

Genially: Un taller didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de primaria

Genially: A didactic workshop for the development of logical thinking in elementary school students

Jhon Alex Mejia Mendoza

Universidad Bolivariana Del Ecuador
jamejiam@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-1002-7699>
Durán – Ecuador

Rosa María Palacios Lino

Universidad Bolivariana Del Ecuador
rmpalaciosl@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-0432-4321>
Durán – Ecuador

MSc. Angel León Coloma Carrasco

Universidad Bolivariana Del Ecuador
alcolomac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9625-5950>
Durán – Ecuador

MSc. Raúl Fernández López

Universidad Bolivariana Del Ecuador
rlopezf@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-5316-2300>
Durán – Ecuador

Formato de citación APA

Mejia, J., Palacios, R., Coloma, Á. & Fernández, R. (2026).
Genially: Un taller didáctico para el desarrollo del
pensamiento lógico en estudiantes de primaria.
Revista REG, Vol. 5 (Nº. 3), p. 293 – 315.

CONOCIMIENTO SIN FRONTERAS

Vol. 5 (Nº. 3). julio – septiembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 01-07-2026

Fecha de aceptación :12-07-2026

Fecha de publicación:30-09-2026



RESUMEN

La presente investigación sostiene que las herramientas digitales educativas, cuando se integran de manera pedagógica y planificada, contribuyen significativamente al fortalecimiento de los procesos cognitivos en la educación básica. En este sentido, el estudio se centra en proponer el uso de la plataforma Genially como una guía didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de primaria, específicamente en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica "25 de Diciembre". La investigación adopta un enfoque mixto, con un diseño no experimental y descriptivo, apoyado en métodos exploratorios. Para la recolección de información se emplearon técnicas como la observación directa y la encuesta aplicada a una muestra de 27 estudiantes de séptimo grado, utilizando una escala de Likert. La confiabilidad del instrumento fue verificada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach ($\alpha = 0,87$), lo que indica una consistencia interna aceptable. El análisis de los datos se realizó mediante estadística descriptiva, con apoyo de Google Forms y Microsoft Excel. Los resultados evidencian una alta aceptación del uso de Genially, con incrementos notables en la participación, motivación, facilidad de uso, organización de ideas y estimulación de la creatividad, aspectos que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico. Más del 80 % de los encuestados reportó percepciones positivas respecto a la participación activa y la comprensión de contenidos mediante esta herramienta. A partir de los hallazgos, se propone el diseño e implementación de una guía didáctica basada en Genially, orientada a fortalecer el pensamiento lógico a través de actividades lúdicas, interactivas y constructivistas.

PALABRAS CLAVE: Genially; Guía didáctica; Pensamiento lógico; Educación primaria; Herramientas digitales.



ABSTRACT

This research argues that digital educational tools, when pedagogically and systematically integrated, significantly contribute to the development of cognitive processes in basic education. In this context, the study focuses on proposing the use of the Genially platform as a didactic guide for the development of logical thinking in primary school students, specifically in the Language and Literature area at the "25 de Diciembre" Basic Education School. The research adopts a mixed-methods approach, with a non-experimental, descriptive, and exploratory design. Data collection was carried out through direct observation and a survey applied to a sample of 27 seventh-grade students, using a Likert-scale questionnaire. Instrument reliability was verified through Cronbach's Alpha coefficient ($\alpha = 0.87$), indicating acceptable internal consistency. Data analysis was conducted using descriptive statistics, supported by Google Forms and Microsoft Excel. The results reveal a high level of acceptance of Genially as an educational resource, with notable improvements in student participation, motivation, ease of use, organization of ideas, and creative stimulation, all of which support the development of logical thinking. More than 80% of the participants reported positive perceptions regarding active participation and content comprehension when using this digital tool. Based on these findings, the study proposes the design and implementation of a didactic guide based on Genially, aimed at strengthening logical thinking through playful, interactive, and constructivist activities.

KEYWORDS: Genially; Didactic guide; Logical thinking; Primary education; Digital tools.



INTRODUCCIÓN

Las herramientas digitales educativas son recursos tecnológicos elaborados con fines pedagógicos que, según Pazmiño et al. (2022), sirven de base para la concentración del estudiante dentro de la praxis educativa y mejoran considerablemente su nivel de rendimiento académico. Dichas herramientas influyen positivamente en la educación porque se convierten en una fuente innovadora de búsqueda de información y conocimiento para los estudiantes en los distintos niveles educativos; asimismo, su uso permite que tanto docentes como estudiantes aprendan y enseñen de manera más didáctica, creativa y dinámica.

Cotrado y Sucari (2024) sostienen que el uso adecuado de las herramientas digitales educativas brinda amplios beneficios, entre ellos el acceso facilitado a contenidos multimedia, la mejora de la concentración, el orden y la retención, y la personalización del contenido según los estilos de aprendizaje de cada estudiante. Cabe destacar, además, que estas herramientas mejoran la relación docente-estudiante con independencia de la ubicación territorial, dado que los espacios están diseñados para trabajarse tanto de forma virtual como presencial, con un enfoque de retroalimentación en tiempo real.

Considerando lo expuesto por Acosta (2022), la gamificación es una estrategia que transforma los procesos educativos al sustituir métodos y rutinas tradicionales por propuestas de mayor impacto significativo y dinámico. Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación puede plantearse también como una herramienta de reto constante para los estudiantes, quienes deben cumplir reglas y seguir procedimientos para obtener su calificación o puntaje; asimismo, permite incorporar contenido multimedia para hacer la experiencia más visualmente atractiva.

La gamificación se consolida como una herramienta indispensable para la educación del siglo XXI y avanza progresivamente en todos los niveles de enseñanza, convirtiendo a los estudiantes en actores principales de su aprendizaje. Como señalan Romero, Quevedo y Figueroa (2023), "la gamificación tiene como objetivo aumentar el nivel de motivación y participación de los estudiantes en las actividades presentadas en el curso, lo que se logra mediante la retroalimentación efectiva inmediata y el refuerzo positivo de interacciones dinámicas" (p. 174).

Grasia, Faslah y Adha (2023) indican que Genially es una plataforma en línea que permite elaborar presentaciones, infografías, mapas conceptuales, juegos y otros materiales digitales con un estilo visual atractivo. Su interfaz intuitiva facilita que cualquier usuario, incluso sin conocimientos previos de diseño, pueda crear contenidos llamativos. Entre sus principales ventajas se destaca la amplia variedad de plantillas prediseñadas que se adaptan a distintas necesidades, así como sus

elementos interactivos, que enriquecen la experiencia del usuario y favorecen una presentación dinámica de la información.

Gravelsina y Linda (2024) mencionan que, en el ámbito educativo y profesional, esta plataforma ha ganado relevancia por su capacidad para captar la atención de quienes reciben la información. Al integrar imágenes, animaciones y botones interactivos, los recursos elaborados en Genially invitan a la exploración y fomentan la participación activa, transformando el aprendizaje en una experiencia inmersiva. Además, la plataforma permite compartir proyectos fácilmente en línea o insertarlos en entornos virtuales, lo que la hace versátil para su uso en el aula, conferencias, capacitaciones o proyectos colaborativos.

Torres (2024) describe Genially como una plataforma diseñada para la creación de presentaciones interactivas y dinámicas, con una amplia gama de recursos aplicables en educación: infografías, videos, cuestionarios, encuestas y gráficos, todos de fácil manejo. Asimismo, es una herramienta que permite a estudiantes y docentes trabajar de forma simultánea en la nube, propiciando entornos colaborativos y armónicos de aprendizaje.

Dwanda y Afrina (2023) señalan que durante la pandemia de COVID-19 se hizo necesario contar con entornos virtuales que ofrecieran recursos multimedia accesibles en línea; Genially fue reconocida en ese contexto por High Teacher Indonesia como una herramienta completa para diseñar experiencias de aprendizaje dinámicas. De igual forma, Buñay y Quizhpi (2025) sostienen que contenidos que anteriormente requerían dos horas de explicación pueden enseñarse en menor tiempo mediante esta plataforma, sin que ello disminuya la calidad del aprendizaje, sino que lo hace más eficaz y significativo.

Según Ortiz, Gaibor y Chuquian (2024), el uso de Genially ha demostrado ser efectivo en la mejora del rendimiento académico de estudiantes de Ciencias Naturales en Ecuador. Un estudio cuasiexperimental con estudiantes de décimo año de Educación General Básica evidenció que la integración de esta plataforma facilitó la comprensión de conceptos clave, aumentó la motivación y participación estudiantil, y mejoró significativamente el rendimiento académico, respalda la hipótesis de que las herramientas digitales interactivas pueden potenciar el aprendizaje en el contexto educativo ecuatoriano.

Yupanqui-Valente, Álvarez-Ochoa et al. (2025) sostienen que Genially brinda la posibilidad de crear presentaciones atractivas, juegos educativos y secuencias gráficas que favorecen la participación activa de los estudiantes. El uso de recursos interactivos genera mayor interés y compromiso en quienes aprenden y, además, permite integrar saberes culturales propios de cada contexto, incluyendo

leyendas, relatos tradicionales o expresiones en lenguas originarias, lo que enriquece y resignifica la experiencia educativa.

Punia et al. (2022) definen el pensamiento lógico como la habilidad que permite a los estudiantes resolver problemas de forma ordenada y coherente mediante la toma de decisiones fundamentadas. Esta habilidad no solo potencia el aprendizaje, sino que facilita la comprensión y el abordaje de desafíos cotidianos. Por su parte, Yildiz (2022) sostiene que el desarrollo de esta capacidad requiere el empleo sistemático de métodos y técnicas de razonamiento que permitan analizar los problemas con claridad. En definitiva, el pensamiento lógico impulsa la creatividad, la perspicacia y la comprensión del entorno.

Acosta y Carruyo (2022) afirman que el pensamiento lógico en estudiantes de primaria constituye un componente esencial del desarrollo cognitivo, pues les permite comprender, analizar y razonar sobre las situaciones que viven diariamente, y resolver problemas con mayor precisión. Para ello, resulta indispensable que el docente diseñe estrategias didácticas pertinentes, de carácter lúdico y recreativo, que propicien la adquisición significativa del conocimiento a lo largo del proceso escolar.

Cerón (2022) sostiene que el pensamiento lógico se desarrolla principalmente a través de las experiencias y la manipulación de objetos con los que el niño interactúa, progresando desde lo particular hacia lo más complejo. En este sentido, el entorno en el que el infante se desenvuelve —la familia y la sociedad— desempeña un papel determinante en el desarrollo de este tipo de pensamiento.

Martínez, Narváez y Losada (2022) destacan la relevancia de implementar las TIC y la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que estas estrategias fortalecen el pensamiento lógico y contribuyen a reducir el analfabetismo digital. Los autores enfatizan que la gamificación permite diseñar prácticas educativas acordes con las necesidades e intereses de los estudiantes, por lo que corresponde a los docentes adaptar las herramientas y plataformas digitales a los contextos de aprendizaje de los niños.

Arias y Francia (2025) sostienen que la gamificación constituye un aporte significativo para la educación y el desarrollo del pensamiento lógico, dado que articula tecnología y juego en un entorno motivador, ajustado a las necesidades y habilidades de los estudiantes. De esta forma, la aplicación de la gamificación en el aula incrementa la probabilidad de que los estudiantes estructuren sus conocimientos de manera eficiente.

Buñay Paguay y Quizhpi Arce (2025) destacan que el pensamiento lógico cumple un papel esencial en la educación básica, ya que sirve como base para desarrollar la capacidad de razonar,

analizar y resolver distintos tipos de problemas. No obstante, las metodologías tradicionales de enseñanza de lengua y literatura suelen resultar poco atractivas para los estudiantes, lo que limita su motivación y dificulta un aprendizaje significativo. En respuesta, plataformas como Genially han surgido como alternativas innovadoras que permiten crear actividades dinámicas e interactivas, favoreciendo la participación activa y una conexión más profunda con los contenidos lingüísticos.

Es necesario señalar que, en la Escuela de Educación Básica "25 de Diciembre", factores como la limitada capacitación docente en tecnología educativa y la escasez de recursos digitales han dificultado la integración sistemática del pensamiento lógico a través de herramientas digitales interactivas. Sin embargo, los docentes han desarrollado estrategias adaptadas a los recursos disponibles en la institución.

Con base en lo anteriormente expuesto, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo diseñar un taller didáctico en la plataforma Genially para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes de primaria? En respuesta, se plantea como objetivo general diseñar un taller didáctico en Genially para el desarrollo del pensamiento lógico en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "25 de Diciembre". Para ello, se propone fundamentar teóricamente las variables de Genially y pensamiento lógico, así como diagnosticar el estado actual del uso de esta herramienta didáctica en los estudiantes.

En el ámbito educativo actual, la transformación digital ocupa espacios cada vez más relevantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; por ello, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se constituyen en un recurso de alto valor para potenciar las capacidades y habilidades de los educandos. En este marco, Genially representa una herramienta digital eficaz que facilita la transformación de contenidos en experiencias interactivas y visualmente atractivas. Su uso no se limita a la presentación de información, sino que posibilita el diseño de recursos pedagógicos que fomenten el análisis, la exploración y la construcción del conocimiento mediante animaciones, actividades de gamificación, infografías e insumos personalizados que contemplan los distintos estilos de aprendizaje.

La investigación es pertinente porque integra la educación lingüística con el desarrollo del pensamiento lógico, áreas fundamentales para mejorar el rendimiento académico. El uso de Genially como herramienta innovadora dinamiza los contenidos y se adapta a los estilos de aprendizaje, fortaleciendo la motivación y la participación estudiantil, al tiempo que potencia la práctica docente. Su pertinencia responde a las demandas tecnológicas actuales y a un enfoque pedagógico inclusivo.

Además, el estudio es viable gracias al acceso gratuito a la plataforma y a los recursos institucionales disponibles.

MÉTODOS MATERIALES

La presente investigación adopta un enfoque mixto, pues combina el análisis cuantitativo de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta con la interpretación cualitativa derivada de la observación directa, lo que permite una comprensión integral del impacto de Genially en el desarrollo del pensamiento lógico.

El diseño es no experimental, dado que las variables se observan tal como se manifiestan en el contexto real de la institución, sin ningún tipo de manipulación. Como señala Leiva et al. (2024), el diseño no experimental se caracteriza por observar las variables tal como se presentan en la realidad, describir situaciones, analizar comportamientos y reconocer relaciones entre fenómenos que ocurren de manera natural, manteniendo intactas las circunstancias originales del entorno estudiado.

El método descriptivo se emplea para caracterizar las estrategias didácticas utilizadas en la institución y describir cómo Genially puede transformar las prácticas pedagógicas, detallando el comportamiento, rendimiento y participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. El método exploratorio, por su parte, se aplica para conocer el grado de familiaridad de los estudiantes con la plataforma e identificar las necesidades pedagógicas y las oportunidades de innovación que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico.

La población del estudio está conformada por los 27 estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica "25 de Diciembre". Dado que el número de participantes es reducido y accesible, se trabajó con la totalidad del grupo como muestra censal, lo que permitió obtener información directa y representativa sobre el uso de Genially y su incidencia en el desarrollo del pensamiento lógico.

Para la recolección de información se emplearon dos técnicas empíricas: la observación directa y la encuesta. La observación directa se utilizó para registrar sistemáticamente el comportamiento de los estudiantes durante las actividades diseñadas en Genially, considerando aspectos como el nivel de participación, la motivación, la atención sostenida y la aplicación del razonamiento lógico en la resolución de las tareas propuestas.

La encuesta se aplicó mediante Google Forms, utilizando un cuestionario con preguntas en escala de Likert de cinco niveles. Las preguntas se organizaron en torno a dimensiones clave: uso de la plataforma Genially, motivación generada, participación activa en las actividades e impacto percibido en el desarrollo del pensamiento lógico.

Los instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos. Para ello, se contó con la revisión de tres especialistas en educación y tecnología educativa, quienes valoraron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems propuestos. Las observaciones realizadas fueron incorporadas antes de la aplicación definitiva del instrumento.

La confiabilidad del cuestionario fue evaluada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de $\alpha = 0,87$, lo que indica una consistencia interna alta y garantiza la fiabilidad de los resultados. Este valor fue calculado a partir de las respuestas de una prueba piloto aplicada previamente a cinco estudiantes con características similares a la muestra definitiva.

Procedimiento de comparación pretest-postest

Con el propósito de identificar cambios en las percepciones de los estudiantes antes y después de la implementación del taller, se aplicó la encuesta en dos momentos: al inicio (diagnóstico) y al finalizar las sesiones del taller (evaluación). Los porcentajes de cambio reportados en la sección de Discusión corresponden a la variación entre ambas mediciones en cada ítem de la escala Likert, calculados mediante la comparación de las frecuencias relativas obtenidas en el pretest y el postest.

Procesamiento de datos

Los datos recolectados fueron procesados mediante estadística descriptiva. Se calcularon frecuencias absolutas, frecuencias relativas (porcentajes) y se elaboraron tablas y gráficos estadísticos para facilitar la visualización e interpretación de los resultados. El procesamiento se realizó en Microsoft Excel, y la recolección inicial se gestionó a través de Google Forms.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La encuesta diagnóstica se aplicó a los 27 estudiantes de la muestra antes de la implementación del taller. A continuación, se presentan los resultados de las preguntas más representativas de cada dimensión evaluada, expresados en porcentajes sobre el total de respuestas.

Después de aplicar la encuesta, se obtuvieron los siguientes resultados:

Pregunta 1. ¿Participas activamente cuando utilizas Genially?

Gráfico 1.

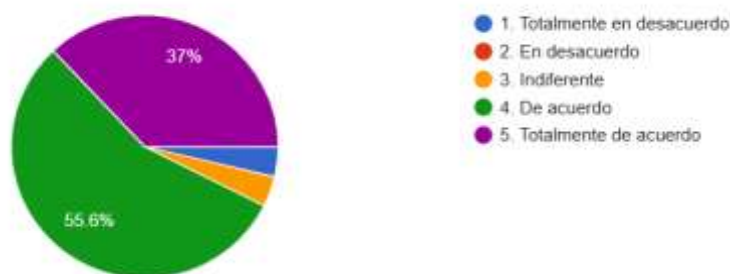


Fuente: Elaboración propia

Los resultados evidencian una percepción mayoritariamente positiva respecto a la participación activa. El 44,4 % manifestó estar de acuerdo y el 37,0 % totalmente de acuerdo, lo que representa un 81,4 % de respuestas favorables, indicando que la mayoría de los estudiantes percibe que participa activamente al usar la herramienta. Un 11,1 % señaló estar totalmente en desacuerdo, mientras que un porcentaje reducido se ubicó en las opciones en desacuerdo o indiferente, lo que sugiere la existencia de un grupo minoritario que no percibe un impacto significativo en su participación.

Pregunta 2. ¿Te resulta sencillo utilizar Genially?

Gráfico 2

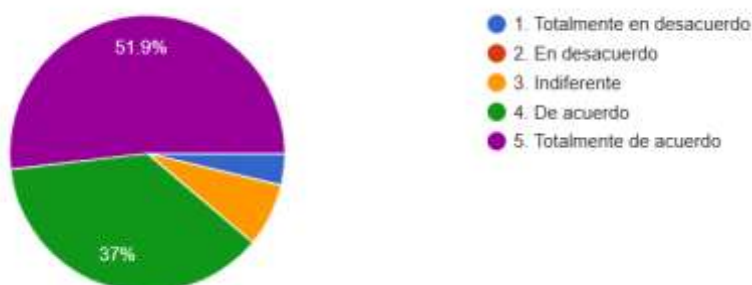


Fuente: Elaboración propia

El 55,6 % de los encuestados manifestó estar de acuerdo y el 37,0 % totalmente de acuerdo, evidenciando una percepción ampliamente positiva respecto a la accesibilidad e intuitividad de la plataforma. Solo un pequeño grupo expresó indiferencia o desacuerdo, lo que indica que las dificultades de uso son mínimas y que Genially puede incorporarse con facilidad en las actividades educativas.

Pregunta 3. ¿Te diviertes al realizar actividades con Genially?

Gráfico 3

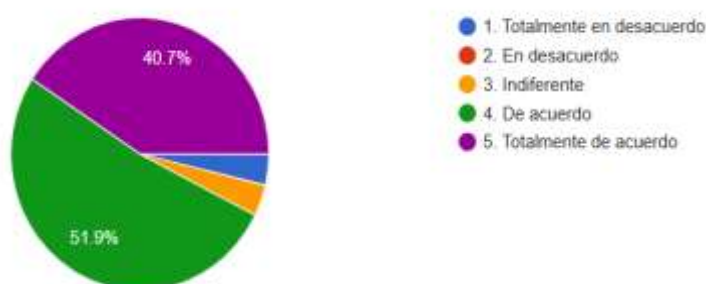


Fuente: Elaboración propia

El 51,9 % manifestó estar totalmente de acuerdo y el 37,0 % de acuerdo, lo que refleja que la plataforma resulta atractiva y motivadora para la mayoría de los estudiantes. Solo un porcentaje menor se ubicó entre las opciones indiferentes o en desacuerdo, lo que indica que las actividades propuestas logran captar el interés y generar disfrute durante el proceso de aprendizaje.

Pregunta 4. ¿Encuentras más fácil responder preguntas con apoyo de Genially?

Gráfico 4

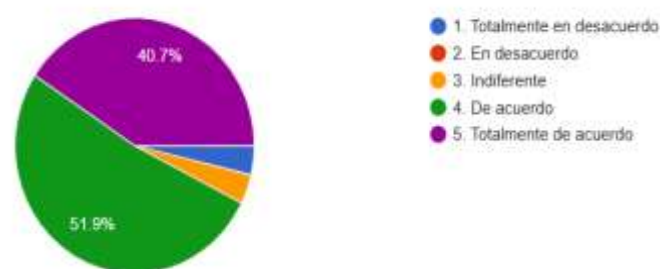


Fuente: Elaboración propia

El 51,9 % indicó estar de acuerdo y el 40,7 % totalmente de acuerdo, evidenciando que la mayoría percibe que Genially contribuye a una mejor comprensión de los contenidos y a una mayor seguridad al momento de responder. Solo un porcentaje mínimo se ubicó en las opciones indiferentes o en desacuerdo.

Pregunta 5. ¿Te resulta más sencillo señalar ideas principales con Genially?

Gráfico 5

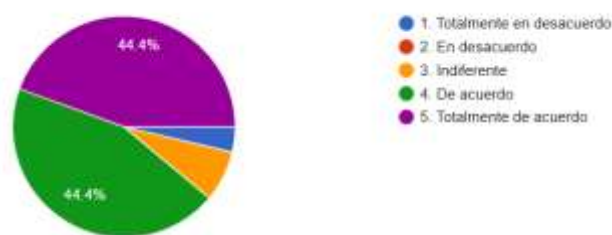


Fuente: Elaboración propia

El 51,9 % se ubicó en la opción de acuerdo y el 40,7 % en totalmente de acuerdo, lo que evidencia que más del 90 % considera que la herramienta facilita la comprensión y organización de la información. Los porcentajes mínimos en las categorías de indiferencia o desacuerdo indican que son pocos los estudiantes que no perciben beneficios claros en el uso de la plataforma.

Pregunta 6. ¿Genially despierta tu imaginación para escribir?

Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia

El mismo porcentaje de estudiantes se ubicó en las categorías de acuerdo (44,4 %) y totalmente de acuerdo (44,4 %), lo que evidencia que la gran mayoría percibe que esta herramienta estimula su creatividad y motivación al momento de producir textos. La escasa presencia de respuestas en las opciones de indiferencia o desacuerdo confirma que los recursos visuales, interactivos y dinámicos de Genially favorecen la imaginación y el interés por la escritura.

De manera general, los resultados del diagnóstico evidencian una alta aceptación inicial de Genially como recurso educativo. La mayoría de los estudiantes manifiesta preferencia por actividades que incluyan imágenes y elementos multimedia, considera que aprende más eficientemente con esta herramienta y reconoce su utilidad para organizar ideas y comprender contenidos. Estos datos confirman la pertinencia de implementar el taller didáctico propuesto.

Considerando los resultados de la investigación, se reconoce la necesidad de articular el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una estrategia que oriente la práctica docente y el quehacer estudiantil hacia el desarrollo del pensamiento lógico. En este sentido, se plantea la implementación del taller didáctico "Aprendo con Genially: Desarrollo del pensamiento lógico en Lengua y Literatura", concebido como una herramienta flexible, dinámica y adaptable a los diferentes ritmos de aprendizaje. Esta propuesta busca no solo mejorar la comprensión de contenidos, sino también fomentar la autonomía y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes.

El taller está estructurado en cuatro sesiones de 45 minutos cada una, desarrolladas durante dos semanas en el aula de clases. En la primera sesión, denominada "¿Qué es la lógica?", se presentan actividades de clasificación y secuenciación mediante infografías interactivas elaboradas en Genially, con el propósito de activar los conocimientos previos. En la segunda sesión, "Ordenamos ideas", los estudiantes utilizan mapas interactivos para jerarquizar información de textos narrativos y expositivos. La tercera sesión, "Resolvemos problemas", propone actividades de gamificación con situaciones de elección y toma de decisiones que requieren razonamiento lógico. Finalmente, la cuarta sesión,

"Creamos y compartimos", invita a los estudiantes a elaborar sus propias producciones digitales en Genially, aplicando las habilidades desarrolladas a lo largo del taller.

La evaluación de la propuesta se realizó mediante una rúbrica de observación con cuatro dimensiones: participación activa, organización lógica de ideas, resolución de situaciones problemáticas y creatividad en la producción. Adicionalmente, se aplicó la encuesta de percepciones al finalizar las sesiones (postest), cuyos resultados se comparan con los obtenidos en el diagnóstico inicial para identificar tendencias de mejora asociadas al uso sostenido de la plataforma.

La propuesta se orienta, asimismo, al fortalecimiento de la práctica docente mediante la planificación de actividades dinámicas, lúdicas, creativas y participativas sustentadas en principios pedagógicos constructivistas, preparando a los estudiantes para los desafíos cognitivos y tecnológicos del siglo XXI.

Figura 1

		PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejía Mendoza Rosa María Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
Unidad didáctica:	1	Título de la unidad:	Palabras que fortalecen la memoria y la identidad	Fecha fin:
Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
Campana social	LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC, para recrearlos.	LLL.3.8.1. Reinventa textos literarios, reconoce la fuente original y usa diversos medios y recursos, incluidas las TIC, para recrearlos.	Experiencia. Presentar imagen de impacto social y comercial Reflexión. Breve diálogo grupal sobre el impacto social Conceptualización. Se introduce el nuevo aprendizaje: Explicar de forma sencilla: ¿Qué es un recurso persuasivo? Aplicación. Clasificador de mensajes y puzzle actividad creada en genially.	Genially (presentaciones) Imágenes (texto de lengua) Celular Computadora Enlace: Act 1 https://view.genially.com/62b25a0916742d7644e61e0b/interactive-content-muro-de-impacto-social Act 2: https://view.genially.com/69b2bf9679057920ec7996d8/interactive-content-juego-puzzle
Observaciones				
Bibliografía				
Elaborado por:			Revisado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Figura 2

PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
	Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejia Mendoza Rosa Maria Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
	Unidad didáctica:	1	Título de la unidad:	Palabras que fortalecen la memoria y la identidad	Fecha fin:
	Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
	Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
	Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
	Selección de textos y fuentes	LL.3.3.1. Establecer relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, comparar y contrastar sus fuentes.	LLL.3.3.1. Establecer relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara y contrasta sus fuentes.	Experiencia. Mostrar imágenes de textos Preguntar: ¿Cuál creen que es verdad? ¿Por qué? Reflexión. ¿Podemos creer todo lo que vemos o leemos? Conceptualización. ¿Qué es una fuente confiable? Aplicación. Quiz Smart y sopa de letras	Genially Computador Textos digitales Banco de imágenes Enlace: Act. 1: https://view.genially.com/69b43710da35b2f22ce999e1/interactive-content-quiz-smart-lee-los-siguientes-extractos-sobre-el-mismo-tema-luego-marca-cada-texto-segun-su-confiabilidad Act. 2: https://view.genially.com/69b43b149561c5da76167c7/interactive-content-sopa-de-letras
	Observaciones				
	Bibliografía				
	Elaborado por:			Revisado por:	
	Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Figura 3

PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE					AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
	Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejia Mendoza Rosa Maria Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
	Unidad didáctica:	1	Título de la unidad:	Palabras que fortalecen la memoria y la identidad	Fecha fin:
	Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
	Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
	Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
	Coplas	LL.3.5.6. Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante el uso de diversos medios y recursos, incluidas las TIC.	LLL.3.8.1. Reinventar textos literarios incorporando recursos del lenguaje figurado y utilizando diversos medios y recursos, incluidas las TIC.	Experiencia. ¿Cómo se han conservado las coplas? Reflexión. Relacionar las coplas con la gráfica correspondientes Conceptualización. Conocer que son las coplas y sus características. Aplicación. Quiz millonario y Secuencia cultural	Genially (presentaciones/ Actividades interactivas) Audios de coplas tradicionales Imágenes culturales Celular y computadora Enlace: Act. 1: https://view.genially.com/69b6403b49561c5da7d70ff6/interactive-content-quiz-millonario Act. 2: https://view.genially.com/69b94f631f576677021eebda/interactive-content-copla-musical
	Observaciones				
	Bibliografía				
	Elaborado por:			Revisado por:	
	Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Figura 4

PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
				
Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejia Mendoza Rosa Maria Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
Unidad didáctica:	2	Título de la unidad:	Palabras que enriquecen la comunicación	Fecha fin:
Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
Comunicación oral	LL.3.2.2 Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.	LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa clara, organizada en discurso de acuerdo con las estructuras básicas de la lengua oral, reflexiona sobre los efectos del uso de estereotipos y prejuicios en la comunicación, y adapta su vocabulario según las diversas situaciones comunicativas que se le presentan en contextos presenciales y apoyados con recursos tecnológicos. (J.3, L.4)	Experiencia: ¿Por qué se dice que las palabras pueden herir o consolar? Reflexión: Cambiar frases de negativas a positivas y descubre como cambia el ánimo de todos. Conceptualización: Observar graficas y reconocer situaciones comunicativas que representan Aplicación: Identificador de frases y las consecuencias: actividades realizadas en genially	Genially (presentaciones/ Actividades interactivas) Imágenes libro Celular y computadora Enlace: Act 1: https://wordwall.net/es/resource/109539802/actividad-1-el-identificador-de-frases Act 2: https://view.genially.com/69b8584cfl45011f03c0fc34
Observaciones				
Bibliografía				
Elaborado por:			Revisado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Figura 5

PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE				AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
				
Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejia Mendoza Rosa Maria Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
Unidad didáctica:	2	Título de la unidad:	Palabras que enriquecen la comunicación	Fecha fin:
Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
Selección de páginas web	LL.3.3.6 Acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando las fuentes consultadas.	LL.3.3.7 Registrar la información consultada con el uso de esquemas de diverso tipo.	Experiencia. Observar presentaciones Reflexión. Presentar 3 fuentes digitales: pagina educativa, blog y red social. Conceptualización. ¿Qué es una fuente? Tipos de fuentes digitales Aplicación. El filtro de seguridad y El validador de datos	Genially Computadora Navegador web Banco de imágenes Enlace: Act 1: https://view.genially.com/69b86976233943049b4fc037 Act 2: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/28326594-el-validador-de-datos.html
Observaciones				
Bibliografía				
Elaborado por:			Revisado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

Figura 6

		PLAN DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		AÑO LECTIVO: 2025 - 2026
Nombre de los docentes:	Jhon Alex Mejía Mendoza Rosa María Palacios Lino	Asignatura:	Lengua y literatura	Fecha de inicio:
Unidad didáctica:	2	Título de la unidad:	Palabras que enriquecen la comunicación	Fecha fin:
Grado o curso:	6 to grado EGB	Tiempo estimado:	1 hora	Número de días: 2 días
Objetivo de aprendizaje:	Interpretar textos informativos y funcionales para evaluar información, seleccionar fuentes pertinentes y producir mensajes con intención social.			
Tema	Destreza con criterio de desempeño	Indicadores de evaluación	Actividades	Recursos
Texto informativo	LL.3.3.4 Autorregular la comprensión de textos mediante estrategias cognitivas como releer, parafrasear y consultar fuentes adicionales.	LL.3.3.5 Valorar aspectos de forma y contenido de un texto a partir de criterios preestablecidos.	Experiencia. Observar imagen de textos informativos y persuasivos. Reflexión. La importancia de comunicar mensajes para generar cambios. Conceptualización. Se introduce el nuevo aprendizaje: Explicar de forma sencilla: ¿Qué es un recurso persuasivo? Aplicación. Escape game y Mi diario digital	Genially Texto del libro computadorea Cuaderno Enlace: Act. 1: https://view.genially.com/69bb0c083215aa6b89b13897 Act. 2: https://padlet.com/jhonmejia832/el-curador-de-contenidos-mi-diario-digital-qm7rk1posqv7stvu?
Observaciones				
Bibliografía				
Elaborado por:			Revisado por:	
Fecha:		Fecha:		Fecha:

Fuente: Elaboración propia

DISCUSIÓN

En los resultados del trabajo de investigación se pudo apreciar que el uso de Genially como taller didáctico aporta en gran medida al desarrollo y fortalecimiento del pensamiento lógico lingüístico en los estudiantes de educación primaria. De esta forma, los datos demuestran un alto favorecimiento a los estudiantes en cuanto al uso de esta plataforma dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje, mayormente en aspectos vinculados con la participación, interés, motivación y creatividad.

En cuanto a la participación estudiantes, se pudo identificar que se incremento de un 81.4% al 96.3% tras la implementación de Genially en el salón de clase. Esto sin duda refuerza el criterio principal de que esta herramienta es una estrategia muy importante para los estudiantes. Al momento de aplicar el taller didáctico el estudiante deja de lado la percepción de ser un ente pasivo en su aprendizaje y se convierte en un ente activo del mismo; al encontrarse con juegos, situaciones de elección y toma de decisiones se convierte en el edificador de su propio ritmo de aprendizaje.

Estos resultados guardan relación con lo planteado por Torres (2024) quien sostiene a Genially como una herramienta mega diversa y no solo como para presentar contenido simple, transformando

la práctica docente; de igual forma, según lo mencionado por Vásquez-Atochero y Ledo-Díaz (2024) quienes redefinen el concepto de “Storytelling” en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo que la comunicación entre estudiantes sea mucho más efectiva y diversa.

Con respecto a la forma de usar Genially, se pudo mostrar una mejora del 55.6% al 90% de estudiantes que consideran esta herramienta como fácil y práctica. Esto esclarece que Genially tiene una interfaz amigable con todos los usuarios, por lo tanto, los estudiantes pueden resolver problemas de lógica lingüística con total facilidad y normalidad haciendo que su proceso de enseñanza-aprendizaje fluya y no se estanque en procesos difíciles o complejos.

Podemos reforzar dichos resultados con lo sostenido por Martínez, Narváez y Losada (2022) manifestando que las herramientas tecnológicas fortalecen los procesos cognitivos de los estudiantes siempre y cuando la forma pedagógica en la que se apliquen sea óptima. Si la herramienta es de fácil acceso y manejable, la mediación práctica y pedagógica será mucho más amplia para los educandos.

En cuanto al componente lúdico y motivador de la plataforma, se notó un cambio drástico sobre la percepción de “divertirse usando la plataforma”, este pasó de un 51.9% al 92.6%. Con esto, notamos que, al aplicar el taller didáctico en procesos educativos con los estudiantes, aumentó la atención e intención de estos por usarla con mayor constancia, ya que la gamificación activa, con actividades y juegos de recompensas y tomas de decisiones retiene la atención de los estudiantes y deja el deseo de volver a usarla constantemente.

Romero, Quevedo y Figueroa (2023) refuerzan estos resultados manifestando que la gamificación aporta potencialmente en el desarrollo del pensamiento lógico y resolución de problemas en los estudiantes; de igual manera, Arias y Francia (2025) alegan que dichos entornos estimulan al estudiante y les ayuda a mantener la concentración durante su etapa escolar, lo que, a largo plazo, mejora su conciencia espacial en un entorno social.

Por otro lado, se conoció que el 51.9% de los estudiantes manifestó que se les hacía más fácil responder preguntas con Genially; aunque tras aplicar el taller se demostró que en cuanto a la identificación de ideas principales y comprensión lectora hubo una mejora impactante del 100% de los estudiantes respondiendo positivamente. Estos resultados se deben a los mapas, infografías y contenido interactivo en la plataforma ayudan a estructurar los contenidos en los estudiantes y de igual forma este aprende a organizarla mentalmente mejorando el proceso de la metacognición.

En cuanto a esto, Punia et al. (2022) mantienen que al mejorar la relación entre pensamiento lógico y metacognición en los niños, niñas y adolescentes ayuda a que estos desarrollen la organización lógica y potencia significativamente la resolución de problemas en cualquier ámbito en el que estos se

encuentren; por lo tanto, es aquí cuando se forman personas productivas para una sociedad cambiante.

Consecuentemente, los resultados relacionados con la imaginación, creatividad para la escritura pasaron de un 88.8% a un 96.3% en los estudiantes para la redacción de textos. Esto es muy importante, ya que los estímulos visuales y auditivos en los estudiantes permite que puedan enfocarse y mejorar su producción lingüística y literaria; el uso del taller es la opción más adecuada, ya que no solo les indica que hacer, sino, como hacerlo y dejar a la creatividad sus creaciones de escritura.

En relación con los resultados, Acosta y Carruyo (2022) sostienen que el dinamismo de actividades fortalece el pensamiento lógico en estudiantes de primaria; y así mismo, Buñay y Quizhpi (2025) manifiestan que la innovación tecnológica, como en este caso, Genially es el nuevo método para desarrollar la comprensión lectora en los mismos y les ayuda a facilitar los procesos de análisis, retención y creación de contenido educativo, como ahora pueden ser textos e informes lingüísticos.

Por último, de manera general, esta investigación nos permite comprobar que la implementación académica de un taller didáctico basado en Genially potencia significativamente en la intención de los estudiantes por descubrir y aprender de forma autónoma y grupal. Mejorando dentro del proceso de enseñanza aprendizaje sus habilidades de pensamiento lógico lingüístico y procesos de metacognición. Para esto, los hallazgos de Cerón (2022) se enlazan fielmente con lo evidenciado en esta investigación, manifestando que el pensamiento lógico se desarrolla en los estudiantes a través de la interacción con recursos activos y didácticos.

CONCLUSIONES

El presente trabajo permitió alcanzar el objetivo general de la investigación: se diseñó un taller didáctico basado en Genially, orientado al desarrollo del pensamiento lógico en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica "25 de Diciembre". Esta propuesta surge como una alternativa innovadora que busca mejorar la práctica docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante actividades dinámicas, interactivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

Se logró fundamentar teóricamente el uso de Genially y su aporte al desarrollo del pensamiento lógico, evidenciando que las herramientas digitales, articuladas con estrategias como la gamificación, favorecen un aprendizaje más significativo y activo.

El diagnóstico realizado mostró una valoración mayoritariamente positiva de Genially por parte de los estudiantes. La mayoría percibe la herramienta como accesible, atractiva y útil para comprender contenidos, organizar ideas y desarrollar las actividades propuestas. No obstante, se identificaron limitaciones relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos y la formación docente, lo que evidencia la necesidad de fortalecer estos aspectos para lograr una integración más efectiva de las herramientas digitales en el contexto educativo.

Los resultados de la comparación entre el pretest y el posttest permiten identificar tendencias de mejora en la participación, la motivación, la comprensión lectora y la creatividad de los estudiantes, asociadas al uso del taller didáctico. Si bien el diseño no experimental no permite establecer relaciones de causalidad, los hallazgos consolidan a Genially como una estrategia pedagógica pertinente y prometedora para responder a las demandas educativas actuales en el área de Lengua y Literatura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S. F. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. Revista Latinoamericana Ogmios, 2(5), 249–266. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS, Vol. 3(Núm. 8), 82-95. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Acosta Peña, T. L., & Carruyo Durán, N. Y. (2022). El Juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico matemático en escolares de Básica Primaria. CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CIE, 2(15), 28–40. doi:<https://doi.org/10.24054/cie.v2i15.1503>
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN (Vol. Vol. 1(1)). Arequipa, Perú: ENFOQUES CONSULTING EIRL. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION
- Arias López, P. E., & Francia Jesús, M. E. (2025). Gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación básica. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 9(38), 2143–2159. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1041>
- Cerón Molina, J. A. (2022). La programación para niños: perspectivas de abordaje desde el pensamiento lógico matemático. Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa, 2(1), 101-122. doi:<https://doi.org/10.51660/ripie.v2i1.70>
- Cotrado Mendoza, B., & Sucari Turpo, W. (2024). Herramientas digitales educativas. Puno: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. Obtenido de https://editorial.inudi.edu.pe/plus/detalles_univ.php?id=Mg==&categoria=universitarios
- Martínez Ortégón, M., Narváez Velasco, P. A., & Losada Cárdenas, M. Á. (2022). Scratch como herramienta transversal para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en básica primaria. Transdigital, 3(6), 1–28. doi:<https://doi.org/10.56162/transdigital140>
- Mejía Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. Revista Ciencia Agraria, Vol. 1(Núm.3), 7-14. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>

- Ordoñez Pacheco, A. F. (2025). Metodología de la Investigación Metodología académica con aplicación a las investigaciones sociales: enfoques, tipos, métodos y diseños. *Revista científica Sociedad& Tecnología*, Vol. 3(Núm. 8), 335–357. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Pazmiño Campuzano, M. F., Moreira Sánchez, J. L., Hernández Ponce, E. A., & Cedeño Campuzano, I. M. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21), 1-18. doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>
- Romero, S. F., Quevedo, R. X., & Figueroa, C. E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. *Journal ScientificMQRInvestigar*, 7(4), 169–187. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.169-187>
- Torres, T. O. (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. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>
- Vázquez-Atochero, A., & Ledo-Díaz, A. (2024). Importancia de visualizar el mensaje extraído con minería y ciencia de datos. *Storytelling con enfoque mixto para comunicación efectiva. Infonomy*, 2(3), 1-20. doi:<https://doi.org/10.3145/infonomy.24.036>
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Acosta Faneite, S. F. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249–266. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *REVISTA LATINOAMERICANA OGMIOS*, Vol. 3(Núm. 8), 82-95. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Acosta Peña, T. L., & Carruyo Durán, N. Y. (2022). El Juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico matemático en escolares de Básica Primaria. *CONOCIMIENTO, INVESTIGACIÓN Y EDUCACIÓN CIE*, 2(15), 28–40. doi:<https://doi.org/10.24054/cie.v2i15.1503>

- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). DISEÑO Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN (Vol. Vol. 1(1)). Arequipa, Perú: ENFOQUES CONSULTING EIRL. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION
- Arias López, P. E., & Francia Jesús, M. E. (2025). Gamificación para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en educación básica. Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación, 9(38), 2143–2159. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i38.1041>
- Cerón Molina, J. A. (2022). La programación para niños: perspectivas de abordaje desde el pensamiento lógico matemático. Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa, 2(1), 101-122. doi:<https://doi.org/10.51660/ripie.v2i1.70>
- Cotrado Mendoza, B., & Sucari Turpo, W. (2024). Herramientas digitales educativas. Puno: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. Obtenido de https://editorial.inudi.edu.pe/plus/detalles_univ.php?id=Mg==&categoria=universitarios
- Martínez Ortigón, M., Narváez Velasco, P. A., & Losada Cárdenas, M. Á. (2022). Scratch como herramienta transversal para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en básica primaria. Transdigital, 3(6), 1–28. doi:<https://doi.org/10.56162/transdigital140>
- Mejía Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. Revista Ciencia Agraria, Vol. 1(Núm.3), 7-14. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Ordoñez Pacheco, A. F. (2025). Metodología de la Investigación Metodología académica con aplicación a las investigaciones sociales: enfoques, tipos, métodos y diseños. Revista científica Sociedad & Tecnología, Vol. 3(Núm. 8), 335–357. doi:<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Pazmiño Campuzano, M. F., Moreira Sánchez, J. L., Hernández Ponce, E. A., & Cedeño Campuzano, I. M. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. Revista Científica Sinapsis, 2(21), 1-18. doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>
- Romero, S. F., Quevedo, R. X., & Figueroa, C. E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. Journal ScientificMQRIInvestigar, 7(4), 169–187. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.169-187>

Torres, T. O. (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.
doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>

Vázquez-Atochero, A., & Ledo-Díaz, A. (2024). Importancia de visualizar el mensaje extraído con minería y ciencia de datos. *Storytelling con enfoque mixto para comunicación efectiva*. Infonomy, 2(3), 1-20. doi:<https://doi.org/10.3145/infonomy.24.036>

Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

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.

