Seminars in Medical Writing and Education. 2024; 3:651
doi: 10.56294/mw2024651

ORIGINAL

The use of Genially as an interactive didactic resource in History teaching: impact on students motivation and comprehension

El uso de Genially como recurso didáctico interactivo en la enseñanza de Historia: impacto en la motivación y comprensión de los estudiantes

Alba Viviana Herrera Córdova[1], Lucia Efigenia Pardo Capa[1], Orlando Máximo Torrales Avilés[1], Betty Alexandra Villalta Leon[1], Esmilda Leonor Avilés Haiman[1]

[1]Universidad Estatal de Milagro. Ecuador.

Citar como: Herrera Córdova AV, Pardo Capa LE, Torrales Avilés OM, Villalta Leon BA, Avilés Haiman EL. The use of Genially as an interactive didactic resource in History teaching: impact on students motivation and comprehension. Seminars in Medical Writing and Education. 2024; 3:651. https://doi.org/10.56294/mw2024651

Enviado: 24-12-2023 **Revisado:** 13-03-2024 **Aceptado:** 16-05-2024 **Publicado:** 17-05-2024

Editor: PhD. Prof. Estela Morales Peralta

Autor para la correspondencia: Alba Viviana Herrera Córdova

ABSTRACT

The present research project, titled "The Use of Genially as an Interactive Didactic Resource in History Teaching: Impact on Students' Motivation and Understanding," analyzes the impact of using Genially as an interactive didactic tool on the motivation and understanding of first-year high school students in the History subject at an educational institution in Ecuador. The problem arises from students' lack of interest in History and the scarcity of digital learning resources, as well as teachers' lack of motivation to replace traditional practices with more engaging resources that could positively impact the History teaching-learning process. A quantitative approach was applied through surveys conducted with 75 students and 15 teachers. The results show an increase in motivation and an improvement in the understanding of historical content when Genially is used in the classroom. It is concluded that the use of interactive resources enhances meaningful learning and encourages active student participation.

Keywords: Genially; Interactive Didactics; History Teaching; Motivation; Understanding.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación denominado "El uso de Genially como recurso didáctico interactivo en la enseñanza de Historia: impacto en la motivación y comprensión de los estudiantes" analiza el impacto del uso de Genially como herramienta didáctica interactiva en la otivación y comprensión de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la asignatura de Historia en una entidad educativa ecuatoriana. El problema surge ante el desinterés estudiantil en la asignatura de Historia y la carencia de recursos digitales para el aprendizaje, falta de motivación en los docentes para suprimir las prácticas tradicionales y sustituirlas por el uso de recursos atractivos para sus clases que generen un impacto favorable en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Historia. Se aplicó un enfoque cuantitativo mediante encuestas a 75 estudiantes y 15 docentes. Los resultados evidencian un incremento en la motivación y la mejora en la comprensión de los contenidos históricos cuando se emplea Genially en el aula. Se concluye que el uso de recursos interactivos potencia el aprendizaje significativo y la participación activa de los estudiantes.

Palabras clave: Genially; Didáctica Interactiva; Enseñanza de Historia; Motivación; Comprensión.

© 2024; Los autores. Este es un artículo en acceso abierto, distribuido bajo los términos de una licencia Creative Commons (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0) que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio siempre que la obra original sea correctamente citada

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta el desafío de integrar herramientas digitales que favorezcan el aprendizaje significativo como se ha venido mencionando. En la enseñanza de Historia, el uso de tecnologías interactivas permite captar el interés de los estudiantes y fomentar una comprensión más profunda de los eventos históricos. Genially, una plataforma digital que facilita la creación de recursos interactivos, se ha posicionado como una alternativa innovadora en el aula. Diversos estudios han demostrado que el aprendizaje basado en recursos interactivos incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes (Rodríguez & Pérez, 2023). Sin embargo, en el contexto ecuatoriano, aún existen limitaciones en la implementación de estas herramientas. En este sentido, este estudio tiene como objetivo analizar el impacto del uso de Genially en la motivación y comprensión de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la asignatura de Historia en una entidad educativa ecuatoriana, como es el caso de los estudiantes de primer curso del Colegio de Bachillerato Vilcabamba, año lectivo 2024-2025.

Problemática

La enseñanza de la Historia en los niveles de educación media enfrenta dificultades relacionadas con la falta de interés y motivación de los estudiantes. Los métodos tradicionales, basados en exposiciones magistrales y lectura de textos, han demostrado ser poco efectivos para lograr un aprendizaje significativo. Además, la limitada formación docente en herramientas tecnológicas reduce la posibilidad de innovar en los procesos didácticos. En este contexto, es fundamental analizar alternativas como Genially, que ofrece una enseñanza más interactiva y atractiva. El problema surge ante el desinterés estudiantil en la asignatura de Historia y la carencia de recursos digitales para el aprendizaje, falta de motivación a los docentes para suprimir las prácticas tradicionales por el uso de recursos atractivos para sus clases y generar un impacto en la enseñanza.

La emergencia sanitaria por la pandemia de COVID-19, obligó al Sistema Educativo Nacional a adoptar la educación remota a través de entornos digitales en todos los niveles. Aunque hubo desafíos relacionados con la brecha tecnológica y la falta de alfabetización digital, el Ministerio de Educación del Ecuador, implementó capacitaciones masivas para guiar a los docentes en nuevas metodologías educativas, aprovechando tecnologías como proyectos interdisciplinarios, clases invertidas y el fomento del aprendizaje colaborativo (Villalta, 2023). El período postpandemia debe capitalizar las lecciones aprendidas durante la emergencia, superar obstáculos y seguir adoptando tecnologías para fortalecer la resiliencia del sistema educativo.

Hoy que las tecnologías digitales son parte integral de la educación y de la sociedad actual, es necesario reflexionar sobre cómo pueden contribuir a una sociedad más justa y equitativa. Esto implica no solo dominar su uso, sino también emplearlas para mejorar la educación y cultivar una ciudadanía que las utilice de manera ética y responsable. En Ecuador, la educación se considera un derecho constitucional fundamental, respaldado por una serie de disposiciones legales que establecen los principios y valores del sistema educativo ecuatoriano.

Los avances tecnológicos han cambiado la vida cotidiana, incluido el proceso educativo, el uso de herramientas digitales pueden considerarse un aliado de los modelos actuales en las instituciones. En este contexto, el docente debe observar, diagnosticar y analizar simultáneamente las condiciones evidentes en cada alumno e implementar estrategias didácticas en beneficio de la formación académica. Estos recursos se usan para favorecer el aprendizaje y brindan altos beneficios educativos, si se usan correctamente según la planificación e implementación pedagógica, contribuyen a mejorar la enseñanza de la asignatura de historia y los métodos empleados en el aula. Actualmente, constituye un reto por lo que se requiere cambiar la mirada y realizar propuestas que promuevan la vinculación del contenido teórico con la praxis.

No se trata solo de los conocimientos impartidos, sino de los valores arraigados en la educación, la conciencia y la práctica de los estudiantes. Sin embargo, se evidencia desinterés en la asignatura de Historia ocasionando dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje como: el estudiante no interioriza correctamente los conocimientos, por lo tanto, existe resultados bajos en las evaluaciones formativas y sumativas. Cabe resaltar que, el uso de contenido interactivo y didáctico con genially es un recurso en la asignatura de Historia aún poco común y un desafío abierto debido a la escasa aplicación por parte del docente; ello conlleva a que el estudiante no comprenda de manera clara los contenidos abordados.

Por otro lado, la insuficiente oferta académica para el docente genera una deficiente articulación entre las instituciones educativas y el Ministerio de Educación para impartir temas actualizados al aplicar estrategias metodológicas interactivas y didácticas, que producen apatía por los estudiantes; esto conlleva a la inasistencia recurrente y, en último caso, a la deserción escolar. De igual manera, la innovación mínima en los procesos de enseñanza repercute en el estancamiento de la educación, por ende, el estudiante no se familiariza con la diversidad de recursos digitales educativos, impidiendo aplicar sus conocimientos en la vida cotidiana.

Al grupo de estudiantes de primer curso del Colegio de Bachillerato Vilcabamba, se observa que los docentes no aplican los recursos digitales en las prácticas educativas en la asignatura de Historia, utilizando una metodología monótona y mecánica. Esto pone de manifiesto la necesidad de que los docentes utilicen recursos nuevos y actualizados al desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia, para

https://doi.org/10.56294/mw2024651

facilitar la adquisición y consolidación de conocimientos educandos. Se considera que el contenido interactivo y didáctico con el uso de genially crea espacios educativos flexibles donde los estudiantes pueden trabajar de forma independiente y colaborativa con sus compañeros.

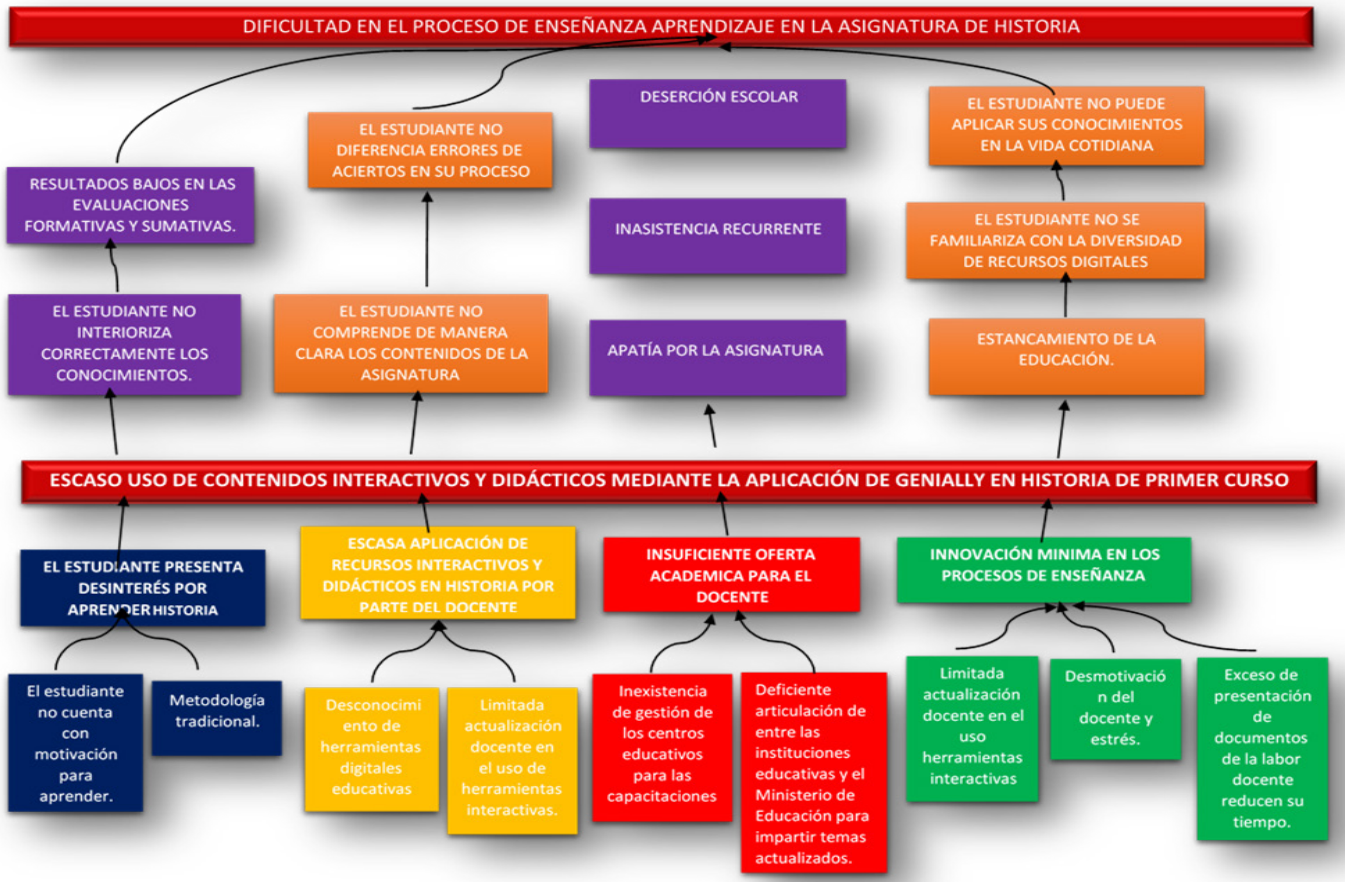

Figura 1. Árbol de problema

Por lo tanto, estos entornos de aprendizaje son multifuncionales porque utilizan recursos como imágenes, presentaciones, videos, hipertexto y audio para enseñar y aprender en un proceso dinámico en el que se construyen conocimientos de acuerdo con el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, apoyados en las posibilidades de los medios. Con el desarrollo del estudio de investigación se requiere nuevas propuestas y alternativas de solución que minimicen sus efectos a esta problemática detectada mediante la utilización de herramientas para el desarrollo de actividades a través de la vinculación de contenido interactivo y didáctico con genially, para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia.

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su Artículo 45, establece que un recurso educativo es material y medio, físico y digital, orientado a apoyar en la labor didáctica y pedagógica; entre estos: textos escolares, fondo bibliográfico, material didáctico, equipamiento y mobiliario, equipo técnico específico (Ministerio de Educación, 2023). El artículo 51 del mismo cuerpo legal, manifiesta: “Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos” (Ministerio de Educación, 2023, p. 23).

Es en este contexto que surge la Agenda Educativa Digital (AED) 2021-2025, documento señala el camino para la integración de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el proceso educativo, además de crear las condiciones para incentivar el uso adecuado y ético de las tecnologías. Plantea ejes encaminados hacia esos objetivos y presenta estrategias y acciones que se apoyan en estas herramientas para alcanzar una cultura inclusiva, donde todos los sectores de la sociedad fomentan el aprendizaje. Además, se plantea una hoja de ruta que permita la consolidación de las estrategias y acciones en un marco temporal definido (Organización de las Naciones Unidas, Informe Anual, 2022).

Al respecto, en la Cumbre sobre la Transformación de la Educación de las Naciones Unidas efectuada desde el 16 al 19 de septiembre de 2022, se hace énfasis en la necesidad de garantizar un aprendizaje digital de libre acceso para todos y mejorarlo para alcanzar las metas previstas en la educación y promover el aprendizaje en la vida del individuo aprovechando las ventajas de la tecnología digital para fomentar una sociedad del

conocimiento. De la misma manera, existen tres factores esenciales para efectivizar el potencial en la educación digital para que sea accesible y fiable como:

- El contenido usando información pertinente y de calidad con la integración de las plataformas digitales para favorecer el aprendizaje digital en los estudiantes.
- La capacidad para asegurar que los docentes y estudiantes desarrollen las competitividades y conocimientos ineludibles para utilizar herramientas digitales basadas en motivar el aprendizaje.
- Conectividad con las facilidades de acceso a conexiones de internet que otorguen las entidades competentes para beneficiar a la comunidad educativa (UNESCO, 2016).

En la Agenda Educación 2030, el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS, 4) "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos" (p. 34) y la Declaración de Qingdao de 2017, reconocen la importancia de las TIC parar fortalecer los sistemas educativos a nivel internacional que ayudan a profundizar conocimientos, orientan al acceso de la información e incentivan al aprendizaje integral y de calidad.

Las metas del ODS 4 busca que el aprendizaje sea relevante en la educación formal e informal en todos los niveles educativos y entornos, considerando las competencias básicas del sujeto, el docente debe aplicar métodos y contenidos de enseñanza y aprendizaje según las necesidades del estudiante y deben emplear enfoques pedagógicos actualizados mediados por las TIC (UNESCO, 2016). Por otra parte, el proyecto "Prácticas idóneas en materia de aprendizaje móvil" 2016 busca "instaurar ambientes de aprendizaje inclusivos y equitativos que aseguren la calidad, efectividad y relevancia de la enseñanza en un mundo digital con modelos exitosos de aprendizaje mediante el móvil, alineados con el ODS 4" (UNESCO, 2022).

En el contexto actual de la educación, los docentes deben manejar competencias digitales para mejorar la calidad educativa, preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI y responder de manera efectiva a las demandas de una sociedad en constante cambio. La integración efectiva de la tecnología en la práctica pedagógica es fundamental para el éxito educativo y el desarrollo integral de los estudiantes. La integración efectiva de la tecnología en la práctica pedagógica es fundamental para lograr el éxito educativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Los docentes de nueva era deben manejar las competencias digitales en el ámbito académico y profesional, para ello, se deben considerar cinco pilares:

Informatización y alfabetización informacional: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar, analizar la información digital y comprender su finalidad.

- Comunicación y elaboración: comunicarse en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar, colaborar, interactuar y participar.
- Creación de contenido digital: desarrollar la creatividad, mejorar los contenidos, la integración, construcción de conocimientos y contenidos previos, producción audiovisual, multimedia, programación, aplicación de propiedad intelectual y licencias.
- Seguridad: los docentes deben replicar sus conocimientos de la protección personal, datos e identidad digital, uso consciente y sostenible de las tecnologías.
- Resolución de problemas: identificar necesidades, recursos, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales acorde a la finalidad o necesidad, solventar problemas y usar la tecnología de forma creativa. (Moll, 2010)

Referente a los lineamientos para la generación de REDA (Recursos Educativos Digitales Abierto) emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador en el año 2023, planeta que los recursos educativos digitales tienen el objetivo de enriquecer el aprendizaje, invitan a experiencias interactivas y personalizadas, mejoran el libre acceso a la información y al conocimiento, estos pueden ser diseñados para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, necesidades y habilidades de los educandos.

Además, contribuye de manera significativa en la labor docente para realizar adaptaciones y distribuciones por medios propios, sin restricciones de derechos de autor o acceso permitiendo contextualizar el recurso según sus necesidades específicas. Por tanto, los docentes deben formarse en competencias digitales, ya que los educadores desempeñan un papel fundamental en la preparación de los estudiantes para tener éxito en la sociedad moderna.

"Los REDA pueden usarse en los contextos educativos, en el aula, línea o en el aprendizaje autónomo y se debe prestar mayor atención a su creación, partiendo de los aspectos previos, generación, evaluación y posterior publicación" (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023, p. 35). Por otro lado, en los lineamientos de los recursos educativos en entornos escolares para el desarrollo socioemocional de estudiantes del Ecuador, destaca que los medios digitales están diseñados e implementados para reforzar el aprendizaje, proporcionar información adicional de un tema específico y su uso desarrolla la creatividad, facilita el autoaprendizaje, aumenta la atención, motivación e interés, promueve el trabajo colaborativo y fortalece la competencia de aprender. (Ministerio de Educación, 2023)

https://doi.org/10.56294/mw2024651

En la actualidad, los establecimientos educativos están innovando en sus prácticas para ofrecer a los estudiantes una educación de calidad que les permita aprender y adquirir herramientas que mejoren su vida en la sociedad. Los recursos educativos digitales más utilizados están los videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas, y otros entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje. Al incorporar herramientas como Genially en el aula, no solo se aprovechan las preferencias y habilidades de los estudiantes, también, los prepara para un futuro en el que la competencia digital es fundamental. En la educación, fomenta la interactividad para crear material didáctico porque proporciona a los educandos la oportunidad de desarrollar su independencia, aprender de manera autónoma y a su propio ritmo. Además, esta herramienta permite trabajar dinámicamente, estimulando la memoria, el pensamiento crítico y la creatividad con recursos visuales que facilitan la exploración, el descubrimiento, eleva la experiencia, enriquece el conocimiento para convertirlo en contenidos diversos que estimulan el proceso de aprendizaje.

En la enseñanza de Historia en el Primer Año de Bachillerato, se observa una baja motivación y dificultad en la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, lo que repercute negativamente en su rendimiento académico y en su interés por la materia. Los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la exposición magistral y la lectura de textos, han demostrado ser poco efectivos para captar la atención de los estudiantes y promover un aprendizaje significativo.

El uso de herramientas digitales interactivas, como Genially, ha sido propuesto como una estrategia innovadora para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, en el contexto ecuatoriano, existen limitaciones en su implementación, tales como la falta de capacitación docente en tecnologías educativas y la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas.

Ante esta situación, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo impacta el uso de Genially como recurso didáctico interactivo en la motivación y comprensión de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la asignatura de Historia en una entidad educativa ecuatoriana?

Objetivo general

Describir el impacto del uso de Genially como recurso didáctico interactivo en la motivación y comprensión de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la asignatura de Historia en los estudiantes de primer curso del Colegio de Bachillerato Vilcabamba durante el año lectivo 2024-2025.

MÉTODO

El marco metodológico incluye el cómo se llevará a cabo la investigación para cumplir con los objetivos planteados, por lo cual se debe mencionar que el presente estudio se desarrolla mediante una investigación descriptiva correlacional no experimental de corte transversal y con enfoque cuantitativo, sustentada en un diseño no experimental. Este estudio adopta un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo no experimental, ya que se limita a observar y analizar la relación entre el uso de Genially y la motivación y comprensión en la enseñanza de Historia, sin manipular variables (Hernández Sampieri et al., 2022).

Es importante reconocer que esta aplicación es un recurso que permite desarrollar las aptitudes y competencias de lectura y escritura que pueden lograr tanto los docentes como los educandos a alcanzar aprendizajes significativos, que parten desde el nivel exploratorio, correlacional hasta llegar a un alcance explicativo de lo que está aprendiendo y es de interés reflexionar sobre los logros a los que se puede llegar con el uso de genially en el aprendizaje porque siempre permite el disfrute del contenido de los saberes.

El estudio fue de tipo descriptivo. Según Orevelo et al. (2018) este tipo de investigación se basa en detallar minuciosamente una situación específica en el ámbito educativo, una circunstancia concreta, o la manera en que un grupo de individuos se comporta, experimenta o percibe algo en un contexto particular. Por lo tanto, el estudio aprovecha la capacidad descriptiva que se realiza en torno al diagnóstico del problema, así como la capacidad analítica al momento de la interpretación de los resultados, así como de otros resultados, elementos o factores que pueden o inciden en el proceso antes mencionado, todo esto dentro del contexto del primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Vilcabamba.

La presente investigación se desarrolla bajo la modalidad de estudio descriptivo, ya que tiene como objetivo caracterizar la percepción de docentes y estudiantes sobre el uso de Genially en la enseñanza de la Historia sin manipular variables ni intervenir en el proceso educativo (Hernández Sampieri et al., 2022). Se centra en describir el impacto del recurso en la motivación y comprensión de los estudiantes de primer año de bachillerato en una institución educativa ecuatoriana.

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, ya que se recopilan y analizan datos numéricos obtenidos mediante encuestas estructuradas. Este enfoque permite medir la incidencia del uso de Genially en el aprendizaje y determinar patrones o tendencias en las respuestas de los participantes (Johnson & Christensen, 2020). En cuanto a la población objeto de estudio estará compuesta por todos los estudiantes de Primer curso del Colegio de Bachillerato Vilcabamba que suman 75, provenientes de tres paralelos, y 15 docentes que laboran en la misma institución educativa. Es esencial definir claramente la población de estudio porque al finalizar

la investigación y analizar una muestra de dicha población, se podrán generalizar o extrapolar los resultados al resto de la población o universo. Las encuestas contienen preguntas cerradas con escala tipo Likert para evaluar la percepción sobre la utilidad de Genially en la enseñanza de Historia. Los instrumentos fueron validados mediante juicio de expertos en metodología educativa y una prueba piloto con un grupo reducido de participantes para garantizar la claridad y pertinencia de las preguntas (Kerlinger & Lee, 2020).

Los datos recopilados se analizaron mediante estadística descriptiva utilizando el software SPSS. Se calcularon frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central para interpretar los resultados de la percepción de estudiantes y docentes. Además, se aplicó un análisis de correlación para explorar la relación entre el uso de Genially y la motivación y comprensión en el aprendizaje de Historia.

RESULTADOS

Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación

En el marco del presente trabajo investigativo, se ha contado con la valiosa colaboración de dos expertos en el tema de estudio, quienes, con su contribuciones, conocimientos y experiencias, han permitido validar los instrumentos, como premisas para la realización de la prueba piloto. Luego de revisados, los instrumentos de investigación uno de los expertos sugiere cambios en las preguntas relacionadas en la estructura y en base a la escala de Likert para obtener respuestas cuantitativas para vincularlas al enfoque de la investigación propuesta, con la finalidad de garantizar la fiabilidad y veracidad al momento de la aplicación de los instrumentos de investigación a la comunidad educativa.

Por otro lado, se plantea que se realice los instrumentos con orientación a la línea de investigación para obtener un resultado inmediato del grupo a través de la muestra pautada en el presente proyecto. Un experto sugiere que los instrumentos deben abordarse y conectarse con las dos variables para abordar ampliamente la problemática.

En el marco del presente trabajo investigativo, se ha contado con la valiosa colaboración de dos expertos en el tema de estudio: Mgtr Diego Orlando Vacacela Ramón y Mgtr. Henrry Patricio Córdova Mora. Las fichas de los expertos con las que se realizó el análisis, tienen como propósito, ofrecer una visión integral de las contribuciones, conocimientos y experiencias de los profesionales que han participado, permitiendo contextualizar sus aportes dentro del proyecto.

Cada ficha incluye una breve reseña de su trayectoria académica y profesional. A través de las fichas buscamos resaltar el rigor y la pertinencia de los instrumentos que se aplicaron en la prueba piloto.

Luego de revisados, los instrumentos de investigación uno de los expertos sugiere cambios en las preguntas relacionadas en la estructura y en base a la escala de Likert para obtener respuestas cuantitativas para vincularlas al enfoque de la investigación propuesta, con la finalidad de garantizar la fiabilidad y veracidad al momento de la aplicación de los instrumentos de investigación a la comunidad educativa. Por otro lado, se plantea que se realicen los instrumentos con orientación a la línea de investigación para obtener un resultado inmediato del grupo a través de la muestra pautada en el presente proyecto. Un experto sugiere que los instrumentos deben abordarse y conectarse con las dos variables para abordar ampliamente la problemática.

El proceso de revisión realizado por los expertos ha incluido sugerencias clave sobre la estructura de las preguntas y la adaptación de la escala de Likert, con el fin de facilitar la comprensión de los encuestados y mejorar la precisión de las respuestas. Uno de los expertos recomendó modificar algunos ítems para garantizar que las preguntas reflejen claramente las variables investigadas y permitan vincular de manera efectiva las respuestas con el enfoque del estudio.

De esta manera, se busca asegurar la consistencia en la medición y el análisis de los datos obtenidos, lo cual es esencial para la validez interna del estudio. Por otro lado, se planteó que los instrumentos no solo deben medir la percepción general, sino que deben estar orientados a evaluar la problemática específica planteada en la investigación, conectando las variables principales de forma coherente.

Este enfoque garantiza que los datos recopilados sean útiles para obtener resultados concretos y relevantes sobre el impacto de las presentaciones interactivas, basadas en Genially, en la dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia.

Finalmente, la revisión estadística de los datos recolectados ha evidenciado una alta consistencia interna en las escalas utilizadas, reflejada en los coeficientes alfa de Cronbach y Omega de McDonald superiores a 0,8 en ambos casos, lo cual indica una excelente fiabilidad de los instrumentos diseñados.

Esto refuerza la validez de los resultados obtenidos, permitiendo una mejor interpretación de los efectos del uso de recursos interactivos en el aprendizaje de los estudiantes. Las recomendaciones de los expertos han contribuido a optimizar los instrumentos, proporcionando una base sólida para la aplicación de la investigación en la comunidad educativa del Colegio de Bachillerato Vilcabamba.

Además, con base en las observaciones de los expertos se ha procedido a realizar ajustes correspondientes en los instrumentos de recolección de datos.

Análisis de encuesta realizada a estudiantes

Los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes muestran una tendencia positiva hacia el uso de herramientas digitales en el aula. El 50,7 % de los encuestados está de acuerdo en que los recursos interactivos mejoran la comprensión de la historia, y un 46,7 % se muestra interesado en experimentar con Genially.

Además, el análisis de correlación revela una fuerte relación positiva entre la dinamización de las clases y la percepción del contenido, lo que refuerza la idea de que una enseñanza más dinámica e interactiva puede favorecer un aprendizaje más efectivo y comprometido. Estos hallazgos subrayan la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos que integren la tecnología para mejorar tanto el interés como el rendimiento académico en Historia. Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes reflejan que el 85 % de los participantes manifestó sentirse más motivado en la asignatura de Historia tras el uso de Genially. Asimismo, el 78 % indicó que la herramienta facilitó la comprensión de los contenidos en comparación con los métodos tradicionales. En cuanto a los docentes, el 100 % expresó que Genially contribuyó a dinamizar las clases, aunque señalaron la necesidad de formación complementaria para su correcta implementación. El análisis de correlación entre la motivación y la comprensión de los contenidos muestra que los estudiantes con mayor motivación también reportaron una mejor retención de los temas históricos. Sin embargo, un 15 % de los encuestados señaló dificultades en la interacción con la plataforma debido a la falta de habilidades digitales previas.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	4	5,3%
Neutral	17	22,7%
De acuerdo	38	50,7%
Totalmente de acuerdo	16	21,3%

Figura 2. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que el uso de recursos interactivos en la enseñanza puede mejorar su comprensión de la Historia?

La figura presenta los resultados de una encuesta sobre la percepción del uso de recursos interactivos en la enseñanza de la historia. De un total de 75 encuestados, la mayoría (50,7 %) se mostró de acuerdo con la afirmación de que estos recursos mejoran la comprensión histórica, mientras que el 22,7 % se mantuvo neutral y un 5,3 % estuvo totalmente en desacuerdo. Además, un 21,3 % expresó estar totalmente de acuerdo. En resumen, la mayoría de los participantes considera que los recursos interactivos son beneficiosos, lo que sugiere una tendencia positiva hacia su implementación en el aula.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
Neutral	20	26,7%
De acuerdo	35	46,7%
Totalmente de acuerdo	18	24,0%

Figura 3. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Le gustaría experimentar con herramientas interactivas como Genially en sus clases de Historia?

La figura muestra los resultados de una encuesta sobre el interés en experimentar con herramientas interactivas como Genially en las clases de historia. De un total de 75 encuestados, el 46,7 % expresó estar de acuerdo, y un 24 % se mostró totalmente de acuerdo con la idea, lo que indica un fuerte interés por parte de los participantes. Por otro lado, el 26,7 % se mantuvo neutral y solo un 2,7 % estuvo totalmente en desacuerdo. Estos resultados sugieren que la mayoría de los encuestados está abierta a la incorporación de herramientas interactivas en su enseñanza, lo que podría enriquecer el proceso educativo y fomentar una mayor participación de los estudiantes.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
En desacuerdo	7	9,3%
Neutral	38	50,7%
De acuerdo	21	28,0%
Totalmente de acuerdo	7	9,3%

Figura 4. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos?

https://doi.org/10.56294/mw2024651

La figura presenta los resultados de una encuesta sobre la efectividad de los métodos de enseñanza tradicionales en comparación con los recursos interactivos. De los 75 encuestados, el 50,7 % se mostró neutral respecto a la afirmación, mientras que un 28 % estuvo de acuerdo en que los métodos tradicionales son menos efectivos. Solo un 9,3 % estuvo en desacuerdo y otro 2,7 % se manifestó totalmente en desacuerdo. Estos resultados indican que, aunque hay una tendencia a considerar que los métodos interactivos pueden ser más efectivos, la mayoría de los participantes mantiene una postura neutral, lo que sugiere una falta de consenso claro sobre la efectividad de ambos enfoques en la enseñanza.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
Neutral	14	18,7%
De acuerdo	38	50,7%
Totalmente de acuerdo	21	28,0%

Figura 5. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que la interactividad en las clases de Historia, pueden hacerlas más interesantes?

La figura refleja las opiniones de 75 encuestados sobre la interactividad en las clases de historia. Un 50,7 % de los participantes estuvo de acuerdo en que la interactividad puede hacer las clases más interesantes, mientras que el 28 % se mostró totalmente de acuerdo. Solo un 18,7 % se mantuvo neutral y un 2,7 % expresó estar en desacuerdo. Estos resultados indican un fuerte respaldo hacia la idea de que la interactividad en la enseñanza de la historia puede aumentar el interés de los estudiantes, sugiriendo que la implementación de métodos interactivos podría ser beneficiosa para mejorar la experiencia educativa en esta materia.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
En desacuerdo	2	2,7%
Neutral	22	29,3%
De acuerdo	29	38,7%
Totalmente de acuerdo	20	26,7%

Figura 6. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Considera que el aprendizaje de la Historia podría ser más atractivo con el uso de herramientas digitales?

La figura presenta las respuestas de 75 encuestados sobre la percepción de que el aprendizaje de la historia podría ser más atractivo mediante el uso de herramientas digitales. Un 38,7 % de los participantes estuvo de acuerdo con esta afirmación, y un 26,7 % se mostró totalmente de acuerdo. Un 29,3 % se mantuvo neutral, mientras que solo un 5,3 % expresó desacuerdo (2,7 % en desacuerdo y 2,7 % totalmente en desacuerdo). Estos resultados sugieren que existe una tendencia positiva hacia la integración de herramientas digitales en la enseñanza de la historia, lo que podría indicar que los educadores deberían considerar su uso para aumentar el interés y la efectividad del aprendizaje en esta área.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
En desacuerdo	3	4,0%
Neutral	18	24,0%
De acuerdo	37	49,3%
Totalmente de acuerdo	15	20,0%

Figura 7. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que las presentaciones interactivas digitales podrían ayudarle a recordar mejor los temas abordados en la asignatura de historia?

Los figura muestran que la mayoría de los encuestados cree que las presentaciones interactivas digitales podrían ayudarles a recordar mejor los temas abordados en la asignatura de historia. El 49,3 % de los participantes está de acuerdo y el 20 % totalmente de acuerdo, lo que suma un 69,3 % de respuestas positivas. Solo el 6,7 % está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, mientras que un 24 % se mantiene neutral. Esto sugiere una percepción general positiva hacia el uso de herramientas interactivas para mejorar la retención de información en la enseñanza de la Historia.

https://doi.org/10.56294/mw2024651

	N	%
Totalmente en desacuerdo	3	4,0%
En desacuerdo	3	4,0%
Neutral	14	18,7%
De acuerdo	26	34,7%
Totalmente de acuerdo	29	38,7%

Figura 8. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Le gustaría que los docentes implementarán más recursos tecnológicos en las clases de Historia?

La figura presenta las respuestas de 75 encuestados sobre si les gustaría que los docentes implementaran más recursos tecnológicos en las clases de historia. Un 38,7 % de los participantes estuvo de acuerdo con esta idea, y un 38,7 % se mostró totalmente de acuerdo. Solo un 18,7 % se mantuvo neutral, mientras que un 8 % expresó desacuerdo 4 % totalmente en desacuerdo y 4 % en desacuerdo. Estos resultados reflejan un interés significativo por parte de los estudiantes en la incorporación de tecnología en la enseñanza de la historia, sugiriendo que su uso podría mejorar la dinámica y efectividad del aprendizaje en esta materia.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	5	6,7%
En desacuerdo	10	13,3%
Neutral	28	37,3%
De acuerdo	22	29,3%
Totalmente de acuerdo	10	13,3%

Figura 9. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿La falta de recursos interactivos y didácticos en las clases afecta su motivación para aprender historia?

Los datos muestran una distribución variada en cuanto a la percepción de los encuestados sobre el impacto de la falta de recursos interactivos y didácticos en su motivación para aprender historia. El 29,3 % está de acuerdo en que la falta de estos recursos afecta su motivación, y el 13,3 % totalmente de acuerdo, sumando un 42,6 % de respuestas afirmativas. Sin embargo, un 37,3 % se mantiene neutral, lo que indica una opinión dividida. El 20 % en total (6,7 % totalmente en desacuerdo y 13,3 % en desacuerdo) considera que la falta de recursos no afecta su motivación. Esto sugiere que, aunque una parte significativa reconoce el impacto negativo, también hay una proporción considerable que no lo ve tan claramente o se mantiene indiferente.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	5	6,7%
En desacuerdo	3	4,0%
Neutral	15	20,0%
De acuerdo	38	50,7%
Totalmente de acuerdo	14	18,7%

Figura 10. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Considera que sería beneficioso que sus compañeros probaran herramientas digitales como Genially en el aula?

La figura muestra las respuestas de 75 encuestados sobre la utilidad de herramientas digitales como Genially en el aula. Un 50,7 % de los participantes considera que sería beneficioso que sus compañeros probaran estas herramientas, mientras que un 18,7 % se mostró totalmente de acuerdo. Solo un 20 % se mantuvo neutral, y un 10,7 % expresó algún tipo de desacuerdo (6,7 % totalmente en desacuerdo y 4 % en desacuerdo). Estos resultados indican un fuerte apoyo hacia la implementación de recursos digitales en el aula, sugiriendo que su uso podría enriquecer el proceso educativo y fomentar un aprendizaje más interactivo y dinámico.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	2,7%
En desacuerdo	1	1,3%
Neutral	12	16,0%
De acuerdo	39	52,0%
Totalmente de acuerdo	21	28,0%

Figura 11. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Estoy abierto/a a experimentar con nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje a través de Genially?

https://doi.org/10.56294/mw2024651

La figura muestra los resultados de una encuesta sobre la apertura a experimentar con nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje a través de Genially. De un total de 75 respuestas, la mayoría (52 %) está de acuerdo con esta afirmación, y un 28 % está totalmente de acuerdo, lo que indica que un 80 % de los encuestados se muestra favorable. Solo un 3,3 % está en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, mientras que un 16 % se mantiene neutral. Esto sugiere una actitud mayoritariamente positiva hacia la adopción de nuevas tecnologías en el aprendizaje.

Análisis de encuesta realizada a docentes

En la actualidad, el uso de tecnologías interactivas en el ámbito educativo ha adquirido una gran relevancia, especialmente en la enseñanza de materias como la historia, que tradicionalmente ha sido vista como menos dinámica. Diversas investigaciones apuntan a que la incorporación de herramientas digitales puede potenciar el interés y la comprensión de los estudiantes. En este contexto, el presente estudio tiene como objetivo analizar la percepción de los docentes del Colegio de Bachillerato "Vilcabamba" respecto al uso de recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia, así como su disposición a implementar estas herramientas en sus clases.

A través de una serie de encuestas, se ha evidenciado un amplio consenso sobre los beneficios de los recursos interactivos. Un 61,1 % de los docentes está "Totalmente de acuerdo" en que estas herramientas pueden mejorar el interés de los estudiantes en la asignatura de historia, y un 83,3 % cree que las actividades interactivas facilitan la comprensión de los contenidos. Además, un 55,6 % de los encuestados considera que la falta de recursos digitales limita el aprendizaje en el aula. Este panorama refleja una percepción favorable hacia la innovación educativa y una clara disposición a recibir formación en el uso de estas herramientas, como Genially, para mejorar su práctica docente. Estos resultados subrayan la necesidad de integrar tecnologías digitales en el proceso educativo, no solo para mejorar la comprensión de los estudiantes, sino también para fomentar su interés y participación en el aula.

	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	5,6%
De acuerdo	6	33,3%
Totalmente de acuerdo	11	61,1%

Figure 12. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que los recursos interactivos pueden mejorar el interés de los estudiantes en la asignatura de Historia?

La figura muestra las respuestas a la pregunta sobre si los recursos interactivos pueden mejorar el interés de los estudiantes en la asignatura de historia. La mayoría de los encuestados (61,1 %) están "Totalmente de acuerdo" con esta afirmación, mientras que un 33,3 % está "De acuerdo", lo que sugiere una opinión mayoritariamente favorable hacia el uso de recursos interactivos. Solo el 5,6 % está "Totalmente en desacuerdo", lo que indica una percepción mínima negativa. Estos resultados reflejan una tendencia positiva hacia el uso de herramientas interactivas en el aula para mejorar el interés en la materia.

	N	%
Neutral	1	5,6%
De acuerdo	9	50,0%
Totalmente de acuerdo	8	44,4%

Figure 13. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Le gustaría implementar herramientas interactivas y didácticas en sus clases de historia, aunque no haya utilizado Genially?

Los resultados de la encuesta sobre la implementación de herramientas interactivas y didácticas en las clases de historia revelan que el 50 % de los docentes está de acuerdo y el 44,4 % totalmente de acuerdo con la idea, mientras que solo el 5,6 % se muestra neutral. Esto sugiere un interés significativo entre los docentes por incorporar metodologías interactivas, incluso sin haber utilizado previamente Genially.

La alta proporción de respuestas positivas indica una apertura hacia la innovación educativa, lo que podría ser aprovechado para fomentar el uso de herramientas digitales en el aula, mejorando así el compromiso y la participación de los estudiantes.

Los resultados de la encuesta sobre la efectividad de los métodos de enseñanza tradicionales en comparación con los recursos interactivos digitales indican que el 44,4 % de los docentes está de acuerdo en que los métodos tradicionales son menos efectivos, mientras que solo el 11,1 % se muestra en desacuerdo. Un 38,9 % se mantiene neutral. Estos datos sugieren una tendencia significativa hacia la preferencia por recursos interactivos digitales,

lo que refleja una percepción de que estas herramientas pueden mejorar la enseñanza. La mayoría de los docentes parece reconocer la necesidad de actualizar sus métodos pedagógicos para adaptarse a las demandas educativas actuales, lo que podría abrir la puerta a la implementación de nuevas tecnologías en el aula.

	N	%
En desacuerdo	2	11,1%
Neutral	7	38,9%
De acuerdo	8	44,4%
Totalmente de acuerdo	1	5,6%

Figure 14. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos digitales?

	N	%
Neutral	1	5,6%
De acuerdo	12	66,7%
Totalmente de acuerdo	5	27,8%

Figure 15. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que la interactividad a través de las herramientas digitales puede aumentar la participación de los estudiantes?

Los resultados de la encuesta sobre la interactividad a través de herramientas digitales muestran que un 66,7 % de los docentes está de acuerdo en que estas herramientas pueden aumentar la participación de los estudiantes, y un 27,8 % está totalmente de acuerdo. Solo un 5,6 % se mantiene neutral. Estos datos indican una fuerte creencia entre los docentes en el potencial de la interactividad digital para fomentar un mayor compromiso y participación de los estudiantes en el proceso educativo. Esta percepción positiva sugiere que los educadores están dispuestos a adoptar metodologías innovadoras que incorporen tecnología, lo que podría resultar en un aula más dinámica y participativa.

	N	%
De acuerdo	10	55,6%
Totalmente de acuerdo	8	44,4%

Figure 16. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Le gustaría recibir formación sobre el uso de herramientas interactivas como Genially para mejorar la enseñanza?

Los resultados de la encuesta muestran que la mayoría de los docentes (55,6 %) están de acuerdo en recibir formación sobre el uso de herramientas interactivas como Genially para mejorar la enseñanza, mientras que el 44,4 % está totalmente de acuerdo. Esto refleja un alto nivel de interés y aceptación por parte del profesorado hacia la incorporación de tecnologías interactivas en su práctica docente, con un 100 % de respuestas positivas, lo que sugiere que podría ser una iniciativa bien recibida y útil para potenciar la enseñanza.

	N	%
De acuerdo	15	83,3%
Totalmente de acuerdo	3	16,7%

Figure 17. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que las actividades interactivas pueden ayudar a sus estudiantes a comprender mejor los contenidos de Historia?

Los resultados de la encuesta indican que una amplia mayoría de los docentes (83,3 %) está de acuerdo en que las actividades interactivas pueden ayudar a sus estudiantes a comprender mejor los contenidos de historia, mientras que un 16,7 % está totalmente de acuerdo. Esto sugiere que los docentes ven de manera positiva el uso de recursos interactivos en la enseñanza de historia, reconociendo su potencial para mejorar el aprendizaje, aunque la mayoría se inclina más hacia una postura de acuerdo general en lugar de un apoyo completamente enfático.

Los resultados muestran que la mayoría de los docentes (55,6 %) está de acuerdo en que la falta de recursos interactivos digitales limita el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus clases, y un 5,6 % está totalmente de acuerdo. Sin embargo, un 22,2 % está en desacuerdo y un 16,7 % se mantiene neutral. Esto indica que, aunque más de la mitad de los docentes perciben que la ausencia de recursos interactivos es una barrera en el

aprendizaje, un grupo significativo no considera que sea un factor tan limitante o tiene una opinión neutral al respecto.

	N	%
En desacuerdo	4	22,2%
Neutral	3	16,7%
De acuerdo	10	55,6%
Totalmente de acuerdo	1	5,6%

Figure 18. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Cree que la falta de recursos interactivos digitales limita el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus estudiantes en sus clases?

	N	%
Neutral	2	11,1%
De acuerdo	8	44,4%
Totalmente de acuerdo	8	44,4%

Figure 19. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Estoy dispuesto/a a explorar nuevas tecnologías que podrían enriquecer mi práctica docente?

Los resultados de la encuesta sobre la disposición de los docentes a explorar nuevas tecnologías en su práctica educativa revelan que el 44,4 % de los encuestados está de acuerdo y otro 44,4 % está totalmente de acuerdo con la idea de incorporar estas herramientas. Solo un 11,1 % se mantiene neutral. Este dato sugiere una alta apertura y disposición entre los docentes para innovar y enriquecer su enseñanza mediante el uso de nuevas tecnologías. La coincidencia en las respuestas sugiere que los educadores reconocen la importancia de adaptarse a las demandas actuales del aprendizaje, lo que podría resultar en una mejora significativa en su práctica docente y en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

	N	%
Neutral	1	5,6%
De acuerdo	13	72,2%
Totalmente de acuerdo	4	22,2%

Figure 20. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Considero que la implementación de herramientas digitales como Genially puede motivar a mis estudiantes a aprender Historia?

Los resultados de la encuesta sobre la implementación de herramientas digitales como Genially para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de historia muestran que un 72,2 % de los docentes está de acuerdo y un 22,2 % está totalmente de acuerdo en que estas herramientas pueden ser efectivas. Solo un 5,6 % se mantiene neutral. Este fuerte apoyo sugiere que los educadores creen firmemente en el potencial de las herramientas digitales para captar el interés de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más dinámico y atractivo. La tendencia hacia la aceptación de estas tecnologías indica una disposición a innovar en la enseñanza, lo que podría transformar positivamente la experiencia educativa en el aula.

	N	%
Neutral	1	5,6%
De acuerdo	12	66,7%
Totalmente de acuerdo	5	27,8%

Figure 21. Opinión de los encuestados sobre la pregunta ¿Recomendaría a sus colegas investigar sobre el uso de recursos interactivos como Genially para implementar en sus clases?

Los resultados de la encuesta sobre la recomendación a colegas para investigar el uso de recursos interactivos como Genially revelan que un 66,7 % de los docentes está de acuerdo y un 27,8 % está totalmente de acuerdo en que deberían explorar estas herramientas para implementarlas en sus clases. Solo un 5,6 % se mantiene neutral. Esta alta proporción de apoyo sugiere que los educadores no solo reconocen el valor de los recursos interactivos, sino que también están dispuestos a promover su uso entre sus pares, lo que indica una cultura de colaboración y un deseo de enriquecer la enseñanza mediante la innovación. La disposición a recomendar estas herramientas refleja una tendencia positiva hacia la adopción de tecnologías educativas, lo que podría contribuir a un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo.

https://doi.org/10.56294/mw2024651

Análisis bivariado encuestas a estudiantes

Recuento

		¿Le gustaría que los docentes implementarán más recursos tecnológicos en las clases de historia?					
		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
¿Cree que el uso de recursos interactivos en la enseñanza puede mejorar su comprensión de la historia?	Totalmente en desacuerdo	2	0	0	2	0	4
	Neutral	0	2	7	3	5	17
	De acuerdo	1	1	3	20	13	38
	Totalmente de acuerdo	0	0	4	1	11	16
Total		3	3	14	26	29	75

Figure 22. Cruzada ¿Cree que el uso de recursos interactivos en la enseñanza puede mejorar su comprensión de la historia? *¿Le gustaría que los docentes implementaran más recursos tecnológicos en las clases de historia?

La figura cruzada muestra la relación entre la percepción de los estudiantes sobre el uso de recursos interactivos en la enseñanza y su deseo de que se implementen más recursos tecnológicos en las clases de historia. Se observa que, aunque un número significativo de estudiantes (38) está de acuerdo en que el uso de recursos interactivos puede mejorar su comprensión de la historia, solo un total de 3 estudiantes se manifiestan en desacuerdo con la implementación de más recursos tecnológicos. Esto sugiere una tendencia positiva hacia la aceptación de herramientas interactivas, indicando que los estudiantes reconocen su valor en el aprendizaje. Sin embargo, también hay un pequeño grupo que permanece neutral o en desacuerdo, lo que podría señalar la necesidad de una mayor sensibilización sobre los beneficios de estas tecnologías en el aula. En general, los resultados reflejan un interés notable por parte de los estudiantes en enriquecer su experiencia educativa a través de recursos tecnológicos.

Recuento

		¿Considera que el aprendizaje de la historia podría ser más atractivo con el uso de herramientas digitales?					
		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos?	Totalmente en desacuerdo	1	0	0	1	0	2
	En desacuerdo	0	1	2	4	0	7
	Neutral	1	1	15	8	13	38
	De acuerdo	0	0	5	12	4	21
	Totalmente de acuerdo	0	0	0	4	3	7
Total		2	2	22	29	20	75

Figure 23. Cruzada ¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos? ¿Considera que el aprendizaje de la historia podría ser más atractivo con el uso de herramientas digitales?

La figura cruzada revela las percepciones de los estudiantes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza tradicionales en comparación con los recursos interactivos, así como su opinión sobre la atracción del aprendizaje de la historia mediante herramientas digitales. Se observa que la mayoría de los encuestados (38) considera que el aprendizaje podría ser más atractivo con el uso de herramientas digitales, mientras que solo un pequeño número (2) opina que los métodos tradicionales son menos efectivos. Esto sugiere que, aunque hay un reconocimiento general de que las herramientas digitales pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, los estudiantes no necesariamente desestiman por completo los métodos tradicionales. La tendencia hacia un mayor interés en recursos interactivos indica una apertura a la innovación educativa, lo que podría impulsar a los docentes a integrar más tecnologías en sus prácticas pedagógicas.

Recuento

		¿Considera que sería beneficioso que sus compañeros probaran herramientas digitales como Genially en el aula?					
		Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
¿Le gustaría que los docentes implementarán más recursos tecnológicos en las clases de historia?	Totalmente en desacuerdo	2	0	1	0	0	3
	En desacuerdo	1	2	0	0	0	3
	Neutral	1	1	8	4	0	14
	De acuerdo	0	0	4	20	2	26
	Totalmente de acuerdo	1	0	2	14	12	29
Total		5	3	15	38	14	75

Figure 24. Cruzada ¿Le gustaría que los docentes implementarán más recursos tecnológicos en las clases de historia? ¿Considera que sería beneficioso que sus compañeros probaran herramientas digitales como Genially en el aula?

https://doi.org/10.56294/mw2024651

La figura cruzada presenta las respuestas de los estudiantes sobre su interés en que los docentes implementen más recursos tecnológicos en las clases de historia y su percepción sobre la utilidad de herramientas digitales como Genially en el aula. Se observa que, aunque hay un pequeño número de estudiantes que se muestra en desacuerdo con la implementación de más recursos tecnológicos (5 en total), la mayoría (26) considera que sería beneficioso probar herramientas digitales como Genially. Esto sugiere una clara inclinación hacia la innovación educativa y el uso de tecnologías interactivas en el aprendizaje de la historia. La discrepancia entre el deseo de más recursos tecnológicos y la percepción positiva de herramientas específicas indica que, aunque algunos estudiantes pueden ser reacios a cambios generales, están abiertos a experimentar con nuevas herramientas que puedan enriquecer su experiencia educativa.

Análisis bivariado encuestas a docentes

Recuento

		5. ¿Le gustaría recibir formación sobre el uso de herramientas interactivas como Genially para mejorar la enseñanza?		
		De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
1. ¿Cree que los recursos interactivos pueden mejorar el interés de los estudiantes en la asignatura de historia?	Totalmente en desacuerdo	0	1	1
	De acuerdo	3	3	6
	Totalmente de acuerdo	7	4	11
Total		10	8	18

Figure 25. Cruzada ¿Cree que los recursos interactivos pueden mejorar el interés de los estudiantes en la asignatura de historia? ¿Le gustaría recibir formación sobre el uso de herramientas interactivas como Genially para mejorar la enseñanza?

La figura cruzada revela las opiniones de los docentes sobre la efectividad de los recursos interactivos en el aumento del interés de los estudiantes en la asignatura de historia, así como su disposición para recibir formación en el uso de herramientas como Genially. Se observa que la mayoría de los docentes (11) está totalmente de acuerdo en que los recursos interactivos pueden mejorar el interés estudiantil, mientras que solo un docente se mostró en desacuerdo. Además, un total de 10 docentes expresó su interés en recibir formación sobre el uso de estas herramientas interactivas. Este resultado sugiere una fuerte apertura y reconocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de integrar tecnologías interactivas en su práctica pedagógica, lo que podría traducirse en un enfoque más dinámico y atractivo en la enseñanza de la Historia.

Recuento

		6. ¿Cree que las actividades interactivas pueden ayudar a sus estudiantes a comprender mejor los contenidos de historia?		
		De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
3. ¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos digitales?	En desacuerdo	1	1	2
	Neutral	7	0	7
	De acuerdo	7	1	8
	Totalmente de acuerdo	0	1	1
Total		15	3	18

Figure 26. Cruzada ¿Considera que los métodos de enseñanza tradicionales son menos efectivos que los recursos interactivos? ¿Cree que las actividades interactivas pueden ayudar a sus estudiantes a comprender mejor los contenidos de Historia?

La figura cruzada muestra las opiniones de los docentes sobre la efectividad de los métodos de enseñanza tradicionales en comparación con los recursos interactivos digitales y su impacto en la comprensión de los contenidos de historia. La mayoría de los docentes (15) considera que las actividades interactivas pueden ayudar a sus estudiantes a comprender mejor los contenidos, con un notable apoyo hacia el uso de recursos digitales. Aunque hay un docente que se muestra en desacuerdo con la idea de que los métodos tradicionales son menos efectivos, la tendencia general es favorable hacia la integración de herramientas interactivas en la enseñanza. Esto indica una apertura hacia la innovación pedagógica y sugiere que los docentes están reconociendo la necesidad de adaptarse a nuevas metodologías que faciliten un aprendizaje más efectivo y atractivo para los estudiantes.

https://doi.org/10.56294/mw2024651

Recuento

		9. ¿Considero que la implementación de herramientas digitales como Genially puede motivar a mis estudiantes a aprender historia?			
		Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
4. ¿Cree que la interactividad a través de las herramientas digitales puede aumentar la participación de los estudiantes?	Neutral	1	0	0	1
	De acuerdo	0	10	2	12
	Totalmente de acuerdo	0	3	2	5
Total		1	13	4	18

Figure 27. Cruzada ¿Cree que la interactividad a través de las herramientas digitales puede aumentar la participación de los estudiantes? ¿Considero que la implementación de herramientas digitales como Genially puede motivar a mis estudiantes a aprender Historia?

La figura cruzada revela las percepciones de los docentes sobre la interactividad a través de herramientas digitales y su potencial para aumentar la participación estudiantil y motivar el aprendizaje de historia. La mayoría de los docentes (13) está de acuerdo en que la implementación de herramientas digitales como Genially puede motivar a los estudiantes, con un respaldo significativo hacia el uso de estas tecnologías interactivas. Solo un docente se mostró neutral respecto a la capacidad de las herramientas digitales para fomentar la participación. Este resultado sugiere que los docentes reconocen el valor de las herramientas interactivas en el aula y están dispuestos a integrarlas en su enseñanza, lo que podría enriquecer la experiencia educativa y hacerla más atractiva para los estudiantes.

Comprobación de hipótesis

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DINAMIZACIÓN	,140	75	<,001	,938	75	,001
CONTENIDO	,119	75	,011	,927	75	<,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figure 28. Análisis de prueba de normalidad (encuesta a estudiantes)

Las pruebas de normalidad presentadas muestran los resultados de los tests de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para dos variables: Dinamización y Contenido. Para la variable Dinamización, el estadístico de Kolmogorov-Smirnov es de 0,140 con un valor de significancia (p) menor a 0,001, lo que indica que no se distribuye normalmente. En el caso de la variable Contenido, el estadístico de Kolmogorov-Smirnov es de 0,119, con una significancia de 0,011, también sugiriendo una falta de normalidad.

Correlaciones

		DINAMIZACIÓN	CONTENIDO
DINAMIZACIÓN	Correlación de Pearson	1	,847**
	Sig. (bilateral)		<,001
	N	75	75
CONTENIDO	Correlación de Pearson	,847**	1
	Sig. (bilateral)	<,001	
	N	75	75

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Figure 29. Análisis de correlación de Pearson

Los resultados de la correlación de Pearson muestran una relación significativa entre las variables Dinamización y Contenido, con un coeficiente de correlación de 0,847 ($p < 0,001$). Esto indica una correlación positiva fuerte, lo que sugiere que a medida que aumenta la Dinamización en el aula, también lo hace el Contenido percibido por los encuestados. Este hallazgo resalta la importancia de implementar estrategias dinámicas en la enseñanza, ya que pueden influir positivamente en la percepción del contenido educativo, lo que podría llevar a un aprendizaje más efectivo y comprometido.

La figura 30 muestra los resultados de las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk para las variables “Dinamización” y “Contenido”, con muestras de tamaño 18. En ambos casos, los valores de significación (Sig.) son mayores a 0,05 en ambas pruebas (tanto para Kolmogorov-Smirnov como para Shapiro-

Wilk), lo que indica que no se rechaza la hipótesis nula de normalidad. Por lo tanto, se puede asumir que los datos siguen una distribución normal.

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DINAMIZACION	,154	18	,200*	,916	18	,108
CONTENIDO	,142	18	,200*	,935	18	,234

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figure 30. Análisis de prueba de normalidad (encuesta a docentes)

Dado que las pruebas no rechazan la normalidad, es apropiado utilizar pruebas estadísticas paramétricas para el análisis de estas variables.

Correlaciones

		DINAMIZACION	CONTENIDO
DINAMIZACION	Correlación de Pearson	1	,382
	Sig. (bilateral)		,117
	N	18	18
CONTENIDO	Correlación de Pearson	,382	1
	Sig. (bilateral)	,117	
	N	18	18

Figure 31. Análisis de correlación de Pearson

La figura muestra una correlación de Pearson entre dos variables: DINAMIZACIÓN y CONTENIDO. La correlación de Pearson es un estadístico que mide la fuerza y dirección de la relación lineal entre dos variables. El valor de la correlación es 0,382, lo que indica una relación positiva moderada entre ambas variables. Sin embargo, el valor de significancia bilateral (Sig. = 0,117) es mayor que 0,05, lo que determina que no hay suficiente evidencia estadística para afirmar que esta correlación es diferente de cero, es decir, no se puede concluir que exista una relación significativa entre las variables en este caso.

Triangulación metodológica

En base a las encuestas realizadas a estudiantes y docentes permite contrastar las percepciones sobre el uso de recursos interactivos en la enseñanza de la historia, revelando tanto concordancias como divergencias relevantes. En las encuestas a estudiantes, se observa un fuerte interés por la implementación de herramientas tecnológicas en el aula donde la mayoría de ellos identifican que los recursos interactivos podrían mejorar su comprensión y hacer el aprendizaje más atractivo. Sin embargo, un pequeño grupo se muestra neutral o en desacuerdo, lo que sugiere la necesidad de una sensibilización adicional sobre los beneficios de estas herramientas tecnológicas. Por otro lado, las encuestas a docentes reflejan una percepción similar, donde la mayoría de ellos afirman que los recursos interactivos pueden aumentar el interés estudiantil y se evidencia el interés de recibir capacitación del uso y aplicación de las aplicaciones digitales educativas. Esta apreciación por parte de los docentes indica una apertura hacia la innovación educativa, alineándose con el deseo de los estudiantes por conocer y aprender a través de los recursos tecnológicos. Sin embargo, es importante notar que, aunque la mayoría de los docentes apoya la idea de que las herramientas interactivas son efectivas, algunos todavía valoran los métodos tradicionales, lo que podría ser un punto de tensión en la integración de nuevas metodologías activas considerándose como una barrera en el aprendizaje.

Además, mientras que los estudiantes están entusiasmados con herramientas específicas como Genially, los docentes valoran el potencial general de las tecnologías interactivas. Esta triangulación sugiere que, aunque hay un consenso sobre la necesidad de integrar recursos tecnológicos en la enseñanza de la historia, se requiere un esfuerzo conjunto para abordar las inquietudes y resistencias que puedan existir, garantizando así una implementación efectiva que beneficie a todos los involucrados.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes sobre el uso de la herramienta interactiva Genially en la enseñanza de Historia en los estudiantes de primer curso del Colegio de Bachillerato Vilcabamba durante el año lectivo 2024-2025; ha generados resultados significativos; mismos que demuestran que la incorporación de esta herramienta digital constituiría un aprendizaje más dinámico,

interactivo y atractivo. La percepción estudiantil se inclina en que, a través de esta herramienta digital, puede mejorar su comprensión de la asignatura de Historia y pone de relieve el impacto positivo que los medios digitales pueden tener en la construcción de aprendizajes significativos. Es interesante notar que el uso de herramientas visuales y dinámicas parece captar mejor la atención de los estudiantes, en comparación con métodos tradicionales que se han venido aplicando.

Según Paucar (2023), las plataformas interactivas permiten a los estudiantes ser protagonistas activos en su proceso de aprendizaje, lo que se refleja en su motivación y capacidad para retener información de manera más efectiva. Además, los estudiantes encuestados expresaron un fuerte interés en experimentar con Genially en sus clases. Esto sugiere una disposición abierta hacia la inclusión de tecnología en el aula, con expectativas de que esta haga el aprendizaje más atractivo. Tal como señalan Cabero y Llorente (2020), el uso de tecnologías interactivas promueve la participación activa de los estudiantes, lo que se alinea con los resultados obtenidos en este estudio, donde se percibe un mayor interés en las materias cuando se utilizan herramientas digitales. Sin embargo, cabe destacar que alrededor del 20 % de los estudiantes respondió de manera "neutral", lo que puede estar asociado a diversos factores, como la falta de familiaridad con la tecnología o el hecho de que los recursos interactivos aún no se han integrado de manera continua en las clases. Muñoz y Jacome (2024) menciona que la resistencia a la tecnología puede estar relacionada tanto con la formación tecnológica insuficiente como con la brecha digital, lo que podría explicar este porcentaje de neutralidad entre los estudiantes.

Por otra parte, en el grupo de docentes, se evidencia que la mayoría considera que las herramientas como Genially son útiles para motivar a los estudiantes y mejorar la enseñanza de la Historia. Este hallazgo subraya la creciente aceptación de los recursos digitales como complemento a los métodos de enseñanza tradicionales. Así mismo, existe un porcentaje significativo de docentes que recomiendan a sus colegas investigar sobre el uso de herramientas interactivas para implementarlas en sus clases, lo que indica que los docentes encuestados ven en estas herramientas un valor pedagógico tangible. Según Prendes y Castañeda (2019), los docentes que logran integrar tecnologías digitales con éxito son capaces de transformar la enseñanza en un proceso más flexible y adaptado a las necesidades de los estudiantes, lo cual es consistente con la visión de los docentes en este estudio. Sin embargo, también es importante señalar que algunos de ellos se mantuvieron "neutrales" ante la idea de que las tecnologías interactivas puedan superar a los métodos tradicionales, lo cual podría estar relacionado con la necesidad de mayor capacitación, tal como lo sugiere Fernández (2024), que uno de los principales obstáculos para la adopción de tecnologías educativas es la falta de formación docente específica en el uso de estas herramientas.

Los estudiantes como los docentes consideran que el uso de herramientas interactivas como Genially tiene un impacto positivo en la enseñanza de Historia, principalmente en términos de comprensión, motivación y participación activa. La comparación con otros estudios refuerza la idea de que las tecnologías interactivas, cuando se utilizan adecuadamente, pueden transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre y cuando existan las condiciones adecuadas de formación y acceso.

CONCLUSIONES

Se evidencia el interés y motivación tanto docentes como estudiantes que perciben que las herramientas interactivas, como Genially, incrementan el interés y la motivación en la asignatura de historia. La posibilidad de interactuar con contenidos de forma visual y dinámica resulta especialmente atractiva para los estudiantes, quienes manifestaron una clara preferencia por este tipo de recursos frente a métodos tradicionales. Esto refuerza la necesidad de incorporar tecnologías que, como Genially, respondan al contexto digital en el que los estudiantes están inmersos, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más estimulante. Las herramientas digitales no solo son más interesantes, sino que también son más eficaces para el aprendizaje de conceptos complejos. Los docentes mencionan que estas herramientas permiten una mejor organización de la información y facilitan la retención de contenidos, mientras que los estudiantes indican que logran comprender de manera más clara los temas gracias a los recursos interactivos.

Esto sugiere que las herramientas digitales no solo motivan, sino que también mejoran los resultados de aprendizaje, alineándose con metodologías activas centradas en el estudiante. Existe necesidad de capacitación y soporte para los docentes; ya que, si bien los docentes valoran positivamente la integración de Genially en sus prácticas pedagógicas, muchos señalan la falta de formación específica como una barrera para su óptima implementación. Esto revela la importancia de fortalecer las competencias digitales de los docentes para que puedan aprovechar al máximo las funcionalidades de estas herramientas y diseñar experiencias de aprendizaje efectivas. La capacitación continua permitiría a los docentes no solo desarrollar habilidades técnicas, sino también conocer estrategias pedagógicas que integren Genially de forma significativa.

Tanto estudiantes como docentes enfrentan desafíos relacionados con la infraestructura tecnológica, como la falta de dispositivos adecuados o escasa conectividad. Esto limita el uso de herramientas digitales y crea desigualdades en la experiencia de aprendizaje. Existe una actitud positiva por partes de estudiantes y docentes hacia la incorporación de nuevas tecnologías en el aula. Los estudiantes expresaron interés en explorar

Genially en otras asignaturas, además de la Historia, mientras que los docentes manifestaron disposición para experimentar con herramientas que enriquezcan su práctica educativa. Esta apertura es una base fundamental para la implementación exitosa de herramientas digitales, pues facilita la adaptación de la comunidad educativa a los cambios necesarios para la modernización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

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 MA, Novales MG. 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. In 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. Meléndez Valdéz; 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 Interuniversitaria Form Profe. 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. 2021 Ago 13. 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. 2022 Abr 15. Disponible en: Repositorio siglo 21: 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. 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. 2023. Disponible en: https://eikonos.com/blog/como-integrar-los-contenidos-interactivos-en-el-mundo-de-la-educacion/

11. Espinosa MP. RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa. 2022 Jun 01. Disponible en: Formar para el emprendimiento digital: construyendo los ciudadanos del siglo XXI: 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 Sociales. 2024;20(1):89-102. Disponible en: https://doi.org/10.18004/riics.2024.junio.89

13. García B. Una mirada al método científico. 2018;319-320. Consultado el 03 de abril de 2024. Disponible en: https://www.cab.cnea.gov.ar/ieds/images/extras/hojitas_conocimiento/2020/Garcia_Beatriz_Metodo_Cientifico_CIENCIA_40_319-320.pdf

14. Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. 2020. Dialnet.unirioja.es

15. Genially. Qué puedes crear con Genially. s.f. Disponible en: https://app.genially.com/teams/65b055fd37491d0014d695f0/spaces/65b055fd37491d0014d69618/dashboard

16. Gil IG. Propuestas prácticas para la enseñanza/aprendizaje de la historia de la educación. Madrid: Dykinson S.L.; 2022. Disponible en: https://books.google.com.ec/books?id=6dx4EAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

17. Gómez-Luna E, Navas F, Aponte-Mayor G, Betancourt-Buitrago L. Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. DYNA. 2014;81(184):158-163. Disponible en: https://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf

18. González del Hierro M. Genially. Libros interactivos geniales. 2019. Consultado el 28 de mayo de 2024. Disponible en: https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196163/Genially.pdf?sequence=1&isAllowed=y

19. Guale DE. Integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y estrategias educativas: desafíos actuales en la educación básica. Conocimiento Global. 2024 May 09. Disponible en: http://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/382

20. Hernández Báez I, Nieto Yáñez A, León Sosa S, López Díaz R. Dinamización de espacios virtuales de aprendizaje para una asignatura de nivel licenciatura. Rev Electrónica ANFEI Digital. 2021;8(13):1-11. Disponible en: https://anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/761

21. Hernández MG. En Proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo del pensamiento lógico. Cuba: Editorial Universitaria; 2020. Disponible en: https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2020&q=Que+es+el+dise%C3%B1o+de+la+investigaci%C3%B3n+correlacional&btnG=#:~:text=Los%20alcances%20de,dialnet.unirioja.es

22. Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. L Jiménez. Convergence Tech. 2020. Disponible en: https://revista.sudamericano.edu.ec/index.php/convergence/article/view/35

23. Laura-Luna E, Machado-Sotomayor M. Contenido interactivo visual para la lectura comprensiva en niños de tercer año de educación básica. Polo Conocimiento. 2023;8(3):975-990. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9292072

24. Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mar.-2011 Última modificación: 19 de abril 2021. Disponible en: https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf

25. López N, Sandoval I. Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. 1-23. Disponible en: http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/176

26. Márquez Tejena D, Sánchez G. Aprendizaje basado en proyectos mediante el uso de recursos digitales en el área de Estudios Sociales. Repositorio Digital UNESUM. 2022 Sep 12. Disponible en: https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/4025

27. Maya E. Métodos y técnicas de investigación. Una propuesta ágil para la presentación de trabajos científicos en las áreas de arquitectura, urbanismo y disciplinas afines. 2014. Disponible en: https://librosoa.unam.mx/bitstream/handle/123456789/2418/metodos_y_tecnicas.pdf?sequence=3&isAllowed=y

28. Mejía-Tigre N, García-Herrera D, Erazo-Álvarez J, Narváez-Zurita C. Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. Rev Interdisciplinaria Humanidades Educ Cienc Tecnol. 2020;6(3):520-542. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318357

29. Metaute Paniagua P, Flórez Osorio G, Rúgeles Contreras P, Castaño D. La dinamización de las estrategias pedagógicas actuales: una necesidad aplicable a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de ingeniería del siglo XXII. Rev Lasallista Investig. 2018;15(1):46-56. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794444920180001000046&script=sci_arttext

30. Muñoz E, Jacome E. Análisis de la Brecha Digital y el Acceso a Recursos Tecnológicos en las Instituciones de Educación Secundaria en Ecuador. Cienci Latina Rev Cient Multidiscip. 2024;8(2):6698–6719. Disponible en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11086

31. Muñoz Román A, Vélez Loor J. Estrategia Didáctica basada en el uso de la herramienta Genially para fortalecer la enseñanza de los Estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo. TESLA Rev Cient. 2024;4(1):1-14. Disponible en: https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/330

32. Ovidio LF. Repositorio de la Universidad César Vallejo. 2022 Feb 07. Disponible en: Recursos tecnológicos para lectura interpretativa de textos expositivos escritos en estudiantes de sexto grado de primaria – San Jerónimo 2021: https://hdl.handle.net/20.500.12692/78721

33. Pardo Montero JC. Dinamización de contenidos en el aula sobre las estructuras de control Python utilizando experiencias innovadoras y gamificación. Ciencia Latina Rev Cient Multidiscip. 2024;8(2):2106-2116. Disponible en: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10644/15680

34. Pardo Montero JC, Cueva Mendoza M, Jiménez Torres D, Montero Betancourt M. Dinamización de contenidos en el aula sobre las estructuras de control Python utilizando experiencias innovadoras y gamificación. Ciencia Latina Rev Cient Multidiscip. 2024;8(2):2106-2116. Disponible en: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10644/15680

35. Paucar V. Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. Ciencia Latina Rev Cient Multidiscip. 2023;7(3):1848–1865. Disponible en: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6316

36. Plan Nacional de Desarrollo para el Nuevo Ecuador (2024-2025). Disponible en: https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/02/PND2024-2025.pdf

37. Ponce-Sacoto D, Ochoa-Encalada S. Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. Rev Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. 2021;6(4):136-155. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217199

38. Portocarrero JC. Las Tecnologías de Aprendizaje y el Conocimiento, como estrategia innovadora para la enseñanza–aprendizaje en la Figura Profesional de Informática. Tesis doctoral, Ecuador-Pucese-Maestría en Innovación en Educación. 2022. Disponible en: https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/015fe1cd-8f8e-4e2d-ba6d-503025a0d832/content

39. Prendes MP, Castañeda L. Recursos interactivos y construcción colaborativa del conocimiento. Comunicar. 2019;27(60):93-102. Disponible en: https://goo.su/IrFgi

40. ProFuturo. Competencias digitales docentes: guía básica. 2023 May 31. Disponible en: https://profuturo.education/observatorio/enfoques/competencias-digitales-docentes-guia-basica/

41. Questionpro. ¿Qué es una encuesta? Consultado el 03 de abril de 2024. Disponible en: https://www.questionpro.com/es/una-encuesta.html

42. Reche C. Innovación pedagógica y competencia digital: perspectivas desde la investigación docente. Torrossa Online Digital Bookstore. 2023. Disponible en: https://www.torrossa.com/en/resources/an/5675369#page=142

43. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Última Reforma: Segundo Suplemento del Registro Oficial 254, 22-II-2023. Disponible en: https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf

44. Rodríguez MA. Inteligencia Artificial en la educación digital y los resultados de la valoración del aprendizaje. 2023 Ago 12. Disponible en: https://doi.org/10.31219/osf.io/c3pmd

45. Salazar J. Uso de las aulas virtuales en la asignatura de estudios sociales y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes del 8vo año de EGB en la unidad educativa intercultural bilingüe “Shiry Cacha”. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo. 2021 Dic 12. Disponible en: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8386

46. Tapia-Machucarosa R, García-Herrera D, Cárdenas-Cordero N, Erazo-Álvarez J. Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. Cienciamatria Rev Interdisciplinaria Humanidades Educ Cienc Tecnol. 2020;6(3):29-48. Disponible en: https://ojs.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/389

47. Ucontinental. Genially: creación de contenidos interactivos para docentes. 2022 Oct 28. Disponible en: https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/genially-creacion-de-contenidos-interactivos-para-docentes/tecnologias-emergentes-educacion/

48. Universidad Isabela I. ¿Cuáles son las técnicas de análisis de datos en Big Data? 2023 Feb 08. Disponible en: https://goo.su/TgGjUu

49. Villalta M. Talleres educativos para el fortalecimiento de las competencias tecnológicas en docentes de educación básica superior y bachillerato. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. 2023 Nov 20. Disponible en: http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3231.

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

Ninguno.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Curación de datos: Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon, Esmilda Leonor Avilés Haiman.

Metodología: Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon, Esmilda Leonor Avilés Haiman.

Software: Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon, Esmilda Leonor Avilés Haiman.

Redacción - borrador original: Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon, Esmilda Leonor Avilés Haiman.

Redacción - corrección y edición: Alba Viviana Herrera Córdova, Lucia Efigenia Pardo Capa, Orlando Máximo Torrales Avilés, Betty Alexandra Villalta Leon, Esmilda Leonor Avilés Haiman.