

Mediación tecnológica con Genially para el desarrollo de competencias culturales en la Educación Básica General

Technological Mediation with Genially for the Development of Cultural Competencies in General Basic Education

Mediação Tecnológica com Genially para o Desenvolvimento de Competências Culturais na Educação Básica Geral

Nayade Caridad Reyes Palau, <https://orcid.org/0000-0001-8754-1536>Arian Vázquez Alvarez, <https://orcid.org/0009-0001-8605-491X>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

Autor para correspondencia: ncreyesp@ube.edu.ec**RESUMEN**

La mediación tecnológica constituye una alternativa para vincular los contenidos escolares con el contexto sociocultural y promover una participación más activa del estudiante. El objetivo de la investigación fue diseñar y valorar una propuesta de actividades mediadas por Genially para favorecer el desarrollo de competencias culturales en estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Gerardo. Se adoptó un enfoque mixto, con diseño no experimental, transversal y alcance descriptivo-propositivo. La población estuvo constituida por 20 estudiantes y se seleccionó intencionalmente una muestra de 12; además, participaron cuatro expertos. Se aplicaron una guía de observación no participante, un cuestionario estudiantil con una consistencia interna de $\alpha = 0,82$ y una escala de valoración de expertos. El diagnóstico reveló dificultades para interpretar, valorar y comunicar las manifestaciones culturales: solo el 16,7 % logró comunicar saberes mediante recursos creativos. Aunque el 75,0 % mostró interés ante imágenes, videos y relatos, únicamente el 25,0 % participó de manera interpretativa sostenida. Como respuesta se diseñó "Rutas interactivas de nuestra cultura", compuesta por cinco actividades organizadas en los momentos de exploración, interacción, creación, socialización y evaluación formativa. La valoración especializada alcanzó una media general de 4,63 sobre 5, correspondiente a un nivel muy alto de pertinencia, coherencia, contextualización, interactividad, viabilidad y funcionalidad evaluativa. Se concluye que la propuesta constituye una alternativa pedagógica pertinente para articular tecnología, cultura, familia y comunidad; no obstante, su efectividad deberá comprobarse mediante una implementación posterior con mediciones iniciales y finales.

Palabras clave: Genially; mediación tecnológica; competencias culturales; Educación Básica; identidad cultural.**ABSTRACT**

Technological mediation offers an alternative for linking school content with the sociocultural context and fostering more active student participation. The aim of this research was to design and evaluate a proposal for activities mediated by Genially to promote the development of cultural competencies among sixth-grade students at the San Gerardo Educational Unit. A mixed-methods approach was adopted, utilizing a non-experimental, cross-sectional design with a descriptive-propositive scope. The study population consisted of 20 students, from which a purposive sample of 12 was selected; four experts also participated. Data collection instruments included a non-participant observation guide, a student questionnaire (with an internal consistency of $\alpha = 0.82$), and an expert rating scale. The diagnostic phase revealed difficulties in interpreting, valuing, and communicating cultural expressions: only 16.7% of students successfully communicated knowledge through creative resources. Although 75.0% showed interest in images, videos, and stories, only 25.0% engaged in sustained interpretation. In response, the "Interactive Routes of Our Culture" proposal was designed, comprising five activities organized into stages of exploration, interaction, creation, socialization, and formative assessment. Expert evaluation yielded a general mean score of 4.63 out of 5, indicating a very high level of relevance, coherence, contextualization, interactivity, feasibility, and evaluative functionality. The study concludes that the proposal represents a relevant pedagogical alternative for integrating technology, culture,

family, and community; however, its effectiveness remains to be verified through future implementation involving pre- and post-intervention measurements.

Keywords: Genially; technology mediation; cultural competencies; Basic Education; cultural identity.

RESUMO

A mediação tecnológica constitui uma alternativa para vincular os conteúdos escolares ao contexto sociocultural e promover uma participação mais ativa do estudante. O objetivo da pesquisa foi elaborar e avaliar uma proposta de atividades mediadas pelo Genially para favorecer o desenvolvimento de competências culturais em estudantes do sexto ano da Educação Básica Geral da Unidade Educativa San Gerardo. Adotou-se uma abordagem mista, com desenho não experimental, transversal e de alcance descritivo-propositivo. A população foi composta por 20 estudantes e selecionou-se intencionalmente uma amostra de 12; além disso, participaram quatro especialistas. Aplicaram-se uma guia de observação não participante, um questionário estudantil com consistência interna de $\alpha = 0,82$ e uma escala de avaliação de especialistas. O diagnóstico revelou dificuldades para interpretar, valorizar e comunicar as manifestações culturais: apenas 16,7% conseguiram comunicar saberes por meio de recursos criativos. Embora 75,0% tenham demonstrado interesse diante de imagens, vídeos e relatos, somente 25,0% participaram de forma interpretativa sustentada. Como resposta, foi elaborado “Rotas interativas da nossa cultura”, composto por cinco atividades organizadas nos momentos de exploração, interação, criação, socialização e avaliação formativa. A avaliação especializada alcançou uma média geral de 4,63 em 5, correspondente a um nível muito alto de pertinência, coerência, contextualização, interatividade, viabilidade e funcionalidade avaliativa. Conclui-se que a proposta constitui uma alternativa pedagógica pertinente para articular tecnologia, cultura, família e comunidade; contudo, sua efetividade deverá ser comprovada mediante implementação posterior com medições iniciais e finais.

Palavras-chave: Genially; mediação tecnológica; competências culturais; Educação Básica; identidade cultural.

Recibido 21/06/2026 Aprobado 3/07/2026

Introducción

La transformación digital experimentada por la sociedad contemporánea ha generado nuevas posibilidades para renovar los procesos educativos y responder a las necesidades de una generación de estudiantes familiarizada con la comunicación multimodal, la interactividad y el acceso inmediato a la información. En este contexto, la incorporación de tecnologías en la Educación General Básica no debe limitarse al uso instrumental de dispositivos o a la presentación digital de contenidos, sino orientarse hacia una mediación pedagógica intencionada que favorezca la participación, la creatividad, la colaboración y la construcción activa del conocimiento. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) advierte que el valor educativo de la tecnología depende de las condiciones en las que se utiliza, de su correspondencia con los propósitos pedagógicos y de la capacidad de los sistemas educativos para garantizar un acceso equitativo, pertinente y sostenible.

La mediación tecnológica puede entenderse como la organización consciente de contenidos, recursos, interacciones, actividades y formas de evaluación mediante herramientas digitales, con la finalidad de facilitar la relación entre el estudiante, el conocimiento, el docente y el contexto. Desde esta perspectiva, la tecnología no sustituye la mediación docente, sino que amplía sus posibilidades para diseñar experiencias de aprendizaje flexibles, contextualizadas y participativas. Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2025) sostienen que los entornos virtuales de aprendizaje pueden influir favorablemente en la didáctica de las Ciencias Sociales cuando permiten diversificar las estrategias metodológicas, facilitar la interacción y presentar los contenidos mediante diferentes lenguajes y formatos.

Sin embargo, la sola presencia de recursos tecnológicos no garantiza una transformación educativa. Su incorporación requiere planificación didáctica, preparación docente, correspondencia curricular y selección de actividades que sitúen al estudiante como participante activo. En un estudio posterior, Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2026) identificaron que la integración de entornos virtuales en la Educación General Básica puede mantenerse fragmentada cuando se limita a la transmisión de información, existe baja interactividad o no se articulan adecuadamente los recursos digitales con los objetivos, contenidos y procedimientos de evaluación. Las autoras proponen avanzar hacia modelos pedagógicos sistemáticos, inclusivos y contextualizados que consideren las condiciones institucionales y las características de los escolares.

Este planteamiento coincide con los resultados de Reyes Palau y Rodríguez Caballero (2025), quienes señalan que la innovación tecnológica debe equilibrarse con el rigor pedagógico, el pensamiento crítico,

la contextualización y la conservación de la interacción humana. Aunque su estudio se concentra en la integración de la inteligencia artificial en la didáctica de las Ciencias Sociales, sus aportes son pertinentes para comprender que ninguna tecnología posee valor educativo por sí misma. Su contribución depende del modo en que el docente la incorpore a las actividades, de los problemas educativos que permita resolver y de las oportunidades que ofrezca para interpretar, crear, dialogar y participar.

La enseñanza de las Ciencias Sociales desempeña una función esencial en la formación integral del estudiante, porque permite comprender los procesos históricos, sociales, territoriales y culturales que configuran la vida colectiva. El currículo ecuatoriano establece que esta área debe contribuir al desarrollo de la identidad, el reconocimiento de la diversidad, la valoración del patrimonio y la participación responsable en la sociedad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016). Estos propósitos demandan superar una enseñanza centrada en la memorización de fechas, personajes o definiciones aisladas, para promover experiencias en las que los estudiantes investiguen, interpreten, relacionen información, argumenten y comuniquen sus conocimientos. En investigaciones desarrolladas en el campo de la didáctica de las Ciencias Sociales, Reyes Palau (2023) ha destacado la importancia de utilizar los recursos tecnológicos para favorecer procesos de análisis, reflexión y pensamiento crítico. Desde esta posición, las tecnologías pueden apoyar la formación de estudiantes capaces de valorar información, establecer relaciones entre los contenidos escolares y su contexto, y asumir posturas fundamentadas ante los fenómenos sociales. De manera similar, Ariopaja Coronel *et al.* (2026) evidenciaron que las metodologías activas contribuyen a transformar la enseñanza de las Ciencias Sociales cuando incorporan indagación, colaboración, análisis de información, elaboración de productos y socialización de resultados.

Dentro de estos propósitos formativos, el desarrollo de competencias culturales adquiere una relevancia particular. El Consejo de la Unión Europea (2018) define la competencia en conciencia y expresión culturales como la comprensión y el respeto por las formas en que las ideas y los significados se expresan y comunican creativamente en diferentes culturas. Esta competencia implica conocer las culturas, tradiciones, lenguas, expresiones artísticas y patrimonios locales, nacionales y globales, así como desarrollar la capacidad para expresar las propias ideas y comprender el lugar que ocupa cada persona dentro de la sociedad.

En correspondencia con este enfoque, las competencias culturales pueden concebirse como la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten al estudiante reconocer, interpretar, valorar, comunicar y contribuir a la conservación de las manifestaciones culturales. Estas competencias comprenden el conocimiento de símbolos, tradiciones, relatos, personajes, lugares patrimoniales, expresiones artísticas y saberes comunitarios; la capacidad para interpretar sus significados; el respeto a la diversidad; el sentido de pertenencia; y la participación en acciones de difusión y conservación cultural. Por tanto, su formación no debe reducirse a la reproducción de información, sino favorecer experiencias de investigación, diálogo intergeneracional, creación y participación.

La UNESCO (2024) sostiene que la cultura y las artes deben ocupar un lugar relevante en los sistemas educativos, debido a su contribución a la creatividad, el pensamiento crítico, la inclusión, el diálogo intercultural y el respeto por la diversidad. El organismo también reconoce las posibilidades de las tecnologías digitales para ampliar el acceso a las manifestaciones culturales, conectar los aprendizajes escolares con los contextos comunitarios y ofrecer nuevas formas de creación y expresión. En consecuencia, la integración de cultura y tecnología puede contribuir a que los estudiantes comprendan el patrimonio como una realidad viva, diversa y vinculada con su identidad.

La formación de competencias culturales en la Educación General Básica exige, por consiguiente, que los estudiantes participen en actividades relacionadas con su experiencia familiar y comunitaria. Las tradiciones, los relatos orales, los juegos, la música, los oficios, las festividades, los espacios patrimoniales y las expresiones artísticas constituyen fuentes valiosas para desarrollar la identidad y el sentido de pertenencia. Cuando estos contenidos se abordan mediante tareas de exploración, entrevistas, narrativas, mapas, exposiciones y producciones colaborativas, la cultura deja de presentarse como un listado de elementos desarticulados y se convierte en un conocimiento significativo para comprender la realidad.

En este escenario, Genially constituye una herramienta digital con posibilidades para diseñar presentaciones interactivas, infografías, mapas, líneas de tiempo, juegos, recorridos visuales, museos virtuales y narrativas digitales. Su estructura permite integrar textos, imágenes, audios, videos, enlaces, ventanas emergentes, animaciones y preguntas de retroalimentación. Estas posibilidades favorecen la creación de rutas de aprendizaje en las que el estudiante explora información, resuelve retos, toma decisiones, produce contenidos y socializa los resultados de su trabajo.

Investigaciones recientes respaldan las posibilidades educativas de esta herramienta. Nantiapia Chumapi *et al.* (2025) comprobaron que el empleo de Genially mediante actividades interactivas y recursos visuales puede

favorecer la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas. Aunque su estudio estuvo dirigido al aprendizaje de Lengua y Literatura, sus resultados permiten reconocer el potencial transversal de la herramienta para organizar contenidos, promover la interacción y fortalecer la producción estudiantil. Asimismo, Jiménez *et al.* (2025) señalan que Genially puede favorecer la interacción y el trabajo en equipo cuando se integra como parte de una intervención pedagógica y no solamente como un soporte para exponer información.

En el área de Ciencias Sociales, la utilización de herramientas interactivas puede facilitar la presentación de fotografías, testimonios, relatos, mapas, música, recorridos patrimoniales y producciones artísticas. Angamarca López *et al.* (2025) demostraron que las actividades lúdicas mediadas por tecnologías favorecen la motivación y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales cuando articulan retos, participación estudiantil y contenidos contextualizados. De igual manera, Quinde-Zambrano *et al.* (2025) destacan que las tecnologías pueden contribuir al desarrollo del pensamiento crítico en esta área, siempre que su incorporación estimule el análisis, la interpretación y la toma de decisiones.

No obstante, en numerosos contextos educativos persisten prácticas centradas en la exposición docente, la repetición de información y la utilización ocasional de recursos digitales. En tales circunstancias, las tecnologías se emplean principalmente para proyectar contenidos, sin generar suficientes oportunidades para investigar, interactuar, crear o comunicar. Esta situación produce una separación entre la disponibilidad de herramientas tecnológicas y su aprovechamiento didáctico, además de limitar el protagonismo de los estudiantes y la contextualización de los aprendizajes.

En la Unidad Educativa San Gerardo, la exploración inicial permitió identificar dificultades en los estudiantes de sexto grado para reconocer diversas manifestaciones culturales del contexto, explicar sus significados, argumentar su importancia y participar en actividades dirigidas a su difusión y conservación. Aunque los escolares mostraban interés ante el uso de imágenes, videos y relatos, su participación interpretativa y creadora era limitada. Además, la cultura se asociaba principalmente con las fiestas y comidas típicas, mientras que recibían menor atención el patrimonio oral, los oficios tradicionales, la memoria comunitaria y las expresiones artísticas.

También se evidenció que los recursos tecnológicos eran utilizados fundamentalmente como apoyo para la exposición de información, con escasas oportunidades para que los estudiantes resolvieran retos, tomaran decisiones o elaboraran contenidos propios. Esta realidad revela una contradicción entre la necesidad de formar estudiantes capaces de reconocer, interpretar, valorar y comunicar su patrimonio cultural y la insuficiente utilización de alternativas didácticas interactivas que favorezcan su protagonismo. Por ello, resulta necesario articular la didáctica de las Ciencias Sociales, la formación cultural y las posibilidades interactivas de Genially mediante una propuesta contextualizada.

A partir de la situación descrita se formula el siguiente problema científico: ¿cómo contribuir al desarrollo de competencias culturales en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Gerardo mediante la mediación tecnológica con Genially? El objeto de estudio se delimita en, el proceso de formación cultural en la Educación General Básica, mientras que el campo de acción corresponde a la mediación tecnológica con Genially para el desarrollo de competencias culturales.

En correspondencia con el problema planteado, el objetivo general de la investigación es, diseñar una propuesta de actividades interactivas mediadas por Genially para favorecer el desarrollo de competencias culturales en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Gerardo. La relevancia del estudio reside en ofrecer una alternativa contextualizada que sitúa al estudiante como investigador, creador y comunicador de su cultura, mediante actividades relacionadas con la exploración de manifestaciones culturales, la recuperación de memorias familiares, la creación colaborativa y la difusión del patrimonio. Su aporte práctico se concreta en la propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura”, orientada a fortalecer la identidad, el respeto a la diversidad, el sentido de pertenencia y la participación activa en la conservación del patrimonio cultural.

Metodología

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa San Gerardo, con el propósito de diseñar una propuesta de actividades interactivas mediadas por Genially para favorecer el desarrollo de competencias culturales en estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. Se adoptó un enfoque mixto, al integrar procedimientos cuantitativos y cualitativos que permitieron caracterizar el estado inicial de las competencias culturales, interpretar las prácticas pedagógicas relacionadas con el empleo de recursos tecnológicos y valorar la pertinencia de la propuesta elaborada. La integración de ambos tipos de información posibilitó una

comprensión más amplia del problema investigado (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

El estudio asumió un diseño no experimental, debido a que las variables fueron analizadas en su contexto natural, sin manipulación deliberada durante la etapa diagnóstica. Fue de corte transversal, porque la información se recopiló en un período determinado, y presentó un alcance descriptivo-propositivo. El componente descriptivo se orientó a identificar las principales características y limitaciones del desarrollo de las competencias culturales; mientras que el componente propositivo permitió diseñar una alternativa pedagógica sustentada en la mediación tecnológica con Genially.

La población estuvo constituida por 20 estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Gerardo. Se seleccionó una muestra no probabilística e intencional integrada por 12 estudiantes, equivalente al 60 % de la población. Como criterios de inclusión se consideraron la matrícula activa en el grado, la asistencia regular a clases, la disponibilidad para participar en la investigación y la autorización de los representantes legales. Se excluyeron los estudiantes que presentaron asistencia irregular durante el período de aplicación de los instrumentos o que no contaron con el consentimiento correspondiente.

Para la valoración de la propuesta participaron cuatro expertos seleccionados intencionalmente. Los criterios de selección fueron poseer título de cuarto nivel, experiencia profesional en Educación Básica y trayectoria en una o varias de las siguientes áreas: Pedagogía, Didáctica de las Ciencias Sociales, Tecnología Educativa y formación cultural. También se consideró su experiencia en investigación educativa, diseño de propuestas pedagógicas o evaluación de recursos didácticos.

La variable de intervención fue la mediación tecnológica con Genially, definida como la organización pedagógica intencional de contenidos, actividades, recursos, interacciones y procedimientos evaluativos mediante presentaciones, mapas, narrativas, juegos y otros recursos visuales, multimedia e interactivos. Esta variable se examinó a partir de la interactividad, contextualización de los contenidos, diversidad de recursos, protagonismo estudiantil, accesibilidad y evaluación formativa.

La variable de resultado correspondió a las competencias culturales, entendidas como la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten reconocer, interpretar, valorar, comunicar y contribuir a la conservación de las manifestaciones culturales. Para su operacionalización se establecieron cuatro dimensiones:

- Dimensión cognitiva: conocimiento de tradiciones, símbolos, personajes, lugares patrimoniales, expresiones artísticas, relatos, costumbres y saberes culturales del contexto.
- Dimensión interpretativa: capacidad para explicar el significado de las manifestaciones culturales, relacionarlas con el contexto familiar y comunitario, y reconocer cambios, permanencias y vínculos entre diferentes expresiones culturales.
- Dimensión valorativa: respeto por la diversidad cultural, sentido de identidad y pertenencia, valoración del patrimonio y disposición para contribuir a su conservación.
- Dimensión comunicativa-participativa: capacidad para elaborar y socializar producciones culturales, colaborar con otros estudiantes y participar en acciones orientadas a la difusión del patrimonio.

En el nivel teórico se emplearon los métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo y sistémico-estructural-funcional. El método analítico-sintético permitió examinar los fundamentos relacionados con la mediación tecnológica, Genially, la enseñanza de las Ciencias Sociales y las competencias culturales, para posteriormente integrarlos en la fundamentación de la propuesta. El inductivo-deductivo facilitó interpretar las regularidades identificadas en el diagnóstico y establecer conclusiones acerca de las necesidades formativas de los estudiantes. El método sistémico-estructural-funcional se utilizó para organizar los componentes, momentos, actividades, recursos y procedimientos evaluativos de la propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura”.

En el nivel empírico se aplicaron la observación científica no participante, la encuesta y el criterio de expertos. La observación se realizó durante las clases vinculadas con contenidos sociales y culturales, sin intervenir directamente en el desarrollo de las actividades. Se empleó una guía estructurada con indicadores relacionados con el reconocimiento de manifestaciones culturales, la interpretación de sus significados, la argumentación sobre su importancia, la colaboración, la participación y el uso de recursos digitales.

La encuesta se aplicó a los 12 estudiantes seleccionados mediante un cuestionario compuesto por 12 ítems cerrados y dos preguntas abiertas. Los ítems cerrados permitieron recopilar información sobre el conocimiento de las manifestaciones culturales, el interés por los contenidos, la valoración de la diversidad, la participación en actividades culturales y la percepción acerca del empleo de tecnologías. Las preguntas abiertas estuvieron dirigidas a identificar las concepciones de los estudiantes sobre la cultura y las manifestaciones culturales que reconocían en su familia o comunidad.

Las respuestas cerradas se organizaron mediante una escala de tres categorías: logrado, en proceso y requiere

apoyo. La categoría logrado se asignó cuando el estudiante evidenció dominio del indicador y fue capaz de actuar de manera autónoma; en proceso, cuando mostró un desempeño parcial o necesitó orientación ocasional; y requiere apoyo, cuando presentó dificultades sostenidas para reconocer, interpretar, valorar o comunicar los contenidos culturales.

Para determinar la consistencia interna del cuestionario estudiantil se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach. El instrumento alcanzó un valor de $\alpha = 0,82$, considerado adecuado para los propósitos descriptivos de la investigación. Antes de su aplicación definitiva, los instrumentos fueron revisados para verificar la claridad de las preguntas, la correspondencia con las dimensiones establecidas y la pertinencia del lenguaje empleado para la edad y el nivel educativo de los participantes.

La valoración por criterio de expertos se efectuó mediante una escala tipo Likert de cinco alternativas: 1 = muy baja, 2 = baja, 3 = media, 4 = alta y 5 = muy alta. Los especialistas evaluaron seis criterios: pertinencia pedagógica, coherencia metodológica, contextualización cultural, interactividad y motivación, viabilidad institucional y funcionalidad evaluativa. El instrumento incluyó, además, un espacio para observaciones cualitativas y recomendaciones dirigidas al perfeccionamiento de la propuesta.

El procedimiento investigativo se organizó en tres etapas. La primera etapa estuvo dirigida al diagnóstico y caracterización del estado inicial de las competencias culturales y del uso pedagógico de recursos tecnológicos. Durante esta fase se aplicaron la guía de observación y el cuestionario estudiantil, y se analizaron las principales fortalezas, dificultades y necesidades formativas.

La segunda etapa comprendió el diseño de la propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura”. La propuesta quedó integrada por cinco actividades elaboradas mediante Genially: “Exploradores de la identidad”, “Mapa cultural de mi comunidad”, “Voces de la memoria”, “Museo interactivo de la diversidad” y “Guardianes del patrimonio”. Cada actividad se estructuró mediante cinco momentos: exploración, interacción, creación, socialización y evaluación formativa. Para su diseño se consideraron los resultados del diagnóstico, las dimensiones de las competencias culturales, los contenidos curriculares, las particularidades de los estudiantes y las condiciones tecnológicas de la institución.

La tercera etapa correspondió a la valoración de la propuesta por los cuatro expertos. Los resultados cuantitativos de la escala fueron complementados con el análisis de sus observaciones y recomendaciones. A partir de estas valoraciones se incorporaron opciones de trabajo sin conexión, orientaciones sobre el uso responsable de imágenes y audios, una distribución más precisa del tiempo y criterios específicos para evaluar los productos colaborativos.

Para el procesamiento de los datos cuantitativos se empleó la estadística descriptiva mediante frecuencias absolutas, porcentajes y medias aritméticas. Las respuestas del cuestionario estudiantil y los resultados de la guía de observación se organizaron en tablas para facilitar su interpretación. En la valoración de los expertos se calcularon las medias correspondientes a cada criterio y se establecieron los siguientes rangos interpretativos: de 1,00 a 1,80, muy baja; de 1,81 a 2,60, baja; de 2,61 a 3,40, media; de 3,41 a 4,20, alta; y de 4,21 a 5,00, muy alta.

La información cualitativa obtenida mediante las preguntas abiertas, la observación y las recomendaciones de los expertos se examinó a través del análisis de contenido. Este procedimiento permitió identificar regularidades relacionadas con las concepciones de cultura, el reconocimiento del patrimonio local, el interés por los recursos digitales, la participación estudiantil y las condiciones de viabilidad de la propuesta. Se efectuó la triangulación de los resultados procedentes de los diferentes instrumentos para establecer coincidencias, complementar la interpretación y fundamentar las decisiones adoptadas en el diseño.

Durante el desarrollo de la investigación se respetaron los principios éticos de voluntariedad, confidencialidad, respeto, beneficencia y uso exclusivamente académico de la información. Se informó a los participantes y a sus representantes legales acerca de los objetivos y procedimientos del estudio. Los datos fueron procesados de manera anónima y no se recopilaron elementos que permitieran identificar individualmente a los estudiantes. Se garantizó que su participación o retiro de la investigación no produjera consecuencias académicas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados se organizaron de acuerdo con las tres etapas de la investigación: diagnóstico de las competencias culturales, diseño de la propuesta mediada por Genially y valoración mediante criterio de expertos. Esta organización permitió mantener la correspondencia entre el problema científico, el objetivo general, los instrumentos aplicados y la alternativa pedagógica elaborada.

Diagnóstico de las competencias culturales

La aplicación del cuestionario y de la guía de observación permitió caracterizar el estado inicial de las competencias culturales de los 12 estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. Los indicadores evaluados se relacionaron con las dimensiones cognitiva, interpretativa, valorativa y comunicativa-participativa. Los resultados mostraron un desarrollo desigual. Los desempeños más favorables se localizaron en el reconocimiento de determinadas manifestaciones culturales, principalmente símbolos, celebraciones nacionales, comidas tradicionales y festividades conocidas. Las mayores dificultades se identificaron en la explicación del significado de las prácticas culturales, la argumentación sobre su importancia y la participación en acciones de difusión y conservación.

Tabla 1. Resultados del diagnóstico de las competencias culturales de los estudiantes

Indicador diagnóstico	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
Reconoce manifestaciones culturales del contexto	5 (41,7 %)	4 (33,3 %)	3 (25,0 %)
Explica su significado y relación con la comunidad	3 (25,0 %)	5 (41,7 %)	4 (33,3 %)
Valora la diversidad y argumenta su importancia	4 (33,3 %)	4 (33,3 %)	4 (33,3 %)
Comunica saberes culturales mediante recursos creativos	2 (16,7 %)	5 (41,7 %)	5 (41,7 %)
Participa en acciones colaborativas de difusión cultural	3 (25,0 %)	4 (33,3 %)	5 (41,7 %)

En el indicador relacionado con el reconocimiento de manifestaciones culturales del contexto, cinco estudiantes, equivalentes al 41,7 %, alcanzaron la categoría logrado; cuatro, que representaron el 33,3 %, se encontraron en proceso; y tres, correspondientes al 25,0 %, requirieron apoyo. Estos resultados evidencian que una parte importante del grupo identificaba manifestaciones culturales conocidas, aunque no todos lograban ampliar sus respuestas hacia expresiones menos visibles del patrimonio local.

La dimensión interpretativa presentó mayores limitaciones. Solo tres estudiantes, equivalentes al 25,0 %, pudieron explicar de manera autónoma el significado de las manifestaciones culturales y su relación con la comunidad. Cinco estudiantes, que representaron el 41,7 %, se encontraron en proceso, mientras que cuatro, correspondientes al 33,3 %, requirieron apoyo. Se observó que los estudiantes podían mencionar una tradición o costumbre, pero mostraban dificultades para explicar su origen, importancia, permanencia o relación con la identidad comunitaria.

En la dimensión valorativa, los resultados se distribuyeron de manera uniforme: cuatro estudiantes, equivalentes al 33,3 %, se ubicaron en cada una de las tres categorías. Aunque se identificaron expresiones de respeto hacia las costumbres y celebraciones, la argumentación acerca del valor de la diversidad cultural fue limitada. En algunos casos, la valoración se expresó mediante afirmaciones generales como “es importante porque es una tradición”, sin profundizar en su contribución a la identidad, la memoria colectiva o el sentido de pertenencia. Los resultados más bajos se presentaron en la comunicación de saberes culturales mediante recursos creativos. Solo dos estudiantes, correspondientes al 16,7 %, alcanzaron la categoría logrado; cinco, equivalentes al 41,7 %, se encontraron en proceso; y otros cinco, también el 41,7 %, requirieron apoyo. Este resultado reveló escasas oportunidades para elaborar narrativas, exposiciones, mapas, audios, infografías u otros productos orientados a comunicar conocimientos culturales.

En cuanto a la participación en acciones colaborativas de difusión cultural, tres estudiantes, equivalentes al 25,0 %, se ubicaron en logrado; cuatro, correspondientes al 33,3 %, en proceso; y cinco, que representaron el 41,7 %, requirieron apoyo. Se identificaron dificultades para distribuir responsabilidades, intercambiar información, construir productos colectivos y participar en iniciativas relacionadas con la conservación o divulgación de las expresiones culturales.

La observación científica no participante confirmó las tendencias identificadas mediante el cuestionario. Nueve estudiantes mostraron mayor interés cuando se emplearon imágenes, videos o relatos, lo que representó el 75,0 % de la muestra. Sin embargo, solo tres estudiantes, equivalentes al 25,0 %, participaron de manera sostenida para explicar, comparar o contrastar la información presentada. La diferencia entre el interés observado y la participación activa evidenció que los recursos audiovisuales conseguían captar la atención, pero no siempre se acompañaban de tareas que exigieran interpretación, creación o toma de decisiones.

Tabla 2. Síntesis de los resultados obtenidos mediante la observación

Aspecto observado	Resultado predominante	Interpretación
Interés ante imágenes, videos y relatos	9 estudiantes (75,0 %) mostraron interés	Los recursos audiovisuales captaron la atención del grupo
Participación interpretativa sostenida	3 estudiantes (25,0 %)	Predominó una participación receptiva
Argumentación sobre el valor cultural	Limitada en la mayoría del grupo	Se identificaron respuestas generales y poco fundamentadas
Producción de contenidos culturales	Escasa	Existían pocas oportunidades de creación estudiantil
Trabajo colaborativo para divulgar la cultura	En desarrollo	Se requerían orientaciones, roles y productos comunes
Uso pedagógico de recursos digitales	Principalmente expositivo	La tecnología no se aprovechaba suficientemente para interactuar y crear

En las preguntas abiertas, la mayoría de los participantes relacionó el concepto de cultura con fiestas, comidas típicas y celebraciones. Fueron menos frecuentes las menciones al patrimonio oral, la memoria familiar, los juegos tradicionales, los oficios, los espacios patrimoniales y las expresiones artísticas. Esta regularidad evidenció una comprensión reducida del concepto de cultura y justificó la necesidad de ampliar los contenidos abordados en las actividades escolares.

La triangulación de la información obtenida mediante el cuestionario y la observación permitió establecer cuatro necesidades principales: ampliar el conocimiento de las manifestaciones culturales del contexto; fortalecer la interpretación de sus significados; desarrollar una valoración argumentada de la diversidad y el patrimonio; y crear oportunidades para comunicar los saberes culturales mediante producciones individuales y colaborativas.

Los resultados coinciden con la concepción del Consejo de la Unión Europea (2018), según la cual la competencia cultural no se limita al conocimiento de tradiciones o productos culturales, sino que comprende la interpretación, el respeto, la participación y la expresión de ideas mediante diferentes formas culturales. Desde esta perspectiva, reconocer una festividad constituye solamente un nivel inicial; el desarrollo de la competencia requiere explicar su significado, establecer relaciones con el contexto y comunicar una posición propia.

Los hallazgos también guardan correspondencia con el planteamiento de la UNESCO (2024), que propone abordar la cultura desde una visión amplia, integrada por el patrimonio material, natural y vivo, las expresiones artísticas, los conocimientos locales y la diversidad cultural. La concentración de las respuestas estudiantiles en fiestas y comidas tradicionales demuestra la necesidad de diversificar los contenidos y vincular el aprendizaje con la memoria familiar y comunitaria.

Actividades interactivas mediadas por Genially para favorecer el desarrollo de competencias culturales en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Gerardo

Como respuesta a las necesidades diagnosticadas se diseñó la propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura”, integrada por cinco actividades mediadas por Genially. Su objetivo es contribuir al desarrollo de las dimensiones cognitiva, interpretativa, valorativa y comunicativa-participativa de las competencias culturales mediante experiencias de exploración, investigación, creación y socialización.

La propuesta se sustenta en el protagonismo del estudiante, el trabajo colaborativo, la contextualización cultural, la combinación de recursos multimedia y la evaluación formativa. Las actividades incorporan fotografías, audios, videos, mapas, relatos, preguntas interactivas, ventanas emergentes y retos. Además, prevén productos elaborados por los estudiantes y formas alternativas de participación ante posibles limitaciones de conectividad.

Tabla 3. Estructura de la propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura”

Actividades	Objetivos	Acciones principales	Productos	Dimensiones favorecidas
Exploradores de la identidad	Reconocer símbolos, tradiciones y lugares patrimoniales	Recorrido interactivo, observación de imágenes, preguntas y resolución de retos	Ficha digital de descubrimientos culturales	Cognitiva e interpretativa

Mapa cultural de mi comunidad	Localizar y describir manifestaciones culturales del entorno	Búsqueda de información, ubicación en el mapa e incorporación de fotografías y audios	Mapa cultural interactivo	Cognitiva, interpretativa y comunicativa
Voces de la memoria	Recuperar saberes culturales familiares y comunitarios	Entrevistas a familiares, selección de testimonios y elaboración de narrativas	Narrativa digital con testimonios	Interpretativa, valorativa y comunicativa
Museo interactivo de la diversidad	Comparar manifestaciones culturales y fomentar el respeto	Creación de salas temáticas, comparación de expresiones y trabajo por equipos	Museo virtual colaborativo	Cognitiva, valorativa y comunicativa-participativa
Guardianes del patrimonio	Promover compromisos de conservación y difusión cultural	Resolución de situaciones, elaboración de mensajes y diseño de una campaña	Campaña digital de conservación cultural	Valorativa y comunicativa-participativa

Cada actividad se organizó en cinco momentos pedagógicos. El primer momento, exploración, activa los conocimientos previos y presenta una situación cultural mediante imágenes, audios, videos, mapas o preguntas. El segundo, interacción, permite acceder a información y resolver retos dentro de Genially. El tercero, creación, orienta la elaboración de un producto individual o colaborativo. El cuarto, socialización, promueve la presentación, el intercambio y la valoración de las producciones. El quinto, evaluación formativa, facilita la retroalimentación, la autoevaluación y la identificación de aspectos que requieren mejora.

El diseño responde a los planteamientos de Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2025), quienes señalan que los entornos virtuales amplían las posibilidades metodológicas de la didáctica de las Ciencias Sociales cuando promueven interacción, diversidad de recursos y participación. Asimismo, se relaciona con el modelo propuesto por Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2026), en el cual la integración tecnológica requiere articular objetivos, contenidos, actividades, recursos y evaluación mediante una organización pedagógica sistemática.

La propuesta no se limita a utilizar Genially como soporte para presentar información. En las actividades, la herramienta funciona como espacio de exploración, organización, creación y comunicación. Esta distinción resulta importante porque el diagnóstico mostró que el uso expositivo de los recursos digitales conseguía despertar interés, pero no garantizaba la interpretación o producción de contenidos. Reyes Palau y Rodríguez Caballero (2025) sostienen que la innovación tecnológica debe estar acompañada de rigor pedagógico y contextualización, debido a que el valor de una herramienta depende de la intención formativa con la cual se integra.

Las actividades “Mapa cultural de mi comunidad” y “Voces de la memoria” fortalecen la contextualización al vincular los contenidos escolares con espacios, relatos, costumbres y saberes cercanos al estudiante. Esta relación permite que la cultura sea comprendida como una construcción viva y no como un conjunto de elementos desvinculados de la realidad. De igual manera, “Museo interactivo de la diversidad” promueve la comparación y el respeto, mientras que “Guardianes del patrimonio” orienta el aprendizaje hacia la participación y la conservación cultural.

El empleo de retos, recorridos visuales y producciones digitales coincide con los resultados de Angamarca López et al. (2025), quienes comprobaron que las actividades lúdicas mediadas por tecnologías pueden incrementar la motivación y favorecer aprendizajes significativos en Ciencias Sociales. También guarda relación con Nantipia Chumapi et al. (2025), quienes identificaron resultados favorables en la participación y el desarrollo de habilidades cuando Genially se incorporó mediante actividades interactivas y recursos visuales.

Valoración de la propuesta por criterio de expertos

La propuesta fue valorada por cuatro expertos con formación de posgrado y experiencia en Pedagogía, Educación Básica, Didáctica de las Ciencias Sociales y Tecnología Educativa. Los especialistas examinaron la pertinencia pedagógica, la coherencia metodológica, la contextualización cultural, la interactividad y motivación, la viabilidad institucional y la funcionalidad evaluativa.

Tabla 4. Resultados de la valoración de la propuesta por criterio de expertos

Criterio	Media	Nivel de valoración
Pertinencia pedagógica	4,75	Muy alta

Coherencia metodológica	4,50	Muy alta
Contextualización cultural	4,75	Muy alta
Interactividad y motivación	5,00	Muy alta
Viabilidad institucional	4,25	Muy alta
Funcionalidad evaluativa	4,50	Muy alta
Media general	4,63	Muy alta

La media general alcanzó 4,63 puntos sobre cinco, correspondiente a una valoración muy alta. El criterio mejor evaluado fue interactividad y motivación, con una media de 5,00. Este resultado indica que los expertos reconocieron la capacidad de las actividades para captar el interés, favorecer la exploración y promover la participación mediante recursos visuales y multimedia.

La pertinencia pedagógica y la contextualización cultural obtuvieron una media de 4,75. Los especialistas consideraron que la propuesta responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico y que sus contenidos se relacionan con la realidad familiar y comunitaria de los estudiantes. También destacaron la incorporación de tradiciones, relatos, lugares patrimoniales, saberes familiares y expresiones artísticas.

La coherencia metodológica y la funcionalidad evaluativa alcanzaron una media de 4,50. Estos resultados evidencian una valoración favorable de la correspondencia entre el objetivo, las actividades, los productos y las dimensiones de las competencias culturales. Los expertos reconocieron la utilidad de la secuencia compuesta por exploración, interacción, creación, socialización y evaluación formativa.

La viabilidad institucional obtuvo la media comparativamente más baja, con 4,25 puntos, aunque se mantuvo dentro del nivel muy alto. Esta valoración se relacionó con las condiciones de conectividad, la disponibilidad de dispositivos y el tiempo requerido para desarrollar algunas producciones digitales. El resultado evidencia que la viabilidad no depende únicamente de la calidad pedagógica de la propuesta, sino también de las condiciones tecnológicas y organizativas de la institución.

En el análisis cualitativo, los expertos destacaron como fortalezas la correspondencia entre el diagnóstico y las actividades, la contextualización de los contenidos, la diversidad de recursos, el protagonismo estudiantil y la combinación de trabajo individual y colaborativo. También reconocieron que los productos propuestos permiten obtener evidencias concretas del desarrollo de las competencias culturales.

Entre las recomendaciones se encontraron la inclusión de opciones de trabajo sin conexión, la precisión del tiempo de cada actividad, la incorporación de orientaciones para el uso responsable de fotografías, audios y testimonios, y la ampliación de los criterios para evaluar los productos colaborativos. A partir de estas recomendaciones se incorporaron materiales descargables, alternativas impresas, orientaciones sobre consentimiento para el uso de imágenes y audios, una distribución temporal más precisa y rúbricas para la evaluación de los productos.

La valoración favorable coincide con los aportes de Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2026), quienes destacan que una propuesta tecnológica debe atender la articulación curricular, la capacitación docente, la interactividad y las condiciones de acceso. La puntuación obtenida en viabilidad confirma que las brechas de conectividad y disponibilidad de dispositivos continúan siendo factores que deben considerarse en el diseño de actividades digitales, especialmente para evitar que la tecnología produzca nuevas formas de exclusión.

Discusión general de los resultados

Los resultados confirman que el desarrollo de competencias culturales constituye un proceso multidimensional. El reconocimiento de una tradición o manifestación cultural no implica necesariamente que el estudiante pueda interpretar su significado, valorar su importancia o participar en su difusión. Las diferencias observadas entre los indicadores demuestran que las dimensiones cognitiva, interpretativa, valorativa y comunicativa-participativa deben abordarse de manera articulada.

El diagnóstico también evidenció una distancia entre el interés generado por los recursos audiovisuales y el nivel de participación creadora. Aunque el 75,0 % de los estudiantes mostró interés ante imágenes, videos y relatos, solo el 25,0 % participó de manera sostenida en actividades de explicación o contraste de información. Esto confirma que la motivación inicial constituye una condición favorable, pero insuficiente si no se acompaña de preguntas problematizadoras, tareas investigativas, producción de contenidos y espacios de socialización. En este sentido, Genially ofrece posibilidades para transformar el papel del estudiante, siempre que se utilice como parte de una secuencia didáctica y no únicamente como una presentación animada. El recorrido interactivo, el mapa cultural, la narrativa digital, el museo virtual y la campaña de conservación permiten transitar desde el acceso a la información hacia la interpretación, la creación y la participación. Esta orientación

coincide con Reyes Palau y Zuñiga Delgado (2025), quienes afirman que los entornos virtuales requieren metodologías que favorezcan una construcción activa y significativa del conocimiento.

Otro resultado relevante es la necesidad de vincular los contenidos escolares con la cultura local y la memoria familiar. Las respuestas iniciales mostraron una comprensión restringida del concepto de cultura; por ello, la propuesta incluye entrevistas, testimonios, fotografías, relatos y expresiones comunitarias. La contextualización permite ampliar el conocimiento cultural y fortalecer el sentido de pertenencia, a la vez que reconoce a las familias y a la comunidad como fuentes legítimas de saber.

La alta valoración de los expertos respalda la pertinencia, coherencia y viabilidad inicial de la propuesta. Sin embargo, estos resultados no constituyen una demostración de su efectividad, debido a que la investigación se concentró en el diagnóstico, el diseño y la valoración especializada. La ausencia de una aplicación prolongada y de mediciones posteriores impide afirmar que las actividades produjeron cambios comprobados en las competencias culturales.

Entre las principales limitaciones se encuentran el tamaño reducido de la muestra, su selección intencional, el desarrollo del estudio en una sola institución y la ausencia de un grupo de comparación. También deben considerarse las condiciones variables de conectividad y disponibilidad de dispositivos. En futuras investigaciones se recomienda implementar la propuesta durante un período más amplio, aplicar mediciones iniciales y finales, analizar por separado las cuatro dimensiones y comparar los resultados con otros grupos o contextos educativos.

Los hallazgos muestran que los estudiantes poseen conocimientos iniciales sobre determinadas expresiones culturales, pero presentan mayores dificultades para interpretarlas, valorarlas de manera argumentada y comunicarlas mediante producciones creativas. La propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura” responde a estas necesidades mediante cinco actividades que articulan Genially, investigación escolar, memoria familiar, trabajo colaborativo y evaluación formativa. La valoración de los expertos confirma su pertinencia como alternativa pedagógica, aunque su efectividad deberá comprobarse mediante una implementación posterior.

CONCLUSIONES

El diagnóstico permitió identificar limitaciones en la interpretación, valoración, comunicación y participación cultural de los estudiantes, a pesar de mostrar interés por los recursos visuales y digitales.

La propuesta “Rutas interactivas de nuestra cultura” articula Genially con contenidos contextualizados, investigación escolar, creación colaborativa y evaluación formativa, mediante cinco actividades organizadas en una secuencia pedagógica coherente.

La valoración de expertos confirmó niveles altos de pertinencia, coherencia, contextualización, interactividad y funcionalidad; las principales condiciones de mejora se relacionaron con la conectividad, la gestión del tiempo y las alternativas de acceso.

Genially puede contribuir al desarrollo de competencias culturales cuando su uso responde a objetivos formativos, promueve el protagonismo del estudiante y vincula los saberes escolares con la familia y la comunidad.

Se recomienda implementar la propuesta, evaluar sus efectos mediante mediciones iniciales y finales, y ampliar su aplicación a otros grados y contextos educativos.

Referencias bibliográficas

Angamarca López, M. K., Hurtado Hurtado, C. D. R., & Reyes Palau, N. C. (2025). Sistema de actividades lúdicas mediadas por inteligencia artificial en el aprendizaje de Ciencias Sociales en quinto año de Educación Básica. *Sinergia Académica*, 8(8), 402–428. <https://doi.org/10.51736/sa825>

Ariopaja Coronel, L. J., Alvarado Holguin, L. A., & Reyes Palau, N. C. (2026). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia de desarrollo del pensamiento crítico en Ciencias Sociales de quinto año de Educación Básica. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 1590–1606. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7658>

Consejo de la Unión Europea. (2018). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, C 189, 1–13. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Jiménez, G. L. S., Valeriano, K. V. P., Rodríguez, K. L., & Peralta, L. A. A. (2025). Impacto de Genially en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales. Una estrategia didáctica efectiva. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1126-1138. <https://>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria: Ciencias Sociales. Ministerio de Educación del Ecuador.

Nantipia Chumapi, A. F., Fierro Chong, B. M., & Boderio Arizaga, L. del C. (2025). Genially como herramienta educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en décimo año de Educación General Básica. *Sinergia Académica*, 8(10), 1–30. <https://doi.org/10.51736/sa867>

Quinde-Zambrano, L. F., Franco-Arroyo, P. P., & Reyes-Palau, N. C. (2025). The application of artificial intelligence to foster critical thinking in Social Sciences at the upper basic level. *Society and Technology*, 8(3), 438–456. <https://doi.org/10.51247/st.v8i3.596>

Reyes Palau, N. C. (2023). Inteligencias artificiales en la formación del pensamiento crítico en Ciencias Sociales. *Maestro y Sociedad*, 20(4), 1023–1029. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6263>

Reyes Palau, N. C., & Rodríguez Caballero, G. A. (2025). Integración de inteligencia artificial (IA) en la didáctica de las Ciencias Sociales para la formación docente. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–12. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-2409>

Reyes Palau, N. C., & Zuñiga Delgado, M. S. (2025). Entornos virtuales de aprendizaje y su influencia en la didáctica de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1665–1672. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7009>

Reyes Palau, N. C., & Zuñiga Delgado, M. S. (2026). Modelo pedagógico para la integración de entornos virtuales de aprendizaje en la didáctica de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 1869–1878. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7705>

UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>

UNESCO. (2024). UNESCO framework for culture and arts education. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395719>

Declaración de conflicto de intereses: Los autores declaran que no existen conflictos de intereses que pudieran influir en la elaboración o publicación del artículo.

Declaración de contribución de los autores/as utilizando la Taxonomía CRediT:
Los autores trabajaron de conjunto en la redacción del trabajo, investigación y metodología.

Declaración de originalidad del manuscrito: Los autores declaran que la participación fue voluntaria, que se informó el propósito del estudio y que la información se trató de forma confidencial y agregada, sin recopilar datos de identificación directa.