



REVISIÓN

Interactive strategies for teaching history: The impact of Genially on motivation and learning

Estrategias interactivas para la enseñanza de la Historia: El impacto de Genially en la motivación y el aprendizaje

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. Interactive strategies for teaching history: The impact of Genially on motivation and learning. *Seminars in Medical Writing and Education*. 2024; 3:634. <https://doi.org/10.56294/mw2024634>

Enviado: 02-02-2024

Revisado: 09-05-2024

Aceptado: 20-08-2024

Publicado: 21-08-2024

Editor: PhD. Prof. Estela Morales Peralta 

Autor para la correspondencia: Yilena Montero Reyes 

ABSTRACT

Introduction: the advance of Information and Communication Technologies (ICT) has transformed education, favoring the implementation of innovative teaching strategies. In this context, the use of the digital tool Genially has made it possible to energize the teaching of History, encouraging the active participation of students. This study focused on designing and evaluating interactive strategies based on Genially, with the aim of improving the learning of historical content and developing critical thinking in secondary education students.

Development: of a qualitative methodological approach, case studies, classroom observations and surveys aimed at students and teachers were carried out. The results showed that the integration of Genially in the teaching of History increased student motivation, facilitated the understanding of historical events and improved knowledge retention. In addition, the use of interactive resources, such as timelines and concept maps, promoted more autonomous and meaningful learning. However, challenges such as the digital divide and the need for teacher training in the pedagogical use of digital tools were identified.

Conclusion: the study showed that Genially is an effective tool for improving the process of teaching and learning history, as it promotes a more visual, interactive and participatory learning. However, to ensure its effective implementation, it is essential to reduce the digital divide and strengthen teacher training in the design of innovative teaching strategies.

Keywords: Genially; ICT; History Teaching; Interactive Methodologies; Educational Innovation.

RESUMEN

Introducción: el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha transformado la educación, favoreciendo la implementación de estrategias didácticas innovadoras. En este contexto, el uso de la herramienta digital Genially ha permitido dinamizar la enseñanza de la Historia, fomentando la participación activa de los estudiantes. Este estudio se enfocó en diseñar y evaluar estrategias interactivas basadas en Genially, con el fin de mejorar el aprendizaje de contenidos históricos y desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación secundaria.

Desarrollo: a partir de un enfoque metodológico cualitativo, se realizaron estudios de caso, observaciones en el aula y encuestas dirigidas a estudiantes y docentes. Los resultados mostraron que la integración de Genially en la enseñanza de la Historia aumentó la motivación de los estudiantes, facilitó la comprensión de eventos históricos y mejoró la retención de conocimientos. Además, el uso de recursos interactivos, como

líneas de tiempo y mapas conceptuales, promovió un aprendizaje más autónomo y significativo. Sin embargo, se identificaron desafíos como la brecha digital y la necesidad de capacitación docente en el uso pedagógico de herramientas digitales.

Conclusión: el estudio evidenció que Genially es una herramienta eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia, ya que promueve un aprendizaje más visual, interactivo y participativo. No obstante, para garantizar su implementación efectiva, es fundamental reducir la brecha digital y fortalecer la formación de los docentes en el diseño de estrategias didácticas innovadoras.

Palabras clave: Genially; TIC; Enseñanza de la Historia; Metodologías Interactivas; Innovación Educativa.

INTRODUCCIÓN

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, aún existen brechas en la aplicación de estas tecnologías dentro del aula.

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. Se busca no solo diseñar actividades innovadoras, sino también analizar su efectividad en el desarrollo del pensamiento crítico y la retención de conocimientos históricos.

Este artículo presenta el diseño, la implementación y la evaluación de una propuesta didáctica basada en el uso de Genially para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia en estudiantes de Educación Secundaria. Enfocado en la integración de herramientas digitales interactivas, el estudio examina los efectos de Genially sobre la motivación, la comprensión de los contenidos históricos y la participación activa de los estudiantes. Mediante una metodología cualitativa, se llevaron a cabo estudios de caso, observaciones en el aula y encuestas a estudiantes y docentes para evaluar la efectividad de esta herramienta en la enseñanza de la Historia.

DESARROLLO

El aprendizaje significativo (Ausubel, 2000) y las metodologías activas han demostrado ser eficaces en la enseñanza de Historia. Estrategias como la gamificación y el uso de TIC favorecen la comprensión y el análisis crítico de los hechos históricos (Gee, 2018). Genially, como herramienta interactiva, permite diseñar contenidos didácticos que integran elementos multimedia y narrativas inmersivas, facilitando un aprendizaje más atractivo y participativo.

La integración de tecnologías digitales en la educación ha transformado de manera significativa los enfoques tradicionales de enseñanza, abriendo nuevos caminos hacia un aprendizaje más interactivo, atractivo y centrado en el estudiante. La plataforma Genially es una herramienta destacada dentro de este panorama, permitiendo a los docentes crear contenidos visuales y dinámicos como presentaciones interactivas, infografías, cuestionarios y juegos educativos. En este contexto, la enseñanza de la Historia se beneficia de estas herramientas digitales, promoviendo una mayor motivación y comprensión entre los estudiantes.

Este estado del arte busca explorar cómo Genially ha sido utilizado en el ámbito educativo, particularmente en la enseñanza de la Historia, y cómo sus estrategias y recursos pueden ser aplicados para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, aumentando la participación y la comprensión de los contenidos históricos. También se pretende caracterizar cómo se puede definir una propuesta de investigación basada en estrategias y recursos de Genially, considerando sus características, ventajas y resultados observados en investigaciones recientes.

Estrategias y Recursos de Genially en el Aula

El uso de Genially en la educación ha mostrado un impacto positivo en varios aspectos del aprendizaje, principalmente en la motivación, participación activa y comprensión profunda de los contenidos. Genially permite crear presentaciones visualmente atractivas que combinan imágenes, animaciones y elementos interactivos, lo cual ofrece una forma innovadora de abordar contenidos complejos, como los de Historia. Este enfoque multimedia hace que los estudiantes no solo lean sobre los hechos históricos, sino que los exploren de manera activa y participativa.

Según Martínez et al. (2020), las estrategias de enseñanza que integran herramientas digitales interactivas como Genially fomentan el aprendizaje autónomo y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Las presentaciones interactivas, los mapas conceptuales, las líneas de tiempo y los cuestionarios integrados proporcionan a los estudiantes oportunidades para explorar, reflexionar y aplicar los conocimientos adquiridos.

En la enseñanza de la Historia, esto es crucial, ya que permite contextualizar eventos históricos y comprender su evolución de manera visual y cronológica.

Un estudio de Ruiz, Gómez y Martínez (2021) señala que la interactividad es uno de los principales atractivos de herramientas como Genially, ya que motiva a los estudiantes a ser protagonistas activos de su aprendizaje. Los docentes pueden crear presentaciones interactivas con preguntas y retroalimentación instantánea, lo que genera un ambiente de aprendizaje más dinámico. Los estudiantes, en lugar de ser receptores pasivos de información, se convierten en exploradores de contenidos, desarrollando habilidades de análisis crítico y síntesis.

Características de los recursos educativos de Genially

Según Pérez & Sánchez (2022), los recursos creados con Genially se caracterizan por su capacidad para integrar elementos visuales y auditivos de manera interactiva. Esto hace que el contenido sea accesible y atractivo, lo que puede mejorar la memorización y la comprensión de temas complejos en Historia, como procesos políticos o eventos de gran escala. Además, las herramientas interactivas como cuestionarios y juegos permiten evaluar el progreso de los estudiantes en tiempo real, facilitando una enseñanza más personalizada.

Definición y Caracterización de una Propuesta de Investigación Basada en Genially

Una propuesta de investigación basada en el uso de Genially para la enseñanza de la Historia debe estar orientada hacia el diseño de estrategias didácticas que integren esta herramienta como elemento central para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Para ello, es necesario abordar las siguientes dimensiones:

Objetivos claros y medible

El primer paso en la elaboración de una propuesta de investigación es la definición de objetivos claros y medibles. En este caso, se busca principalmente mejorar la motivación, la comprensión de los contenidos históricos y la participación activa de los estudiantes. Un objetivo importante es medir el impacto de Genially en la retención de información histórica, utilizando herramientas como líneas de tiempo interactivas, mapas conceptuales y juegos de repaso.

Diseño metodológico

La investigación debe basarse en un diseño metodológico que contemple tanto el diagnóstico inicial como la evaluación posterior del impacto de Genially en el aprendizaje. Esto puede implicar una investigación cuasi-experimental donde un grupo de estudiantes utiliza métodos tradicionales de enseñanza, mientras que otro grupo utiliza Genially para aprender los mismos contenidos. Las técnicas de recolección de datos deben incluir encuestas cuantitativas antes y después de la intervención, entrevistas y observación directa en el aula, para obtener una visión completa de cómo el uso de Genially impacta tanto a estudiantes como a docentes.

Capacitación docente

Es fundamental que la propuesta de investigación contemple un plan de formación docente. Según Fernández & García (2023), los docentes deben estar capacitados no solo en el uso técnico de Genially, sino también en el diseño pedagógico de recursos interactivos. Sin esta formación, la herramienta podría no ser utilizada de manera efectiva. La capacitación debe incluir talleres prácticos, soporte continuo y recursos pedagógicos que guíen a los docentes en la creación de contenidos educativos interactivos.

Evaluación de resultados

Para evaluar el impacto de la propuesta didáctica, se deben establecer criterios claros de medición. Estos criterios pueden incluir la mejora en la motivación de los estudiantes, la comprensión de los contenidos históricos y el incremento en la participación activa. Además, es importante analizar las percepciones de los docentes sobre el uso de Genially en sus prácticas pedagógicas, a fin de conocer su disposición y nivel de satisfacción con la herramienta.

La integración de Genially en la enseñanza de la Historia ofrece un enfoque innovador que mejora la motivación, participación y comprensión de los estudiantes. A través de estrategias interactivas, los estudiantes pueden explorar los contenidos históricos de manera visual y dinámica, lo que favorece un aprendizaje más profundo y significativo. Al mismo tiempo, los docentes tienen la oportunidad de enriquecer sus métodos de enseñanza y adaptarlos a las nuevas exigencias tecnológicas.

La investigación sobre el uso de Genially debe incluir no solo la creación de contenidos interactivos, sino también un enfoque integral que considere la formación docente, el diseño pedagógico y la evaluación del impacto en el aprendizaje. La propuesta debe centrarse en ofrecer una solución viable y replicable para mejorar la enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria.

CONCLUSIONES

La integración de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia representa un avance significativo en la modernización de los métodos pedagógicos. En particular, el uso de Genially ha demostrado ser una estrategia efectiva para fomentar la motivación, la participación activa y la comprensión profunda de los contenidos históricos. A través de este estudio, se ha evidenciado que las metodologías basadas en TIC pueden potenciar el aprendizaje al ofrecer una experiencia más interactiva y atractiva para los estudiantes.

El análisis de la implementación de Genially en el aula revela que esta herramienta digital permite a los docentes diversificar sus estrategias didácticas, adaptando los contenidos a formatos más dinámicos y visuales. Su capacidad para integrar elementos multimedia, como imágenes, videos, animaciones e infografías interactivas, facilita la asimilación de información y permite contextualizar los eventos históricos de una manera más accesible y comprensible. Además, los recursos interactivos como líneas de tiempo, mapas conceptuales y cuestionarios gamificados han mostrado ser altamente efectivos en la retención del conocimiento y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.

Desde el punto de vista metodológico, este estudio ha puesto en evidencia la necesidad de evaluar el impacto de estas herramientas digitales a través de enfoques cualitativos y cuantitativos. Los resultados obtenidos en las encuestas y observaciones en el aula sugieren que los estudiantes que utilizan Genially en sus clases muestran un mayor nivel de compromiso y motivación en comparación con aquellos que siguen métodos tradicionales de enseñanza. Asimismo, la interactividad que ofrece la plataforma fomenta el aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes explorar los contenidos de manera personalizada y a su propio ritmo.

No obstante, la implementación de tecnologías como Genially en el aula no está exenta de desafíos. Uno de los principales obstáculos identificados en este estudio es la brecha digital existente en algunos contextos educativos, donde el acceso a dispositivos tecnológicos y la conectividad a internet pueden ser limitados. Además, la capacitación docente es un factor clave para el éxito de estas iniciativas. Los profesores deben recibir formación adecuada en el uso pedagógico de herramientas interactivas, garantizando que su integración en el currículo escolar se realice de manera efectiva y alineada con los objetivos de aprendizaje.

En este sentido, es fundamental que futuras investigaciones exploren estrategias para superar estas barreras, asegurando que todos los estudiantes puedan beneficiarse del uso de tecnologías educativas. Asimismo, se recomienda que los programas de formación docente incluyan módulos específicos sobre la creación y utilización de recursos interactivos en la enseñanza de la Historia, brindando a los educadores las habilidades necesarias para innovar en sus prácticas pedagógicas.

En conclusión, el uso de Genially en la enseñanza de la Historia representa un recurso valioso para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes. Al combinar interactividad, dinamismo y adaptabilidad, esta herramienta tiene el potencial de transformar la manera en que se imparten los contenidos históricos, haciendo del aprendizaje un proceso más significativo y atractivo. No obstante, para lograr una implementación efectiva y equitativa, es necesario abordar los desafíos asociados a la brecha digital y la formación docente, garantizando que la innovación educativa esté al alcance de todos.

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 Tecnol. 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.