



REVISIÓN

Educational transformation with Genially: Innovation in the teaching of History

Transformación educativa con Genially: Innovación en la enseñanza de Historia

Alba Viviana Herrera Córdova¹  , Lucia Efigenia Pardo Capa¹  , Orlando Máximo Torrales Avilés¹  ,
Betty Alexandra Villalta Leon¹  , Esmilda Leonor Avilés Haiman¹  

¹Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Citar como: Herrera Córdova AV, Pardo Capa LE, Torrales Avilés OM, Villalta Leon BA, Avilés Haiman EL. Educational transformation with Genially: Innovation in the teaching of History. *Seminars in Medical Writing and Education*. 2024; 3:652. <https://doi.org/10.56294/mw2024652>

Enviado: 19-02-2024

Revisado: 20-05-2024

Aceptado: 07-09-2024

Publicado: 08-09-2024

Editor: Dr. José Alejandro Rodríguez-Pérez 

Autor para la correspondencia: Alba Viviana Herrera Córdova 

ABSTRACT

In the context of digital education, the use of technological tools such as Genially has transformed the teaching and learning process, especially in the subject of History. Genially allows the creation of interactive and visually appealing content that facilitates students' understanding and retention of knowledge. This easy-to-use and highly customisable platform offers a variety of resources such as presentations, infographics and games, which help teachers design innovative and motivating materials. In addition, by encouraging active participation and collaborative work, Genially contributes to the development of critical thinking and more dynamic teaching. Through its integration, students can explore history in a more accessible way, while teachers improve their digital skills. However, the successful implementation of this technology depends on the continuous training of educators and overcoming challenges such as the lack of adequate infrastructure. In conclusion, Genially has the potential to revolutionise the teaching of history, promoting more meaningful and participatory learning.

Keywords: Genially; Educational Technology; History; Reading Comprehension; Digital Competence.

RESUMEN

En el contexto de la educación digital, el uso de herramientas tecnológicas como Genially ha transformado el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la asignatura de Historia. Genially permite crear contenidos interactivos y visualmente atractivos que facilitan la comprensión y retención de conocimientos por parte de los estudiantes. Esta plataforma, fácil de usar y altamente personalizable, ofrece una variedad de recursos como presentaciones, infografías y juegos, que ayudan a los docentes a diseñar materiales innovadores y motivadores. Además, al fomentar la participación activa y el trabajo colaborativo, Genially contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y a una enseñanza más dinámica. A través de su integración, los estudiantes pueden explorar la historia de manera más accesible, mientras que los docentes mejoran sus competencias digitales. No obstante, la implementación exitosa de esta tecnología depende de la capacitación continua de los educadores y la superación de desafíos como la falta de infraestructura adecuada. En conclusión, Genially tiene el potencial de revolucionar la enseñanza de la Historia, promoviendo un aprendizaje más significativo y participativo.

Palabras clave: Genially; Tecnología Educativa; Historia; Comprensión Lectora; Competencia Digital.

INTRODUCCIÓN

En la era global digitalizada, el acceso al conocimiento es realmente fácil, inmediato, económico y la educación se está transformando con el uso de las herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje haciéndolo más interactivo y dinámico. Una de estas herramientas, es el caso de Genially, una plataforma en línea que permite crear contenidos interactivos y visualmente atractivos. Esta plataforma es realmente útil en el ámbito educativo, donde la presentación de la información de manera clara y divertida, contribuye a mejorar significativamente la comprensión, la retención de conocimientos por parte de los estudiantes y facilitan la creación de materiales innovadores para los docentes.

Genially constituye una alternativa viable para transformar la educación en las aulas, en la medida que contribuye a dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje, a lograr que las clases sean más motivadoras y atractivas para los estudiantes y contribuye favorablemente al fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de Primer año de Bachillerato en la asignatura de Historia y, que por supuesto, sean los docentes quienes den la iniciativa y hagan uso de la aplicación de Genially para mejorar el aprendizaje de la comprensión lectora; es así que se propone que se haga uso de esta aplicación como estrategia para lograr no solo motivar el interés de los estudiantes sino además la participación activa (Gil, 2022).

Es importante también resaltar que, al mostrar una información más clara y organizada a través de esta aplicación, se pueden comprender los conceptos más complejos, los estudiantes pueden adaptarse a diferentes niveles de aprendizaje, si se considera que sus materiales son accesibles y que facilita a los docentes, poder personalizar el material según las necesidades específicas de su alumnado y establecer sus diseños en modalidad en línea, lo que permite acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo con conexión a internet, facilitando el trabajo colaborativo y en equipo. Por lo tanto, integrar Genially en las estrategias de enseñanza puede fomentar un aprendizaje más activo, participativo y eficaz.

DESARROLLO

La plataforma de creación de contenidos interactivos más popular, Genially, ha desarrollado un kit para profesores que detalla las posibilidades que tienen los educadores de utilizar las distintas soluciones que ofrecen para generar contenidos de aprendizaje interactivos.

Lo atractivo de esta plataforma es que es muy práctica e intuitiva de usar, ya que ofrece temas ya preparados con los que los usuarios sólo necesitan reemplazar el contenido, y les permite personalizar estos temas en la sección de edición. Los diseños ofrecidos van desde presentaciones, infografías, juegos, imágenes interactivas, rutas y más (Ucontinental, 2022).

Hernández (2021) señala que el aprendizaje combinado con las herramientas digitales implica un proceso donde se necesita la dirección del maestro para la construcción del conocimiento y el estudiante debe desarrollar estrategias formativas en la parte cognitiva, habilidades, competencias y la capacidad de gestionar los recursos para continuar con su aprendizaje.

La comprensión de contenidos en Historia no solo implica la memorización de fechas y hechos, sino también la capacidad de analizar, interpretar y establecer relaciones entre diferentes eventos históricos (Wineburg, 2019). Estudios recientes han demostrado que el aprendizaje basado en la exploración de materiales visuales e interactivos facilita una comprensión más profunda y significativa de la historia (Gutiérrez & Vega, 2021). El uso de plataformas como Genially permite la creación de líneas de tiempo interactivas, mapas conceptuales y actividades gamificadas que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación de los acontecimientos históricos de manera más accesible y comprensible (Maldonado & Ferrer, 2022).

Antecedentes de la investigación

En el paso del tiempo ha crecido de manera vertiginosa en las escuelas la transformación de los procesos pedagógicos y metodológicos en los profesores, porque ha traído el cambio de sistema curricular o por elementos de innovación que son las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación, en el cual ha creado muchas posibilidades para avanzar y tecnificar la enseñanza y aprendizaje de los actores que interactúan en dicho proceso.

Sin embargo, los entes que manejan las instituciones sólo dotan con herramientas, pero no abordan la problemática simple que es la capacitación del personal encargado de hacer el proceso de instrucción (Carneiro, 2021).

Ovidio (2022) utilizó la gamificación Kahoot para mejorar el aprendizaje de español entre los estudiantes de sexto grado de la escuela Line Maculada en Medellín, Antioquia. Para ello, se planteó como objetivo aplicar la gamificación con Kahoot para reforzar el material didáctico en español en los estudiantes. Este proceso conllevó a desarrollar un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, aplicando técnicas de observación e investigación mediante un cuestionario dirigido a los estudiantes y una entrevista al director y docentes.

Los resultados mostraron que la gamificación con Kahoot manifestó ser una herramienta innovadora y transformadora para estudiantes y docentes, dadas las múltiples posibilidades que brindan en la consolidación de conocimientos y la versatilidad al ofrecer otras formas lúdicas y ambientes de aprendizaje a los tradicionales.

La implementación de Tecnologías Interactivas en Instituciones Educativas en Ecuador ha comenzado a utilizar herramientas interactivas para mejorar la enseñanza de diferentes asignaturas. Estos proyectos y programas en colegios ecuatorianos han mostrado el dinamismo positivo en el compromiso y rendimiento académico de los estudiantes (Salazar, 2021). Ejemplos de uso de Genially en otras instituciones pueden proporcionar un modelo de referencia para evaluar su efectividad y adaptar las mejores prácticas al contexto del Colegio de Bachillerato Vilcabamba.

Esta aplicación elimina las diapositivas tradicionales y crea presentaciones interactivas con enlaces, videos, elementos y más para una experiencia educativa dinámica y atractiva. Además, puedes promover el aprendizaje y el trabajo en equipo creando infografías para profundizar en un tema o crear excursiones educativas como una forma divertida y desafiante de enseñar.

Según Guale (2024), los desafíos y oportunidades en la Integración de Tecnologías pueden mejorar significativamente la enseñanza, existen desafíos como la falta de infraestructura adecuada, la necesidad de formación continua para los docentes y la resistencia al cambio en métodos tradicionales de enseñanza. La colaboración entre instituciones educativas, organizaciones gubernamentales y empresas tecnológicas es clave para superar estos obstáculos y maximizar los beneficios de la tecnología en la educación.

Según Carrizo (2022), el diseño de Contenido Interactivo con Genially es una creación de presentaciones interactivas, infografías, mapas conceptuales y juegos educativos que aborden temas clave de la asignatura de Historia. Ejemplos: línea de tiempo interactiva de los eventos históricos más importantes del Ecuador, mapas interactivos de las civilizaciones precolombinas, quizzes interactivos sobre la Revolución Liberal.

Este aplicativo nos permite utilizar una metodología didáctica activa, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), donde los estudiantes pueden investigar y presentar sus propios proyectos históricos utilizando Genially. Por ende, el objetivo es la implementación de clases (aula invertida), donde los estudiantes preparan el contenido interactivo en casa y luego discuten y profundizan en el aula dando paso a una evaluación y retroalimentación. (Márquez Tejena, 2022)

Según Villalta (2023), evaluaciones formativas continuas a través de actividades interactivas en Genially, permite a los docentes realizar un seguimiento del progreso de cada estudiante y la retroalimentación personalizada y motivadora, utilizando las herramientas de análisis que Genially proporciona para identificar áreas de mejora y destacar logros.

Contenido interactivo

Bullón (2020) los entornos educativos en la actualidad deben aplicar el contenido interactivo para que la educación trascienda y virtualidad abre camino para el futuro prometedor. Por lo tanto, el profesorado debe desarrollar competencias digitales mediante la preparación continua para lograr la formación tecnológica y promover su uso de forma responsable en los estudiantes. Para Laura y Machado (2023) el uso de contenido interactivo de carácter visual para ser aplicado en el aula contribuye a mejorar la comprensión de conocimientos adquiridos con la asociación de imágenes y texto con acciones a través del juego, incentiva la imaginación y resulta divertido aprender. Por lo tanto, es importante que en la educación se utilicen didácticos, interactivos y dinámicos mediados por las TIC, sus beneficios se encaminan en aumentar el interés, fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y generar entusiasmo en la participación de los alumnos.

Genially es una plataforma en línea que permite la creación de contenido digital interactivo, como presentaciones, infografías, mapas y cuestionarios, promoviendo un aprendizaje visual y participativo (Gómez & López, 2020). Su aplicación en el aula ha demostrado generar un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y en la retención de contenidos (Fernández & Ortega, 2021). Diversas investigaciones han señalado que el uso de Genially en la enseñanza de Historia permite una mejor organización de la información, el desarrollo de habilidades de análisis crítico y una mayor participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (López & Martínez, 2022). Además, su flexibilidad y facilidad de uso lo convierten en una herramienta accesible tanto para docentes como para estudiantes (Ramírez & Suárez, 2021).

Referente, al ámbito educativo el uso de genially tiene la preeminencia de orientar en el proceso pedagógico al generar la estimulación y ofrece diversidad de recursos multimedia que responde a los distintos estilos de aprendizaje de forma individual o colectiva, logrando una participación dinámica de los educandos. Teniendo en cuenta a Tapia et al. (2020), Genially es una plataforma permite crear actividades con las plantillas prediseñadas, es muy amigable, y posee tutoriales para la interacción y familiarización con la herramienta

Por otra parte, es una herramienta didáctica que fomenta la habilidad creativa y en la actualidad el avance de la sociedad depende de la generación del conocimiento, por lo tanto, es primordial la práctica de herramientas tecnológicas en las aulas y en los distintos niveles educativos, a la vez, el contenido debe ser atractivo y manejable para generar interés en los estudiantes. De acuerdo con Muñoz y Vélez (2024), Genially es considerada como una aplicación interactiva de forma gratuita, motivadora y de fácil acceso para la comunidad educativa. Sus beneficios se evidencian en la lectura comprensiva, el desarrollo de habilidades en la escritura creativa favoreciendo significativamente en la formación de los estudiantes y orienta al profesor

en la construcción de aprendizajes significativos.

Genially

Desde el punto de vista de Muñoz y Vélez (2024) genially es una plataforma en línea que permite crear contenidos interactivos con presentaciones animadas, coloridas y atractivas, entre ellas, se destacan los pósteres, infografías, mapas y videos, además, permite combinar los textos con imágenes, fotos y audios. Como señala Mejía, et al. (2020) el educador utiliza genially como una herramienta innovadora para el desarrollo del aprendizaje y es fácil su utilidad Seguidamente, se presenta las ventajas de la plataforma:



Figura 1. Ventajas del uso de Genially

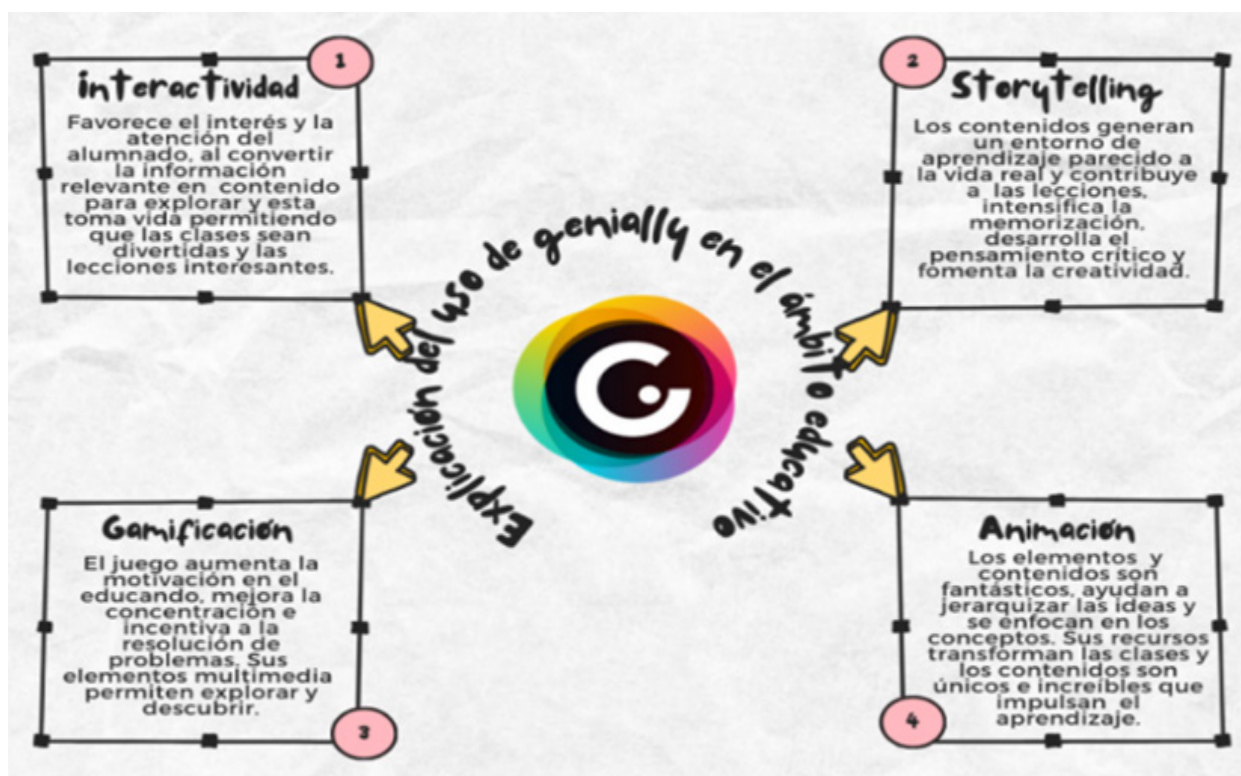


Figura 2. Explicación del uso de genially en el ámbito educativo

Dinamización del proceso de enseñanza - aprendizaje

Para hacer frente a esta situación, se han desarrollado muchas medidas para mejorar el rendimiento de las estudiantes basadas en la pedagogía del desarrollo, que prevé el diseño de tareas instruccionales planificadas conscientemente para desarrollar la conducta de razonamiento. Estas tareas educativas deben propiciar la dinamización del proceso de enseñanza - aprendizaje interviniendo eficazmente en el desarrollo de diversas conductas y operaciones mentales de carácter reflexivo que favorezcan el uso del pensamiento lógico.

Esta exigencia surge de la formación de los docentes, ya que su tarea es definir formas de pensamiento, determinar sus relaciones, demostrar las condiciones de su eficacia, su importancia, su valor para la investigación

científica y medios para incluir temas relacionados con la lógica (Hernández, 2020). La motivación es un factor determinante en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que influye en su nivel de compromiso, atención y esfuerzo durante el proceso de aprendizaje (Ryan & Deci, 2020). En el contexto de la enseñanza de Historia, la falta de motivación se asocia frecuentemente con metodologías de enseñanza poco dinámicas y escasa participación estudiantil (Hernández & Castro, 2021). El uso de herramientas tecnológicas interactivas, como Genially, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes, ya que permite la personalización del aprendizaje, la incorporación de elementos lúdicos y la interacción con contenidos visuales atractivos (Díaz & Ramírez, 2022).



Figura 3. Recursos didácticos e interactivos de genially

Reche (2023), afirma que la competencia digital es un conjunto de conocimientos que permite a las personas utilizar las tecnologías digitales de manera efectiva y eficiente en entornos virtuales y mixtos, ya sea para lograr objetivos, habilidades y actitudes personales o profesionales. En el ámbito de la educación, la competencia digital de los docentes se refiere a la capacidad de utilizar pedagógicamente las tecnologías digitales en el aula con el objetivo de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y mejorar el desempeño de los estudiantes. La enseñanza de la Historia desempeña un papel crucial en la formación académica y ciudadana de los estudiantes, ya que permite comprender los procesos sociales, políticos y económicos que han moldeado la sociedad actual (Carretero & Bermúdez, 2020). Sin embargo, diversos estudios han evidenciado que los métodos tradicionales de enseñanza, basados en la exposición magistral y la memorización de fechas y acontecimientos, generan desmotivación y reducen la comprensión de los contenidos (Sancho-Gil et al., 2021).

El uso de recursos didácticos innovadores en la enseñanza de Historia ha cobrado relevancia en los últimos años, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo. En este sentido, la integración de tecnologías digitales permite contextualizar los eventos históricos de manera visual y participativa, facilitando la asimilación de conceptos complejos (Rodríguez & Morales, 2019). Los niveles de la competencia digital docente.

A partir de la definición de Competencia Digital y para poder saber si esas competencias se van alcanzado, se utilizan cinco niveles (niveles de apropiación) que nos indican, de menos a más, cómo va progresando el docente.

- **Exposición:** cuando no hay uso de las tecnologías en la práctica pedagógica o cuando el profesor requiere apoyo de terceros para utilizarlas. También cuando el uso es solamente personal. El profesor identifica las tecnologías como un instrumento, no como parte de la cultura digital.
- **Familiarización:** el profesor empieza a conocer y a usar puntualmente las tecnologías en sus actividades. Identifica y percibe las tecnologías como un apoyo a su trabajo de enseñanza. El uso de tecnologías está centralizado en el profesor.
- **Adaptación:** las tecnologías son usadas periódicamente y pueden estar integradas en la planificación de las actividades pedagógicas. El profesor identifica las tecnologías como recursos complementarios para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Integración:** el uso de las tecnologías es frecuente en la planificación de las actividades y en la Interacción con los alumnos. El profesor trabaja con las tecnologías de forma integrada y contextualizada, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Transformación: el profesor usa las tecnologías de forma innovadora, comparte con los compañeros y realiza proyectos colaborativos más allá de la escuela, mostrándose digitalmente maduro. El profesor identifica las tecnologías como una herramienta de transformación social (ProFuturo, 2023).

CONCLUSIONES

El uso de herramientas tecnológicas interactivas, como Genially, está revolucionando el proceso educativo, especialmente en el ámbito de la enseñanza de la Historia. A través de sus capacidades para crear contenido visualmente atractivo y altamente interactivo, esta plataforma ofrece una metodología innovadora que favorece la comprensión, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades críticas entre los estudiantes. La flexibilidad de Genially permite personalizar materiales educativos según las necesidades de los estudiantes, facilitando tanto la participación activa como el aprendizaje colaborativo. Además, su accesibilidad desde diversos dispositivos y su facilidad de uso la convierten en una excelente herramienta para dinamizar las clases y fomentar un ambiente de aprendizaje más atractivo y participativo.

El uso de tecnologías como Genially también contribuye al fortalecimiento de la competencia digital docente, mejorando sus habilidades para incorporar herramientas digitales en la enseñanza de manera efectiva. Sin embargo, la integración exitosa de estas tecnologías depende de la capacitación continua de los docentes y de la superación de obstáculos como la infraestructura y la resistencia al cambio.

En conclusión, Genially ofrece un gran potencial para transformar la enseñanza de la Historia, logrando que los estudiantes se involucren más activamente en su aprendizaje, promoviendo un entendimiento más profundo y significativo de los contenidos, y preparando a los docentes para ser facilitadores de un aprendizaje innovador y eficaz en la era digital.

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. Gual 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 Tejeda 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=S179444492018000100046&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 Looor 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/lrFgi>
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

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

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

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

Investigación: 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.

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

Recursos: 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.

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

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

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