ecuador, la Educación para Personas Jóvenes y Adultas no solo intenta cerrar una cuenta pendiente: también abre puertas a la inclusión social y al respeto de los derechos humanos. Esta modalidad se ha vuelto un salvavidas para quienes, por distintas razones, no pudieron terminar la educación obligatoria. Retomar los estudios en la adultez es llenar un vacío, volver a tener una oportunidad real para mejorar la calidad de vida y participar con más fuerza en la sociedad (Benalcázar-Bosmediano et al., 2024). En este camino, la motivación se convierte en un motor indispensable, donde se puede marcar la diferencia entre volver a abandonar o, por fin, llegar a la meta.

En la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI (Personas Con Escolaridad Inconclusa), los retos son visibles. Uno de los más fuertes es la brecha digital: muchos estudiantes no tienen un dispositivo adecuado o una conexión estable, lo que limita el uso de recursos tecnológicos. A esto se suma cierta resistencia al cambio; quienes han tenido una trayectoria escolar irregular suelen sentirse inseguros frente a nuevas formas de aprendizaje. Además, la variedad de niveles académicos dentro de un mismo grupo complica la personalización de los contenidos digitales, pues no todos avanzan al mismo ritmo. También se evidencia una capacitación docente insuficiente en el uso de tecnologías educativas, lo que frena la implementación de herramientas digitales de manera efectiva. En medio de estas limitaciones, la motivación cumple un papel decisivo, debido a que permite a los estudiantes mantener el interés, adaptarse a lo nuevo y continuar a pesar de las dificultades técnicas o pedagógicas.

Este panorama, producto de factores como la pobreza, el acceso limitado a la educación y la carencia de recursos, sigue siendo un obstáculo importante para el desarrollo personal y profesional de muchas personas (Villalta et al., 2023). Y aunque existen esfuerzos por mejorar la oferta educativa, lo cierto es que las soluciones tradicionales no siempre logran captar la atención ni sostener el compromiso de los estudiantes adultos (Martínez Cortes & Parrales Loor, 2024). Por otra parte, la motivación se convierte en un factor decisivo. Cuando los adultos encuentran una utilidad concreta en lo que estudian, como mejorar en su trabajo, acompañar a sus hijos en su formación o alcanzar el sueño de obtener un título, es mucho más probable que se mantengan firmes y que aprovechen de

manera efectiva las oportunidades que brindan las innovaciones pedagógicas y las herramientas digitales.

Reinoso-Macías & San Andrés-Laz (2022), realizaron una investigación con el objetivo de evaluar el uso de la red social WhatsApp en el aprendizaje de estudiantes con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa PCEI Padre Jorge Ugalde Paladines, durante el periodo 2021-2022. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño descriptivo, incluyó a 41 estudiantes y 3 docentes de los Centros de Apoyo Tutorial (CAT) en Jipijapa y Puerto López. Los resultados mostraron que WhatsApp fue eficaz para fomentar la expresión oral y escrita, mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes, y promover el pensamiento crítico y la creatividad. Sin embargo, también se identificaron dificultades relacionadas con la conectividad a Internet y la capacidad de los dispositivos de los estudiantes. Como conclusión, se destacó el potencial de esta herramienta educativa, a pesar de las limitaciones tecnológicas.

Mora-Bojorque et al. (2021) evidenciaron que las técnicas andragógicas innovadoras para la enseñanza a personas con escolaridad inconclusa desde la perspectiva de los docentes, utilizando una metodología cuantitativa descriptiva. Los resultados mostraron que los docentes reconocen las diferencias en el aprendizaje de adultos y niños, y consideran fundamental el conocimiento de técnicas andragógicas. Además, la mayoría planifica sus clases considerando los estilos de aprendizaje de los estudiantes y tiene un buen manejo de herramientas digitales. Se concluyó que los docentes deben adoptar enfoques andragógicos y mantenerse actualizados en el uso de tecnologías educativas, proponiendo un programa de capacitación continua (CAFI).

Por su parte, el estudio llevado a cabo por León et al. (2024) se enfocó en examinar el impacto de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa en el Colegio Provincia de Imbabura. La investigación empleó una metodología de revisión sistemática de estudios anteriores, combinada con encuestas a los estudiantes y un enfoque cualitativo. Los hallazgos muestran que el uso de tecnologías digitales, tales como plataformas virtuales y herramientas de colaboración, mejora el aprendizaje al facilitar la interacción entre docentes y estudiantes, además de aumentar la motivación. En conclusión, se afirma que las herramientas digitales son esenciales para optimizar el rendimiento académico y mejorar el acceso a contenidos actualizados. De la misma manera, Sukmanasa et al. (2024) realizaron un estudio en la ciudad de Bogor motivado por el bajo rendimiento en la asignatura de Educación, debido al uso limitado de medios de aprendizaje efectivos. El objetivo fue analizar las diferencias en los resultados entre estudiantes que utilizaron Genially y aquellos que no lo hicieron. Para ello aplicaron un diseño

cuasiexperimental con grupo control y grupo experimental, utilizando pruebas objetivas de opción múltiple como instrumentos. Los hallazgos evidenciaron que los estudiantes expuestos a Genially alcanzaron mejoras significativas en sus calificaciones, con un promedio de 84 frente a 66 del grupo control. En conclusión, el uso de Genially tuvo un efecto positivo en los aprendizajes y se plantea como una alternativa innovadora y eficaz para la enseñanza en educación primaria.

Esta investigación se justifica en la necesidad de desarrollar estrategias didácticas y tecnológicas efectivas para motivar el aprendizaje de personas con escolaridad inconclusa, como ocurre con los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, quienes enfrentan diversas barreras para acceder y completar su educación. A pesar de los esfuerzos realizados en la institución, persisten vacíos significativos en la investigación sobre la aplicación específica de herramientas digitales para este grupo de estudiantes. La escasa evidencia empírica sobre cómo los recursos tecnológicos Genially impactar positivamente en adultos con escolaridad incompleta limita nuestra capacidad para implementar metodologías adaptadas a sus necesidades. Los estudios previos sugieren que el uso de herramientas digitales, como plataformas virtuales y recursos colaborativos, ha mostrado resultados positivos al incrementar la motivación y favorecer la interacción entre docentes y estudiantes, lo que contribuye a mejorar su rendimiento académico (Pinargote et al., 2024). Sin embargo, la escasez de investigaciones centradas en nuestra realidad concreta resalta la necesidad urgente de realizar estudios profundos que permitan optimizar estas herramientas.

A partir de esta necesidad, surge la pregunta científica: ¿De qué manera una estrategia didáctica basada en la herramienta digital Genially motiva el aprendizaje en adultos con escolaridad inconclusa en el nivel de educación básica? Para responder a la interrogante se propone el siguiente objetivo: Evaluar el impacto de una estrategia didáctica basada en la herramienta digital Genially, orientada al fortalecimiento de los valores, en la motivación hacia el aprendizaje de adultos con escolaridad inconclusa en el nivel de educación básica. Esta investigación es significativa porque se centra en una dificultad persistente del sistema educativo ecuatoriano: el alto índice de adultos que no logran concluir su escolaridad, situación que limita sus oportunidades de superación. Este problema pone en evidencia la necesidad de metodologías innovadoras y de un mayor acceso a herramientas educativas efectivas, especialmente para quienes buscan retomar sus estudios en la adultez. Por esta razón, se propone explorar el uso de Genially como recurso digital que incremente la motivación y la continuidad en el aprendizaje. El empleo de plataformas interactivas representa una alternativa para construir experiencias inclusivas y dinámicas. A su vez, los hallazgos podrían servir de referencia para otros contextos latinoamericanos con retos educativos similares. El estudio del aprendizaje en adultos

se fundamenta en teorías que resaltan sus características particulares. La andragogía de Knowles destaca la autonomía y la experiencia como elementos esenciales en el proceso educativo (Lugo, 2021). De igual forma, Kolb, con su enfoque de aprendizaje experiencial, explica cómo los conocimientos se adquieren y se refuerzan cuando se vinculan a experiencias previas, lo que facilita la comprensión y la retención en el sistema educativo (Espinar Álava & Viguera Moreno, 2020).

En los estudiantes adultos de esta investigación, que retoman sus estudios tras haber interrumpido su formación, los planteamientos de Knowles y Kolb se reflejan de manera clara. Su autonomía se observa en la forma en que organizan su tiempo entre trabajo, familia y aprendizaje, mientras que la experiencia acumulada en distintos ámbitos de su vida se convierte en un recurso valioso dentro del aula. Al vincular los nuevos contenidos con situaciones que ya conocen, como resolver un problema del entorno laboral o utilizar estrategias digitales para apoyar a sus hijos en las tareas escolares, se activa el aprendizaje experiencial descrito por Kolb. Este proceso facilita la comprensión y la retención del conocimiento y fortalece la motivación de continuar en el proceso educativo al percibir que lo aprendido tiene un impacto inmediato en su vida cotidiana.

Por otro lado, el modelo transformacional de Mezirow pone énfasis en la reflexión crítica como un factor clave en la reconfiguración de creencias y actitudes, promoviendo aprendizajes significativos y ajustados a las necesidades de los adultos (Álvarez & Jiménez, 2024). Estas teorías, en conjunto, proporcionan una base sólida para replantear las estrategias pedagógicas y son necesarias al abordar el desafío de la escolaridad inconclusa. Las tecnologías educativas se han convertido en herramientas que sirven para estimular la motivación, esto se debe a que tienen un impacto positivo en el interés, la satisfacción y el compromiso de los estudiantes adultos (Paspuezan et al., 2024). Los estudios indican que la integración de recursos digitales incrementa los niveles de motivación, lo que da lugar a aprendizajes autónomos y duraderos (Pazmiño Constante et al., 2024). Además, la flexibilidad y personalización de estas tecnologías permiten a los adultos equilibrar sus responsabilidades familiares y laborales con las académicas (Lino-Calle et al., 2023).

Sin embargo, el impacto de estas tecnologías está estrechamente vinculado al rol del docente, cuyo acompañamiento y capacitación en el uso de herramientas tecnológicas son indispensables para asegurar resultados positivos (Medina et al., 2024). En Ecuador, las brechas digitales siguen afectando la motivación de los adultos con escolaridad inconclusa (Barcia et al., 2020). Para superar estas barreras, es necesario implementar políticas inclusivas y garantizar un acceso equitativo a la infraestructura tecnológica (Zurita et al., 2025).

Genially como herramienta didáctica

Genially surge como una opción innovadora que facilita la creación de contenidos interactivos como presentaciones, infografías, trivias o Escape Rooms educativos. Estas actividades permiten generar aprendizajes lúdicos y colaborativos, fomentando la motivación y la participación activa de los adultos (Jiménez et al., 2020). Su diseño intuitivo y accesible proporciona una experiencia atractiva tanto para los estudiantes como para los docentes (Putra & Afrina, 2023). Además, la capacidad de personalizar los recursos según las necesidades individuales del alumno convierte a Genially en una herramienta flexible y adaptable. Diversos estudios destacan que esta plataforma promueve el aprendizaje autónomo, refuerza la motivación y crea un entorno educativo inclusivo (Aucay et al., 2024). Por tanto, Genially representa un aporte significativo a la educación de adultos con rezago escolar. De igual manera, su potencial no se limita al diseño de materiales, sino que también potencia la interacción social y el trabajo en equipo a través de dinámicas colaborativas. Herramientas como las actividades de “arrastrar y soltar”, las reglas de preguntas o los juegos de tablero virtual fomentan la concentración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, haciendo del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia más significativa y cercana a las demandas del mundo actual (Torres-Torres, 2024).

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018), integrando los enfoques cuantitativo y cualitativo para analizar el impacto del uso de la herramienta digital Genially en el proceso de aprendizaje de adultos con escolaridad inconclusa. El diseño de la investigación fue cuasi experimental, con un esquema pretest–postest y alcance transversal, debido a la ausencia de asignación aleatoria de los participantes y a que la recolección de datos se realizó en un único periodo de tiempo. En cuanto a los métodos teóricos, se emplearon los métodos analítico-sintético e inductivo-deductivo, los cuales permitieron analizar los fundamentos conceptuales relacionados con la educación de adultos y el uso de recursos digitales, así como interpretar los resultados empíricos obtenidos.

Respecto a los métodos estadísticos, se utilizó el método estadístico descriptivo e inferencial, empleando el software Jamovi (De la Torre et al., 2023; Lino Calle et al., 2024). El análisis descriptivo permitió caracterizar los resultados obtenidos en las evaluaciones académicas mediante el cálculo de medias y desviaciones estándar, mientras que el análisis inferencial posibilitó la comparación de los resultados del pretest y el postest mediante la prueba t de Student para muestras pareadas, con el fin de identificar diferencias estadísticamente significativas.



Como instrumentos de recolección de datos, se empleó un cuestionario con escala Likert, aplicado únicamente como diagnóstico inicial para identificar los niveles de motivación, participación y percepción del aprendizaje en valores de los estudiantes. Los ítems se valoraron mediante una escala Likert, y su fiabilidad se determinó a través del coeficiente Alfa de Cronbach, evidenciando una alta consistencia interna, lo que garantizó la confiabilidad del diagnóstico aplicado. Posteriormente se realizaron entrevistas semiestructuradas a los docentes, con el propósito de recoger sus valoraciones sobre la implementación de la estrategia didáctica basada en Genially y los cambios observados en el desempeño y la actitud de los estudiantes, complementando los resultados cuantitativos del estudio.

Se culminó, evaluando el efecto de la estrategia didáctica antes y después de la intervención (pretest y postest), cuyos resultados permitieron comparar las calificaciones obtenidas por los estudiantes y analizar los cambios en su rendimiento académico. La población de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes y 3 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha. De este universo, la investigación se desarrolló con una muestra censal, integrada por 10 estudiantes de octavo año, 16 de noveno y 14 de décimo de educación básica, además de los 3 docentes que acompañaron el proceso educativo. La participación de los estudiantes respondió a su permanencia y disponibilidad durante el período de estudio, lo que permitió una representación equilibrada de los distintos niveles educativos.

Validez y confiabilidad del instrumento de evaluación (Pretest–Postest)

Para asegurar la calidad de las pruebas (pretest y postest), cuatro doctores especialistas en tecnología y evaluación educativa validaron el contenido. Estos expertos examinaron si las preguntas eran claras, coherentes y adecuadas al nivel de los alumnos mediante una escala Likert de cinco puntos. Los resultados fueron excelentes, con promedios superiores a 4.70, lo que confirma que el diseño del instrumento es totalmente apto para los fines de este estudio. En cuanto a la fiabilidad, se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach tras una prueba piloto y la ejecución formal. Se obtuvieron valores de $\alpha = 0.87$ para el pretest y $\alpha = 0.89$ para el postest (véase Tabla 1); estas cifras superan el estándar de 0.80 sugerido por los especialistas, garantizando una alta consistencia interna. Así, queda demostrado que la herramienta cuenta con las propiedades psicométricas necesarias para medir con precisión el impacto de la estrategia didáctica.

Tabla 1. Evidencia de confiabilidad del instrumento de evaluación

Parámetro	Pretest	Postest
Número de ítems	15	15
Número de participantes	40	40
Alfa de Cronbach (α)	0.87	0.89
Nivel de confiabilidad	Alta	Alta

Nota. Valores de $\alpha \geq 0.80$ indican alta consistencia interna.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Resultados de la encuesta diagnóstica a estudiantes

Con el fin de visualizar los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo, noveno y décimo de educación básica, se elaboró la tabla 1 que muestra la distribución de las respuestas según cada ítem evaluado. Esta información permite identificar los niveles de motivación, participación y uso de herramientas digitales, así como las principales dificultades que enfrentan los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Previamente, la confiabilidad del instrumento fue evaluada mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de $\alpha = 0.88$, lo que evidencia una alta consistencia interna y garantiza la fiabilidad de los resultados obtenidos.

Tabla 2. Resultados generales de la encuesta aplicada a los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales en el aprendizaje.

Preguntas	Media	Desviación estándar	N
P1. ¿Con qué frecuencia enfrentas obstáculos que dificultan tu proceso de aprendizaje?	2.90	1.429	40
P2. ¿Con qué frecuencia tus docentes utilizan recursos o métodos que te motivan a continuar aprendiendo?	3.25	1.498	40
P3. ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales en tu proceso de aprendizaje?	2.85	1.406	40
P4. ¿Con qué frecuencia factores como la motivación, el apoyo y la confianza te ayudan a superar las barreras de la escolaridad inconclusa?	2.93	1.492	40

P5. ¿Con qué frecuencia consideras efectivas las metodologías o contenidos que tus docentes aplican en tu proceso de aprendizaje?	2.93	1.347	40
P6. ¿Con qué frecuencia crees que el uso de herramientas digitales (en general) podría mejorar tu motivación y aprendizaje?	2.63	1.409	40
P7. ¿Con qué frecuencia consideras que surgen dificultades cuando intentas usar herramientas digitales en tu aprendizaje?	3.25	1.428	40
P8. ¿Con qué frecuencia sientes que las herramientas digitales aumentan tu participación activa en clases?	2.70	1.344	40
P9. ¿Con qué frecuencia crees que las herramientas digitales ofrecen un aprendizaje más adaptado a tus necesidades?	3.18	1.448	40
P10. ¿Con qué frecuencia recomendarías a tus compañeros utilizar herramientas digitales para mejorar su aprendizaje?	2.85	1.460	40

Nota. Bases de datos. Elaboración propia.

Los resultados globales muestran una media promedio de 2.95 y una desviación estándar de 1.43, lo que indica una frecuencia moderada en las percepciones de los estudiantes y una alta variabilidad en las respuestas. Esto significa que existen diferencias notables entre los participantes respecto a cómo enfrentan los obstáculos, utilizan herramientas digitales y valoran las metodologías docentes. En P1, los estudiantes señalaron una media de 2.90, lo que refleja que los obstáculos en el aprendizaje se presentan de manera ocasional, aunque no son constantes. En P2, la media fue de 3.25, lo que evidencia que los docentes emplean recursos motivadores con cierta frecuencia, aunque no de manera generalizada. P3 obtuvo una media de 2.85, lo que muestra un uso moderado de herramientas digitales, con una dispersión que sugiere distintos niveles de acceso o dominio tecnológico.

En P4 y P5, las medias fueron 2.93, indicando que los factores personales (motivación, apoyo y confianza) y las metodologías docentes tienen un impacto medio en el aprendizaje. En P6, la media de 2.63 revela que no todos los estudiantes perciben claramente que las herramientas digitales aumenten su motivación, lo que puede estar relacionado con la falta de acompañamiento o capacitación en su uso. Por otro lado, P7, con una media de 3.25, destaca como uno de los valores más altos, señalando que las dificultades con el uso de herramientas digitales son frecuentes. En contraste, P8, con una media de 2.70, sugiere que la participación activa mediante el uso digital no es constante. P9, con una media de 3.18, indica una percepción algo positiva sobre la adaptación del aprendizaje

digital a las necesidades individuales, aunque aún no plenamente satisfactoria. Finalmente, P10, con una media de 2.85, refleja una disposición moderada a recomendar el uso de herramientas digitales a otros compañeros. Los datos respaldan la necesidad de una estrategia pedagógica apoyada en *Genially* como recurso didáctico para motivar el aprendizaje en personas con escolaridad inconclusa, potenciando la interacción, la autonomía y la continuidad educativa a través de experiencias digitales dinámicas, accesibles y emocionalmente significativas.

Resultados de la entrevista a docentes

A partir de las entrevistas realizadas a los docentes que participaron en la enseñanza de personas con escolaridad inconclusa, se evidenció una visión compartida sobre los principales desafíos que enfrentan los estudiantes adultos en su proceso de aprendizaje. Los tres docentes coincidieron en que los obstáculos más frecuentes no están únicamente relacionados con los contenidos académicos, sino con factores emocionales y contextuales. Uno de ellos señaló que “muchos adultos llegan con la idea de que ya no pueden aprender; les cuesta concentrarse y sienten vergüenza de volver al aula”, mientras otro destacó que “la falta de confianza y los temores al fracaso son más limitantes que los propios conocimientos”. Estas percepciones revelan que la desmotivación, la baja autoestima académica y la desigualdad en el acceso o dominio de herramientas tecnológicas siguen siendo elementos que dificultan la continuidad educativa. Frente a esta realidad, los docentes manifestaron aplicar estrategias de acompañamiento emocional y metodologías activas que buscan fortalecer la confianza y la motivación intrínseca de sus estudiantes. Entre las prácticas más mencionadas se encuentran la utilización de ejemplos cotidianos, el trabajo colaborativo y las actividades participativas que conectan el contenido con la experiencia personal. Un participante explicó que “cuando los temas se relacionan con su vida diaria, participan más y se sienten parte del proceso”, mientras otro comentó que “el trabajo en grupo ayuda, porque se apoyan entre sí y pierden el miedo a equivocarse”. Estas respuestas reflejan una visión pedagógica centrada en el estudiante y en la construcción significativa del aprendizaje, donde el docente actúa como guía y facilitador del proceso.

En cuanto al uso de herramientas digitales, los docentes expresaron una actitud positiva, aunque reconocieron limitaciones derivadas de la falta de tiempo, capacitación o infraestructura. Uno de ellos señaló que “la tecnología puede ser una gran aliada si se usa bien, pero a veces falta tiempo para aprender a manejar nuevas plataformas”. Otro afirmó que había utilizado herramientas como Kahoot o Genially, observando que “los estudiantes se emocionan, les gusta porque es visual y divertido”. Estas experiencias evidencian que, pese a las barreras, existe una disposición real a innovar

mediante recursos digitales, especialmente aquellos que promueven la interactividad, la reflexión y la participación activa.

Los docentes coincidieron en que las herramientas digitales permiten una mayor implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Indicaron que el uso de recursos visuales y lúdicos genera entusiasmo y facilita la comprensión, incluso en temas abstractos como los valores. Una docente expresó que “cuando hay algo interactivo, todos quieren participar; se nota más entusiasmo y menos miedo a equivocarse”. De igual forma, reconocieron que la posibilidad de integrar imágenes, videos y preguntas dinámicas contribuye a una participación más equitativa, permitiendo que los estudiantes con menor experiencia académica también se involucren de manera activa.

En relación con las expectativas frente a la integración del recurso Genially, las opiniones fueron altamente favorables. Los tres docentes destacaron que esta herramienta puede favorecer un aprendizaje más vivencial, emocional y reflexivo, especialmente al abordar temáticas relacionadas con la convivencia y los valores humanos. Uno de ellos comentó que “Genially puede ayudar a que los estudiantes comprendan los valores desde su propia experiencia, no solo como teoría”, mientras otro mencionó que “al ser visual y dinámico, mantiene el interés incluso de quienes se distraen fácilmente”. Estas perspectivas coinciden en que el uso de Genially incrementa la motivación, además, conecta el aprendizaje con la vida cotidiana, fortaleciendo la autoestima y la participación de los estudiantes.

En conjunto, las entrevistas reflejan que los docentes reconocen la importancia de incorporar estrategias tecnológicas innovadoras para responder a las necesidades de las personas con escolaridad inconclusa. Consideran que herramientas como Genially representan una alternativa viable para transformar el aula en un espacio más dinámico, inclusivo y emocionalmente positivo. Los relatos de los participantes permiten concluir que el éxito de la enseñanza en estos contextos no depende únicamente de los contenidos, sino de la capacidad del docente para motivar, acompañar y crear experiencias de aprendizaje significativas apoyadas en la tecnología.

Recurso didáctico: Genially para motivar el aprendizaje en personas con escolaridad inconclusa

FASE 1: Motivación inicial – “Conecto con el aprendizaje”

Objetivo

Despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje mediante experiencias visuales e interactivas en Genially.

Fundamentación pedagógica

Esta fase responde al principio de aprendizaje significativo (Ausubel), donde el interés inicial y la curiosidad del estudiante son la base para establecer conexiones con nuevos conocimientos.

Además, se apoya en el aprendizaje activo y lúdico, aprovechando recursos digitales para potenciar la motivación intrínseca y el compromiso con la tarea.

Actividad 1. Descubro lo oculto.

Se crea una actividad interactiva en Genially que despierta la curiosidad y motiva a la exploración. En la página principal aparecen tres videos titulados: *“Sociedad sin valores”*, *“Respeto”* y *“Honestidad”*. La consigna inicial invita a participar de manera activa: *“Observa los tres videos y descubre cómo los valores influyen en nuestra vida cotidiana”*. Cada video representa un nivel de aprendizaje. Después de visualizarlo, se presentan preguntas de opción múltiple que deben responderse para avanzar al siguiente nivel o tema. Al finalizar, se propone un breve espacio de socialización, donde los participantes comparten sus respuestas, comentan los aprendizajes obtenidos y reflexionan sobre la importancia de practicar los valores en la vida cotidiana.

FASE 2: Desarrollo – “Aprendo explorando con Genially”

Objetivo

Fortalecer la comprensión del contenido y la participación activa de los estudiantes mediante la exploración guiada de un Genially interactivo diseñado por el docente.

Fundamentación pedagógica

Esta fase se fundamenta en la teoría del aprendizaje constructivista (Piaget y Vygotsky), que destaca la importancia de la participación y la interacción para construir el conocimiento. El recurso digital Genially promueve un aprendizaje activo y experiencial, donde el estudiante se convierte en protagonista de su propio proceso. Además, la interactividad favorece la atención sostenida y la asimilación del contenido desde una perspectiva práctica.

Actividad 2. Exploro y aprendo.

El docente presenta un Genially con el tema *“Los valores en acción”*, organizado en tres secciones interactivas: *“En la escuela”*, *“En la familia”* y *“En la comunidad”*. Cada sección contiene imágenes, testimonios en video y pequeños retos de selección múltiple o verdadero/falso. Los estudiantes navegan el recurso con apoyo del docente, observando ejemplos concretos sobre cómo se aplican los valores en distintos contextos. Después de completar las secciones, el Genially muestra un mensaje motivador: *“Practicar los valores nos convierte en mejores personas y ciudadanos”*. El docente promueve una conversación guiada sobre las reflexiones surgidas durante la actividad y destaca la aplicación práctica del tema en la vida cotidiana.

Resultado esperado: Comprensión del contenido, participación activa y vinculación entre teoría y práctica.

FASE 3: Consolidación – “Reflexiono y refuerzo con Genially”

Objetivo

Reforzar los aprendizajes adquiridos y promover la reflexión personal a través de una experiencia lúdica y participativa en Genially.

Fundamentación pedagógica

Esta fase se apoya en el enfoque del aprendizaje por competencias, que busca que el estudiante no solo adquiera conocimientos, sino que los aplique y valore. También incorpora elementos del aprendizaje significativo (Ausubel) y del aprendizaje gamificado, al utilizar dinámicas de juego que estimulan la motivación y la consolidación del conocimiento. La reflexión final permite afianzar lo aprendido y fortalecer la autoestima académica.

Actividad 3. Juego de valores.

El docente presenta un Genially interactivo en formato de quiz, titulado “*Pon en práctica tus valores*”. Este recurso propone preguntas de opción múltiple, con varias alternativas y una respuesta correcta, acompañadas de casos breves y situaciones cotidianas que invitan a reflexionar sobre la convivencia, el respeto, la empatía y la responsabilidad. Durante el juego, cada respuesta correcta permite avanzar y acumular puntos, reforzada por animaciones, sonidos y mensajes positivos que motivan la participación activa y el aprendizaje significativo. Al finalizar la actividad, el Genially muestra un mensaje de cierre motivacional: “*¡Enhorabuena! Has demostrado que vivir con valores hace la diferencia. Cada decisión cuenta.*” Finalmente, el grupo comparte sus reflexiones y experiencias, mientras el docente guía una conversación colectiva sobre cómo aplicar los valores aprendidos en el entorno familiar, escolar y social, fortaleciendo así la educación emocional y ética de los estudiantes.

Resultado esperado: Consolidación del aprendizaje, fortalecimiento de la motivación y reflexión sobre la importancia de los valores como eje del desarrollo personal.

Validación de la propuesta

La validación de la propuesta didáctica se realizó a través del juicio de especialistas con formación académica avanzada y amplia trayectoria en el campo educativo, quienes analizaron la estrategia pedagógica y los instrumentos de investigación aplicados. La evaluación se enfocó en el empleo de Genially como recurso digital orientado al fortalecimiento de valores en estudiantes de Educación General Básica, considerando su aporte al compromiso del estudiantado y a la construcción de aprendizajes significativos. En la Tabla 2 se sintetizan los resultados de este proceso de valoración,

obtenidos mediante una escala tipo Likert, empleada para determinar la pertinencia, consistencia interna y factibilidad de la propuesta.

Escala de valoración:

1 = Muy bajo | 2 = Bajo | 3 = Medio | 4 = Alto | 5 = Muy alto

Tabla 2. Matriz de valoración de la propuesta

Indicadores	Experto	Experto	Experto	Experto	Media
	1	2	3	4	
Relevancia: La propuesta responde a las necesidades formativas relacionadas con la educación en valores.	5	5	4	5	4.75
Actualidad: El uso de Genially se ajusta a los estándares actuales de innovación educativa.	5	4	5	5	4.75
Importancia: La estrategia resalta el valor de la tecnología como mediadora del aprendizaje significativo.	5	5	5	4	4.75
Recursos: Los recursos digitales empleados son adecuados al nivel educativo.	4	5	4	5	4.50
Funcionalidad: La propuesta es flexible y adaptable a distintos contextos de aula.	5	4	5	5	4.75
Viabilidad: Puede implementarse con los recursos tecnológicos disponibles en la institución.	4	5	5	4	4.50
Pertinencia curricular: Se alinea con los objetivos formativos y ejes transversales del currículo.	5	5	4	5	4.75

Impacto social: Favorece la convivencia, la reflexión ética y la educación emocional.	5	4	5	5	4.75
Organización: Presenta una secuencia lógica y clara de actividades.	4	5	5	4	4.50
Coherencia: Existe correspondencia entre objetivos, actividades y resultados esperados.	5	5	4	5	4.75

Nota. Elaboración propia (2026).

El primer experto otorgó valoraciones predominantemente en los niveles alto y muy alto de la escala, con puntuaciones entre 4 y 5, destacando la relevancia de la propuesta, su pertinencia curricular y la coherencia entre objetivos, actividades y resultados esperados. Estas valoraciones evidencian un elevado nivel de acuerdo respecto a la capacidad de la estrategia didáctica para promover aprendizajes significativos en educación en valores. El segundo experto asignó puntuaciones mayoritariamente ubicadas en los niveles alto (4) y muy alto (5), resaltando especialmente la actualidad e innovación de la propuesta y su viabilidad de aplicación en el contexto institucional. De acuerdo con su criterio, el uso de recursos digitales constituye un elemento pertinente para fortalecer la motivación y participación del estudiantado.

El tercer experto valoró la propuesta con puntuaciones que oscilaron entre 4 y 5 en la escala, enfatizando la adecuada organización y funcionalidad de la estrategia, así como el impacto positivo que podría generar en la convivencia escolar y en la educación emocional. Estas valoraciones reflejan una percepción favorable sobre la estructura metodológica y el alcance formativo de la propuesta. El cuarto experto asignó valores correspondientes a los niveles alto y muy alto (4–5), destacando la importancia social y educativa de la propuesta y la flexibilidad de su aplicación en distintos contextos de aula. Según su valoración, la estrategia mantiene coherencia pedagógica y pertinencia metodológica aun cuando se adapta a diversas realidades educativas. Finalmente, la evidencia de confiabilidad del instrumento de validación mostró un coeficiente alfa de Cronbach de 0.91 (véase Tabla 3), valor que indica una alta consistencia interna y un elevado nivel de concordancia entre las valoraciones emitidas por los expertos. Este resultado fortalece el rigor metodológico del proceso de validación y respalda la fiabilidad de los datos obtenidos para sustentar la pertinencia y coherencia de la propuesta didáctica.

Tabla 3. Evidencia de confiabilidad

Indicador	Valor
Número de ítems	10
Número de expertos	4
Alfa de Cronbach	0.91

Nota. La validación se realizó mediante una escala tipo Likert aplicada a expertos. El coeficiente alfa de Cronbach ($\alpha = 0.91$) indica alta confiabilidad interna del instrumento de validación. Elaboración propia.

Comparación de calificaciones entre la evaluación del pretest y postest

La aplicación del instrumento de evaluación se realizó en dos momentos claramente diferenciados. En un primer momento (pretest), se aplicó una evaluación diagnóstica al inicio del proceso formativo, luego de clases desarrolladas mediante una metodología tradicional, basada principalmente en la exposición del docente y el trabajo individual de los estudiantes. En un segundo momento (postest), se aplicó una evaluación final al término de la intervención pedagógica, una vez implementada la estrategia didáctica sustentada en el uso del recurso digital Genially. Esta estrategia, organizada en fases de motivación inicial, desarrollo y consolidación, promovió la participación activa, la exploración guiada y la reflexión sobre los valores a través de actividades interactivas y gamificadas. A continuación, se presenta en la tabla 4 la comparación de los resultados obtenidos

Tabla 4. Análisis descriptivo de las calificaciones en el pretest y postest por nivel educativo

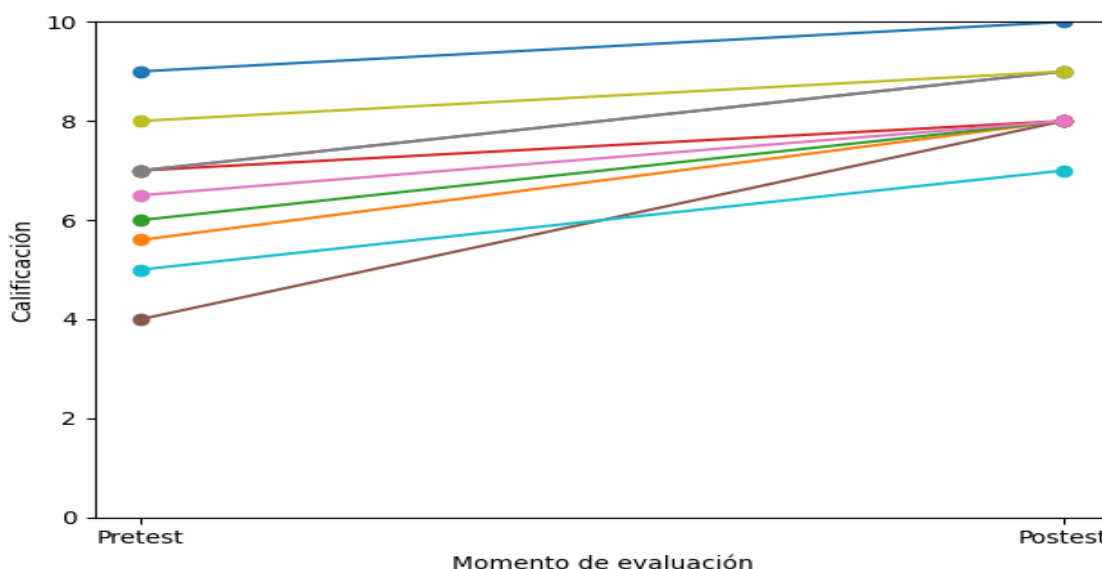
	Curso	N	Media	Mediana	DE	Mínimo	Máximo
Pretest	Octavo	10	6.510	6.750	1.446	4.000	9.000
	Noveno	16	6.031	5.750	1.408	4.000	9.000
	Décimo	14	6.071	6.000	1.342	4.000	9.000
Postest	Octavo	10	8.400	8.000	0.843	7.000	10.000
	Noveno	16	8.125	8.000	1.008	7.000	10.000

Décimo 14 8.643 8.750 0.949 7.000 10.000

Nota. Elaboración propia (2026).

En el nivel de Octavo, los resultados del pretest evidencian una media de 6.51, con calificaciones que oscilaron entre un mínimo de 4.00 y un máximo de 9.00; posteriormente, en el posttest, la media se incrementó a 8.40, con valores comprendidos entre 7.00 y 10.00. Este aumento, acompañado de la disminución de la desviación estándar de 1.446 a 0.843, indica una mejora significativa en el rendimiento académico y una mayor homogeneidad en las calificaciones obtenidas. La Figura 1 muestra la evolución individual de las calificaciones del pretest al posttest en el curso de Octavo.

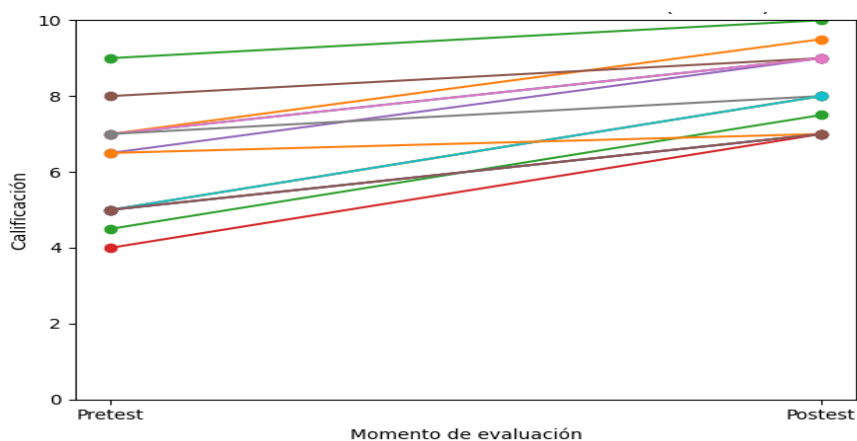
Figura 1. Evolución de calificaciones Pretest – Posttest (Octavo)



Nota. Se observa un incremento generalizado de los puntajes en todos los estudiantes, lo que evidencia una mejora consistente del rendimiento académico tras la intervención educativa.

En Noveno, el pretest presentó una media de 6.03, con un rango de calificaciones entre 4.00 y 9.00, mientras que el posttest mostró un incremento hasta una media de 8.13, con valores mínimos de 7.00 y máximos de 10.00. Asimismo, la reducción de la desviación estándar de 1.408 a 1.008 refleja un progreso consistente en el desempeño académico y una menor dispersión de los resultados tras la intervención. En la Figura 2 se presenta la variación de las calificaciones del pretest al posttest en el curso de Noveno.

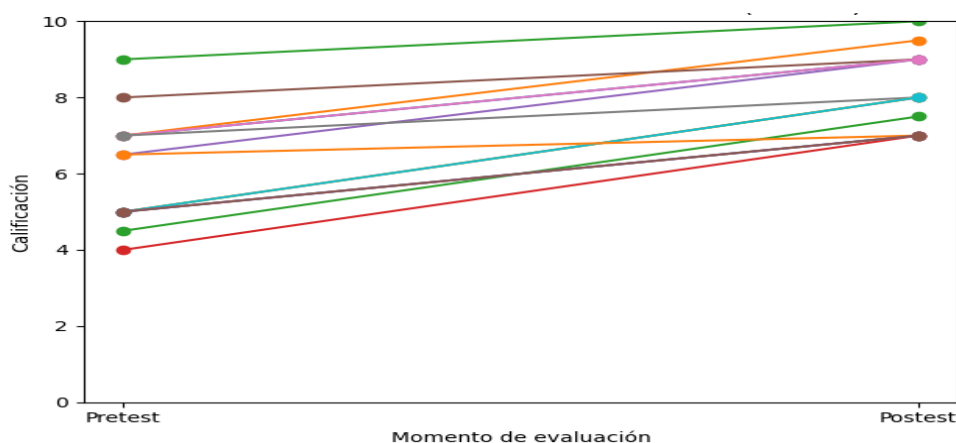
Figura 2. Evolución de calificaciones Pretest – Postest (Noveno)



Nota. Los resultados reflejan aumentos pronunciados en la mayoría de los estudiantes, lo que sugiere un impacto significativo de la intervención.

Para Décimo, la media del pretest fue de 6.07, con un mínimo de 4.00 y un máximo de 9.00, mientras que en el postest se observó un incremento hasta 8.64, con calificaciones comprendidas entre 7.00 y 10.00. La reducción de la desviación estándar de 1.342 a 0.949 confirma una mejora generalizada en el aprendizaje y una mayor consistencia en los resultados obtenidos. La Figura 3 ilustra la evolución de las calificaciones del pretest al postest en el curso de Décimo.

Figura 3. Evolución de calificaciones Pretest – Postest (Décimo)



Nota. Aunque se aprecia variabilidad individual en los puntajes iniciales, la tendencia general es de incremento en el postest, evidenciando una mejora global del desempeño académico

Prueba de Hipótesis

Hipótesis nula (H_0):

No existen diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pretest y del postest en los cursos de Octavo, Noveno y Décimo.

Hipótesis alternativa (H_1):

Existen diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pretest y del postest en los cursos de Octavo, Noveno y Décimo.

Para contrastar estas hipótesis, se aplicó la prueba t de Student para muestras pareadas, con un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$. La Tabla 5 presenta los resultados obtenidos al comparar las medias del pretest y del postest en los cursos de Octavo, Noveno y Décimo, considerando el tamaño muestral, el estadístico t y el nivel de significancia asociado.

Tabla 5. Prueba t pareada pretest–postest por curso

Curso	N	t	p
Octavo	10	-6.64	< 0.001
Noveno	16	-9.96	< 0.001
Décimo	14	-5.71	< 0.001

Nota. $p < 0.05$ indica diferencias estadísticamente significativas.

Los resultados muestran diferencias estadísticamente significativas entre las calificaciones del pretest y del postest en los tres cursos analizados ($p < 0.001$). En particular, los valores del estadístico t indican incrementos consistentes en el rendimiento académico posterior a la intervención educativa, siendo el curso de Noveno el que presenta el mayor cambio, seguido de Octavo y Décimo, lo que evidencia la efectividad de la estrategia aplicada.

DISCUSIÓN

Los resultados del cuestionario diagnóstico inicial evidenciaron percepciones moderadas respecto a la motivación, la participación y el uso de herramientas digitales, así como la presencia frecuente de dificultades técnicas. Estos hallazgos pusieron de manifiesto un escenario inicial

caracterizado por barreras académicas, emocionales y tecnológicas, lo que justificó el diseño de una estrategia didáctica mediada por Genially orientada a fortalecer el interés y la implicación del estudiantado, en concordancia con lo señalado por Cabrera et al. (2024); Medina et al., (2024) y Zambrano et al. (2024). La comparación entre el pretest y el postest permitió evidenciar una mejora clara y sostenida en las calificaciones de los estudiantes en los tres niveles educativos. En el curso de Octavo, el promedio pasó de 6.51 en el pretest a 8.40 en el postest, lo que refleja un avance significativo desde un rendimiento medio hacia un nivel alto. De manera similar, en Noveno el promedio se incrementó de 6.03 a 8.13, evidenciando una mejora académica consistente tras la aplicación de la estrategia didáctica. En Décimo, el aumento fue de 6.07 a 8.64, constituyéndose en el curso con el mayor promedio final, lo que demuestra un impacto positivo generalizado de la intervención en todos los niveles analizados.

Los resultados estadísticos confirmaron que las diferencias entre el pretest y el postest fueron significativas en todos los cursos, lo que respalda empíricamente la efectividad de la intervención pedagógica. Este comportamiento coincide con los hallazgos de Aucay et al. (2024); Estupiñan et al. (2024) y Torres-Torres (2024), quienes reportan mejoras sustanciales en el rendimiento académico cuando se integran recursos digitales interactivos de manera planificada. Los aportes cualitativos obtenidos a partir de las entrevistas a docentes permiten explicar este incremento en las calificaciones, al señalar que el uso de recursos visuales, lúdicos e interactivos redujo el temor al error, incrementó la participación y fortaleció la confianza del estudiantado. Asimismo, la mediación docente resultó clave para disminuir las dificultades técnicas inicialmente identificadas, tal como lo destaca Eugenio et al. (2024)

Finalmente, la mejora en el rendimiento académico se vinculó también con cambios positivos en el ámbito socioemocional. La estrategia “Pon en práctica tus valores” promovió la cooperación, la empatía y la reflexión ética, generando un entorno de aprendizaje más favorable y motivador. Este enfoque integral concuerda con lo expuesto por Jiménez et al. (2020), quien sostiene que el uso pedagógico de Genially contribuye tanto al incremento del rendimiento académico como al fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

CONCLUSIONES

El estudio permitió comprobar la influencia positiva del uso de Genially en el aprendizaje de adultos que retomaron su formación básica. La aplicación de esta propuesta didáctica evidenció cambios notables en la actitud, el interés y la participación, fortaleciendo la implicación de los estudiantes durante el proceso educativo. Los resultados reflejaron una mejora sustancial en la motivación y la comprensión de los contenidos, al pasar de una valoración inicial baja a un desempeño elevado tras la intervención. Esta diferencia confirma que el entorno interactivo y visual de la herramienta favorece la concentración, el entusiasmo y la continuidad del aprendizaje, reduciendo a su vez las limitaciones técnicas y el desánimo inicial de los participantes. La experiencia con la estrategia “Pon en práctica tus valores” propició un aprendizaje dinámico y vivencial, reforzando la práctica de principios éticos como la empatía, el respeto y la responsabilidad. Tanto estudiantes como docentes destacaron una convivencia más armónica, colaboración constante y mayor reflexión personal dentro del aula. En conclusión, Genially se consolida como un medio innovador y efectivo para impulsar la formación de personas con trayectorias escolares interrumpidas, al propiciar experiencias de enseñanza atractivas, inclusivas y con sentido humano. Su incorporación en la Educación para Jóvenes y Adultos puede convertirse en una vía estratégica para reavivar el interés, fortalecer valores y garantizar aprendizajes duraderos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Álvarez, C., & Jiménez, K. (2024). Modelo transformacional en evaluación para el empoderamiento y transferencia de aprendizajes. *MENDIVE Revista de Educación*, 22(3), 1–10.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962024000300016&script=sci_abstract
- Aucay, R., Cabrera, L., & Hermann, E. (2024). Genially como herramienta interactiva para mejorar la motivación de los estudiantes. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 254–263.
<https://doi.org/10.62452/r5e81z05>
- Barcia, B. Q., González, M. M., & Martínez, A. V. (2020). Brecha Digital en Adultos Mayores: Accesibilidad Tecnológica y Redes Sociales. *GIGAPP Estudios Working Papers*, 7(166–182), 744–757. <https://gigapp.org/ewp/index.php/GIGAPP-EWP/article/view/220>
- Benalcázar-Bosmediano, E. J., Valencia-Mesia, K. O., Vázquez-Zubizarreta, G., & Tapia-Bastidas, T. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *MQR Investigar*, 8(1), 2859–2878.
<https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.1.2024.2859-2878>
- Buiza Chuquitaype, L. G., & Gutiérrez Beltrán, A. (2024). Factores predominantes de la deserción escolar en estudiantes de educación básica regular en Latinoamérica. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(33), 893–907.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.771>
- Cabrera, B., Ulloa, M., Calahorrano, R., Lino, V., & Toala, F. (2024). Uso de la simulación phet para el aprendizaje de vectores en estudiantes de bachillerato: un enfoque interactivo. *Revista Científica Multidisciplinar G-Ner@ndo*, 5(2), 1971–1994.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/346>
- De la Torre, M., Junco, D., Marrero, M., & Rodripiguez, I. (2023). Software Jamovi en la docencia de la asignatura Metodología de la Investigación. *ECIMED. Editorial de Ciencias Médicas*, 37(4), 1–8.
- Espinar Álava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142020000300012&script=sci_arttext
- Espíndola, E., & León, A. (2002). La deserción escolar en América Latina: un tema prioritario para la agenda regional. *Revista Iberoamericana*, (30), 39–62.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/941/1784>



- Estupiñan, T., Cruz, C., & Pérez, H. (2024). Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales. *Mendive. Revista de Educación*, 22(3), 1–15. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/%22.e3722>.<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3722>
- Eugenio, C., Medina, V., Zurita, M., Eugenio, J., & Lino, V. (2024). La enseñanza de las matemáticas en la Educación Superior: el caso de la Universidad Técnica de Cotopaxi. *Revista Científica Multidisciplinar G-Ner@ndo*, 5(2), 1510–1525. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.246>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodologías de la investigación, las Rutas cuantitativas, cualitativas*. Mc Graw Hill Education. <https://acortar.link/DUYsRW>
- Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, Á. A., & Orcos, L. (2020). Digital escape room, using Genial.Ly and a breakout to learn algebra at secondary education level in Spain. *Education Sciences*, 10(10), 1–14. <https://doi.org/10.3390/educsci10100271>
- León, M., Sisalema, Y., Guerrero, E., & Martínez, R. (2024). Herramientas digitales como factor determinante en la adquisición de conocimientos en estudiantes de escolaridad inconclusa. *Polo Del Conocimiento*, 9(3), 4547–4577. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7165/pdf>
- Lino Calle, V., Carvajal Rivadeneira, D., Sornoza Parrales, D., Vergara Ibarra, J., & Intriago Delgado, Y. (2024). Herramienta tecnológica Jamovi en el análisis e interpretación de datos en proyectos de Ingeniería Civil. *Innovaciones Educativas*, 26(41), 151–165. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9641266>
- Lino-Calle, V., Barberán-Delgado, J., Lopez-Fernández, R., & Gómez-Rodríguez, V. (2023). Analítica del aprendizaje sustentada en el Phet Simulations como medio de enseñanza en la asignatura de Física. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 7(3), 2297–2322. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2297-2322>
- Lugo, J. (2021). Andragogía y La Experiencia en La Educación de Médicos: Revisión Narrativa. *Revista de Medicina Clínica*, 5(3), 1–5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5725712>
- Martínez Cortes, G. A., & Parrales Loo, G. B. (2024). Los desafíos de los entornos educativos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1–12. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2226>

- Medina, M., Pin, J., Chinga, R., & Lino, V. (2024). Wordwall como herramienta de apoyo en el refuerzo pedagógico de Ciencias Naturales. *Polo Del Conocimiento*, 9(3), 1118–1136. <https://bit.ly/4bv9fR4>
- Mora-Bojorque, M. V., Cabrera-Berrezueta, L. B., Reascos-Vallejo, N. C., & Auccahuallpa-Fernández, R. (2021). Técnicas andragógicas innovadoras para la enseñanza a personas con escolaridad inconclusa: perspectivas desde los docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 297. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1503>
- Paspuezan, L., Salazar, K., & Ipaz, D. (2024). Efectos de la Tecnología Educativa y su Implementación en la Educación de Adultos con Escolaridad Incompleta en Programas de Modalidad Intensiva. *Polo Del Conocimiento*, 9(12), 1225–1241. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8537>
- Pazmiño Constante, P. G., Romero Pacheco, D. E., Roldán Saltos, Y. del R., Ceballos Torres, C. C., & Alcívar Cedeño, R. A. (2024). Impacto del uso de tecnologías educativas en la motivación y el compromiso estudiantil durante el proceso de aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 199–211. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2240>
- Pinargote, J., Lino, V., & Vera, B. (2024). Python en la enseñanza de las Matemáticas para estudiantes de nivelación en Educación Superior. *MQRInvestigar*, 8(3), 3966–3989. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.3966-3989>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Reinoso-Macías, J. S., & San Andrés-Laz, E. M. (2022). El uso de las redes sociales en el aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 125–144. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11edespssep.0227>
- Sukmanasa, E., Rostikawati, R. T., & Hadad, M. (2024). The effect of using genially assisted learning media on pancasila education lessons for elementary students. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16, 103–108. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Torres-Torres, O. L. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>
- Villalta, E., Machuca, S., & Palma, D. (2023). Explorando la brecha digital en el acceso tecnológico y su influencia en la educación: abordando las diferencias entre comunidades. *Revista Dilemas*

Contemporáneos: Educación, Política y Valores, (26), 1–18.
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3889/3815>

Zambrano, A., Intriago, Y., & Carrión, H. (2024). Recursos digitales para el refuerzo pedagógico en contenidos de la asignatura de física. *MQRInvestigar*, 8(4), 87–106.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.87-106>

Zurita, M., Lino, V., Yuquilema, J., & Ayabaca, R. (2025). Estrategia Gamificada con Quizziz para Mejorar el Aprendizaje de la Física en Estudiantes Universitarios. *Reincisol*, 4(7), 4748–4766.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)4748-4766](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)4748-4766)

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

