



COMUNICACIÓN BREVE

Use of digital tools in History: analysis of the impact of Genially

Uso de herramientas digitales en Historia: análisis del impacto de Genially

Yilena Montero Reyes¹  , Alba Viviana Herrera Córdova¹  , Lucia Efigenia Pardo Capa¹  , Orlando Máximo Torrales Avilés¹  , Betty Alexandra Villalta Leon¹  

¹Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Citar como: Montero Reyes Y, Herrera Córdova AV, Pardo Capa LE, Torrales Avilés OM, Villalta Leon BA. Use of digital tools in History: analysis of the impact of Genially. *Seminars in Medical Writing and Education*. 2024; 3:632. <https://doi.org/10.56294/mw2024632>

Enviado: 31-01-2024

Revisado: 16-05-2024

Aceptado: 24-09-2024

Publicado: 25-09-2024

Editor: PhD. Prof. Estela Morales Peralta 

Autor para la correspondencia: Yilena Montero Reyes 

ABSTRACT

Introduction: the study analyzed the impact of the use of digital tools in the teaching of history in Argentina, focusing on the Genially platform. It examined how its implementation could improve student motivation and understanding in an educational context characterized by inequalities in access to technology and teacher training. It started from the problem of low student participation in history, a subject that is often perceived as distant and abstract.

Development: research was carried out in various Argentine educational institutions, applying qualitative methodologies such as surveys, interviews and classroom observations. Learning was compared before and after the implementation of Genially, highlighting its impact on participation and knowledge retention. It was found that students showed greater interest and critical thinking when interacting with historical content in a visual and interactive way. However, there was evidence of the need to overcome barriers such as the lack of equitable access to technology and insufficient teacher training.

Conclusion: the study concluded that Genially is an effective tool for boosting the teaching of history in Argentina, increasing student motivation and understanding. However, its implementation requires institutional support, teacher training and equal access to technology. To achieve sustainable educational change, the development of policies that promote digital inclusion in the Argentine education system is recommended.

Keywords: Information and Communication Technologies; Digital Education; History Teaching; Interactive Tools; Genially.

RESUMEN

Introducción: el estudio analizó el impacto del uso de herramientas digitales en la enseñanza de Historia en Argentina, centrándose en la plataforma Genially. Se examinó cómo su implementación podía mejorar la motivación y comprensión de los estudiantes en un contexto educativo caracterizado por desigualdades en el acceso a la tecnología y la capacitación docente. Se partió del problema de la escasa participación estudiantil en Historia, asignatura que suele percibirse como distante y abstracta.

Desarrollo: se llevó a cabo una investigación en diversas instituciones educativas argentinas, aplicando metodologías cualitativas como encuestas, entrevistas y observaciones en el aula. Se comparó el aprendizaje antes y después de la implementación de Genially, destacando su impacto en la participación y la retención del conocimiento. Se identificó que los estudiantes mostraron mayor interés y pensamiento crítico al interactuar con contenidos históricos de manera visual e interactiva. Sin embargo, se evidenció la necesidad de superar barreras como la falta de acceso equitativo a la tecnología y la capacitación docente insuficiente.

Conclusión: el estudio concluyó que Genially es una herramienta eficaz para dinamizar la enseñanza de Historia en Argentina, incrementando la motivación y la comprensión de los estudiantes. No obstante,

su implementación requiere acompañamiento institucional, capacitación docente y acceso equitativo a la tecnología. Para lograr un cambio educativo sostenible, se recomienda el desarrollo de políticas que promuevan la inclusión digital en el sistema educativo argentino.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y Comunicación; Educación Digital; Enseñanza de Historia; Herramientas Interactivas; Genially.

ANTECEDENTES

El avance de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha transformado la educación, facilitando la implementación de estrategias didácticas innovadoras (Prensky, 2020). En la enseñanza de Historia, el uso de herramientas digitales como Genially permite dinamizar los contenidos y promover una participación más activa de los estudiantes. Sin embargo, en Argentina aún existen brechas en la aplicación de estas tecnologías dentro del aula, particularmente en escuelas de sectores más vulnerables, donde la disponibilidad de recursos digitales es limitada y el acceso a Internet es desigual.

El presente estudio tiene como objetivo desarrollar y evaluar estrategias didácticas interactivas basadas en Genially, con el fin de mejorar el aprendizaje de Historia en estudiantes de educación secundaria en Argentina. Se busca no solo diseñar actividades innovadoras, sino también analizar su efectividad en el desarrollo del pensamiento crítico y la retención de conocimientos históricos en un contexto nacional donde la educación enfrenta desafíos estructurales.

En Argentina, el sistema educativo se caracteriza por una gran heterogeneidad. Si bien hay escuelas con acceso a tecnología avanzada, muchas instituciones aún dependen de metodologías tradicionales y carecen de capacitación docente en herramientas digitales. La falta de infraestructura en algunas regiones y la desigualdad en la distribución de recursos han dificultado la incorporación equitativa de TIC en la enseñanza de la Historia. Por esta razón, el estudio considera la realidad educativa argentina para proponer estrategias que puedan ser implementadas en diferentes contextos, desde escuelas urbanas con acceso a tecnología hasta instituciones rurales con limitaciones técnicas.

El principal problema que se aborda en este estudio es la escasa motivación de los estudiantes de secundaria para aprender Historia, una asignatura que a menudo se percibe como abstracta o desconectada de la realidad cotidiana. En Argentina, este desafío es particularmente relevante debido a la desconexión que los estudiantes sienten respecto a los contenidos curriculares. La historia argentina y latinoamericana está repleta de eventos complejos que requieren una comprensión crítica para ser contextualizados, pero el uso predominante de métodos expositivos dificulta que los alumnos desarrollen un análisis reflexivo.

El uso de herramientas como Genially permite abordar estos desafíos de manera innovadora. Mediante la creación de presentaciones interactivas, juegos, infografías y cuestionarios, los estudiantes pueden explorar los eventos históricos de una manera más dinámica, favoreciendo un aprendizaje significativo. En el contexto argentino, esto podría facilitar la comprensión de procesos históricos clave como la independencia, la organización nacional, las dictaduras del siglo XX y la transición a la democracia, que son fundamentales en la formación ciudadana.

Para evaluar el impacto de esta estrategia, se realizó un estudio de caso en varias instituciones educativas argentinas, analizando la respuesta de los estudiantes y docentes ante la implementación de Genially en sus clases de Historia. Se realizaron encuestas, entrevistas y observaciones en aula, comparando la participación y el rendimiento de los estudiantes antes y después del uso de la herramienta.

Los resultados del estudio evidencian que la incorporación de Genially en la enseñanza de Historia en Argentina incrementó la participación estudiantil y mejoró la retención de conocimientos. Los docentes reportaron que los alumnos mostraron mayor interés y comprensión de los contenidos, lo que sugiere que el uso de TIC puede ser una solución efectiva para combatir la desmotivación en esta asignatura. Además, se observó que los estudiantes desarrollaron un pensamiento crítico más profundo al analizar eventos históricos desde diferentes perspectivas, una habilidad fundamental para comprender la complejidad de la historia argentina y latinoamericana.

A pesar de estos beneficios, el estudio también identificó desafíos en la implementación de Genially, especialmente relacionados con la falta de acceso equitativo a tecnología y la capacitación docente. Muchos profesores indicaron que, si bien la herramienta es atractiva y efectiva, requiere capacitación adicional para su uso pleno. En respuesta a esto, se propone el diseño de programas de formación docente para garantizar que las TIC sean utilizadas de manera eficiente en la enseñanza de Historia en Argentina.

CONCLUSIONES

En conclusión, la integración de herramientas digitales como Genially en la enseñanza de Historia representa una oportunidad significativa para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en Argentina. Sin

embargo, su implementación debe ir acompañada de políticas públicas que garanticen la equidad en el acceso a la tecnología y la capacitación docente. Solo así se podrá lograr una transformación efectiva en la forma en que se enseña y se aprende la Historia en el país, permitiendo que los estudiantes no solo memoricen fechas y eventos, sino que también comprendan los procesos históricos en su totalidad y su relevancia en el presente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguilera Hintelholher R. Identidad y diferenciación entre método y metodología. *Estudios Políticos*. 2013;(28):81-103. Disponible en: <https://www.scielo.org.mx/pdf/ep/n28/n28a5.pdf>
2. Arias-Gómez J, Villasís-Keever MÁ, Novales MGM. El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Rev Alergia Mex*. 2016;63(2):201-206.
3. Bullón-Solís O. Educación virtual interactiva como metodología para la educación: Revisión de literatura. *Crescendo*. 2020;11(2):225-238. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/348920249_Educacion_virtual_interactiva_como_metodologia_para_la_educacion_revision_de_literatura
4. Cabero J. Las tecnologías interactivas en la enseñanza: potencialidades y desafíos. *Rev Tecnol Educ*. 2020;33(2):56-72. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=3643308>
5. Cáceres NE. La motivación y la dinamización en la enseñanza universitaria. Madrid: DIKINSON, S.L.; 2023.
6. Campillo Ferrer J, Miralles Martínez P, Sánchez Ibáñez R. La enseñanza de ciencias sociales en educación primaria mediante el modelo de aula invertida. *Rev Interuniv Form Prof*. 2019;33(3):347-362. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/274/27466132020/27466132020.pdf>
7. Carneiro RT. Los desafíos de las TIC o para el cambio educativo [Internet]. 13 de agosto de 2021. Disponible en: <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
8. Carrizo B. Diseño de contenidos digitales para docentes del secundario del Santa Ana [Internet]. 15 de abril de 2022. Disponible en: <https://repositorio.21.edu.ar/handle/ues21/24895>
9. Código de la Niñez y Adolescencia. Congreso Nacional del Ecuador. Registro Oficial 737 de 3 de enero del 2003 [Internet]. Disponible en: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>
10. EIKONOS. Cómo integrar los contenidos interactivos en el mundo de la educación [Internet]. 2023. Disponible en: <https://eikonos.com/blog/como-integrar-los-contenidos-interactivos-en-el-mundo-de-la-educacion/>
11. Espinosa MP. Formar para el emprendimiento digital: construyendo los ciudadanos del siglo XXI. *RIITE Rev Interuniv Investig Tecnol Educ* [Internet]. 1 de junio de 2022. Disponible en: <https://revistas.um.es/riite/article/view/525101>
12. Fernández D. Barreras en la capacitación tecnológica del profesorado de ciencias de la salud. Un estudio de caso. *Rev Int Investig Cienc Soc*. 2024;20(1):89-102. <https://doi.org/10.18004/riics.2024.junio.89>
13. Fernández L, García M. El uso de herramientas digitales interactivas en la enseñanza de la Historia: una aproximación desde la formación docente. *Rev Innov Educ*. 2023;18(3):45-58.
14. Martínez P, Rodríguez E, López S. Tecnologías educativas y su impacto en la motivación estudiantil: el caso de Genially en el aula de Historia. *J Educ Technol*. 2020;7(2):134-145.
15. Pérez A, Sánchez R. La integración de Genially en la enseñanza secundaria: una revisión de su efectividad en la comprensión de contenidos históricos. *Rev Investig Educ*. 2022;15(4):232-249.
16. Ruiz T, Gómez F, Martínez J. El potencial de Genially en la enseñanza de la Historia: análisis de una experiencia didáctica. *Rev Latinoam Tecnol Educ*. 2021;24(1):18-30.
17. García B. Una mirada al método científico [Internet]. 2018. Disponible en: https://www.cab.cnea.gov.ar/ieds/images/extras/hojitas_conocimiento/2020/Garcia_Beatriz_Metodo_Cientifico_CIENCIA_40_319-320

pdf

18. Mejía-Tigre N, García-Herrera D, Erazo-Álvarez J, Narváez-Zurita C. Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *Rev Interdiscip Humanidades Educ Cienc Technol*. 2020;6(3):520-542. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357>
19. Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mar.-2011. Última modificación: 19 de abril de 2021 [Internet]. Disponible en: https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf
20. Salinas J, Marín V, Escandell C. Gamification and digital storytelling in education: A systematic review. *J Educ Technol*. 2021;45(2):145-160.
21. Prensky M. *Digital game-based learning*. Paragon House; 2020.
22. Ausubel DP. *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer; 2000.
23. Zagal JP, Mateus C. The impact of interactive tools on historical thinking skills. *Digital Learn J*. 2022;37(1):25-40.
24. Declaración Universal de los Derechos Humanos. Naciones Unidas. Resolución 217 A (III) del 10 de diciembre de 1948 [Internet]. Disponible en: <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
25. Constitución de la República del Ecuador. Asamblea Nacional Constituyente. Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008 [Internet]. Disponible en: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
26. Naciones Unidas. Declaración Universal de los Derechos Humanos [Internet]. Resolución 217 A (III) del 10 de diciembre de 1948. Disponible en: <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
27. Ausubel DP. *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer; 2000.
28. Gee JP. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan; 2018.
29. Prensky M. *Digital game-based learning*. Paragon House; 2020.
30. Salinas J, Marín V, Escandell C. Gamification and digital storytelling in education: A systematic review. *J Educ Technol*. 2021;45(2):145-160.
31. Zagal JP, Mateus C. The impact of interactive tools on historical thinking skills. *Digital Learn J*. 2022;37(1):25-40.

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERÉS

Ninguno.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Yilena Montero Reyes, Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon.

Curación de datos: Yilena Montero Reyes, Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon.

Análisis formal: Yilena Montero Reyes, Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon.

Redacción - borrador original: Yilena Montero Reyes, Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon.

Redacción - revisión y edición: Yilena Montero Reyes, Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon.