

**Analysis of genially as a tool to improve academic performance in first  
year high school history**  
**Análisis de Genially como herramienta para mejorar el rendimiento  
académico en historia de primero de bachillerato**

**Autores:**

Cuenca-Yaure, María Claudia  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Estudiante de la maestría de la pedagogía de los entornos digitales  
Loja, Ecuador



[mccuencay7@ube.edu.ec](mailto:mccuencay7@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0005-8219-3751>

Larreategui-Pullaguari, Doris Alexandra  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Estudiante de la Maestría de la Pedagogía de los Entornos Digitales  
Loja-Ecuador



[dalarreategui@ube.edu.ec](mailto:dalarreategui@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0009-3215-1974>

Tigrero-Vaca, Jorge Willam  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente Tutor de la Maestría de la Pedagogía de los Entornos Digitales  
Guayaquil-Ecuador



[jwtigrerov@ube.edu.ec](mailto:jwtigrerov@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0001-9240-7534>

Ricaurte-Ulloa, Peggy Danny  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente Investigador  
Guayaquil-Ecuador



[pdricaurte@ube.edu.ec](mailto:pdricaurte@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

Fechas de recepción: 27-ENE-2025 aceptación: 27-FEB-2025 publicación: 15-MAR-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



## Resumen

La presente investigación sostiene la idea de que los recursos pedagógicos desempeñan un papel fundamental en la mejora del rendimiento académico, especialmente cuando se utilizan herramientas innovadoras, en tal sentido, este trabajo se enfoca en determinar si la implementación de Genially en la enseñanza de la Historia para estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Chaguarpamba influye positivamente en el rendimiento académico, la motivación y la participación de estos estudiantes. Para efecto, se desarrolló un proceso investigativo de tipo descriptivo con enfoque cualitativo, y el empleo de métodos como grupos focales, entrevistas semiestructuradas y observación sistemática para recopilar información sobre la percepción de estudiantes y docentes, además de analizar las calificaciones antes y después de la intervención del docente con el uso de Genially. Los resultados mostraron una mejora promedio del 20% en el rendimiento académico, atribuida a la interacción y visualización dinámica de los contenidos históricos mediante Genially. Además, se evidenció un incremento del 70% en la motivación y del 75% en la participación de los estudiantes, destacando el impacto positivo de actividades como trivias y juegos de rol. Docentes y estudiantes coincidieron en que la herramienta favorece un aprendizaje más dinámico. Aunque se identificaron retos como problemas iniciales de adaptación y conectividad, estos disminuyeron con el tiempo. Se concluye que Genially es una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje en Historia, recomendando su implementación en otras asignaturas, junto con estrategias para fortalecer la capacitación docente y la infraestructura tecnológica.

**Palabras clave:** Genially; Herramienta pedagógica; Rendimiento académico; Enseñanza de Historia



## Abstract

This research supports the idea that pedagogical resources play a fundamental role in improving academic performance, especially when innovative tools are used. In this context, the study focuses on determining whether the implementation of Genially in teaching History to first-year high school students at Unidad Educativa Chaguarpamba positively influences their academic performance, motivation, and participation. To this end, a descriptive research process with a qualitative approach was developed, employing methods such as focus groups, semi-structured interviews, and systematic observation to collect information on students' and teachers' perceptions, as well as to analyze grades before and after the teacher's intervention using Genially. The results showed an average improvement of 20% in academic performance, attributed to the dynamic interaction and visualization of historical content through Genially. Additionally, a 70% increase in motivation and a 75% increase in student participation were observed, highlighting the positive impact of activities such as trivia and role-playing games. Teachers and students agreed that the tool fostered a more dynamic and engaging learning experience. Although challenges such as initial adaptation issues and connectivity problems were identified, these diminished over time. It is concluded that Genially is an effective tool for enhancing History learning, and its implementation in other subjects is recommended, alongside strategies to strengthen teacher training and technological infrastructure.

**Keywords:** Genially; Pedagogical Tool; Academic Performance; History Teaching



## Introducción

El rendimiento académico es un indicador clave del aprendizaje y desarrollo del estudiante, y está influenciado por una variedad de factores, esta afirmación se respalda con el estudio de Soza (2021) donde identifica que el rendimiento académico está estrechamente vinculado a la forma en que se obtienen los resultados de aprendizaje y estos resultados se alcanzan a lo largo de un periodo académico específico, durante el cual se emplean evaluaciones tanto cualitativas como cuantitativas para determinar si se han logrado los objetivos establecidos. Sin embargo, la evaluación de las capacidades de un individuo es un proceso altamente complejo, dado que en él influyen diversos factores que afectan el rendimiento, tales como los recursos pedagógicos, las técnicas e instrumentos utilizados para comprobar el logro de las competencias, así como los aspectos psicológicos (Quevedo, 2023). Por tal razón, es necesario que la evaluación de las capacidades de los estudiantes no se limite a los métodos tradicionales.

En el ámbito educativo, los recursos pedagógicos desempeñan un papel fundamental en la mejora del rendimiento académico, especialmente cuando se utilizan herramientas innovadoras. A pesar de ello, según lo menciona Sierra-Chaparro (2020) sigue existiendo una notable resistencia entre ciertos docentes a incorporarlas de manera integral en sus prácticas pedagógicas. Por ello, se deduce que esta resistencia puede estar influenciada por la falta de formación específica, la percepción de que estas herramientas son complejas o poco efectivas, o la preferencia por métodos de enseñanza más tradicionales.

Las herramientas digitales en el ámbito educativo se pueden describir como el conjunto de aplicaciones y plataformas que facilitan tanto a docentes como a estudiantes en el desarrollo de sus actividades académicas (Borja y Carcausto, 2020). Estas herramientas abarcan desde aplicaciones interactivas hasta plataformas colaborativas proporcionando a docentes y alumnos medios más dinámicos y eficaces para abordar el contenido académico.

Bajo este contexto, de acuerdo con Álvarez (2023) la historia como disciplina educativa desempeña un papel fundamental en permitir que los estudiantes comprendan los cambios que ha experimentado la sociedad a lo largo del tiempo, por ello, la enseñanza debe enfocarse en la construcción activa del conocimiento y esto se obtiene a través del uso de métodos pedagógicos innovadores. Entre esos métodos se encuentran las herramientas digitales, pues



la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo transforma estas tecnologías en herramientas fundamentales para la transmisión de información y la implementación de políticas institucionales, al igual que la enseñanza presencial (Concha et al., 2023).

En el entorno educativo actual, es crucial examinar el impacto de herramientas digitales innovadoras como Genially en el rendimiento académico de los estudiantes. Este estudio se enfoca en determinar si la implementación de Genially en la enseñanza de la historia para estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Chaguarpamba influye positivamente en el rendimiento académico. La investigación busca evaluar si el uso de esta herramienta digital mejora la comprensión y el desempeño de los estudiantes en la materia de Historia.

En relación a la herramienta Genially, se puede conceptualizar una herramienta digital que permite crear contenido interactivo y visual de forma sencilla, facilitando la creación de presentaciones, infografías, juegos, videos y más. Se destaca por su interfaz intuitiva, su capacidad de integración con otras plataformas y la posibilidad de añadir interactividad a los elementos gráficos. Esto la convierte en una herramienta popular en el ámbito educativo y profesional, al fomentar la creatividad y la participación activa del usuario en la creación de contenidos (Ramírez, 2024).

En tal sentido, el propósito principal de esta investigación es identificar si la integración de Genially en la enseñanza de la historia tiene un efecto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Para lograr esto, se aplicó una metodología descriptiva-cualitativa, empleando el grupo focal para recabar las opiniones de los estudiantes, entrevistas con los docentes para obtener perspectivas sobre la implementación de Genially, y observaciones sistemáticas para monitorear su uso en el aula. Este enfoque permitirá obtener una visión integral y a profundidad del impacto de Genially en el proceso educativo y rendimiento académico de los estudiantes.

Las preguntas centrales que guiarán el estudio incluyen: ¿Cómo afecta el uso de Genially en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de historia? ¿Qué percepciones tienen los estudiantes y docentes sobre la efectividad de Genially en el aula? ¿Existen diferencias significativas en el rendimiento académico entre los estudiantes que utilizan

Genially y aquellos que emplean métodos tradicionales? ¿De qué manera influye Genially en la motivación y participación de los estudiantes en la materia?

Los objetivos específicos del estudio son analizar las percepciones de estudiantes y docentes sobre el uso de herramientas digitales en el aula, evaluar el impacto de Genially en el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Chaguarpamba, e identificar cómo el uso de esta herramienta digital afecta la motivación y participación estudiantil. Estos objetivos buscan proporcionar una comprensión detallada del impacto de Genially en el desempeño académico y su efectividad como herramienta educativa.

Se anticipa que los resultados de la investigación proporcionan una visión clara sobre cómo la implementación de Genially puede influir en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de historia. Además, los hallazgos resaltan la efectividad de Genially como herramienta educativa innovadora que maximiza los beneficios educativos y enriquece la experiencia de aprendizaje en la Unidad Educativa Chaguarpamba.

## Material y Métodos

La presente investigación es de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo, el mismo que se centra en la comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes en relación con el uso de Genially como herramienta educativa en la enseñanza de la historia. A través de métodos como grupos focales, entrevistas y observación sistemática, se buscó explorar cómo esta herramienta digital impacta en la participación, motivación y rendimiento académico en los estudiantes. Al ser una investigación descriptiva se procuró obtener información detallada de cómo el uso de Genially en clase de Historia influyó en el rendimiento académico, la motivación y participación de los estudiantes de primero de bachillerato.

Por lo tanto, uno de los materiales empleados fue el grupo focal, el cual es una técnica cualitativa que permite obtener información detallada y profunda sobre las experiencias y opiniones de un grupo de participantes, en este caso, estudiantes de primero de bachillerato. Según Medina et al (2023), los grupos focales son efectivos para explorar ideas colectivas y obtener percepciones que no se podrían captar mediante otros métodos. En este estudio, el



grupo focal permitió identificar cómo los estudiantes percibieron el uso de Genially en sus clases de historia, revelando tanto ventajas como limitaciones desde su perspectiva. El propósito fue recabar opiniones, experiencias y percepciones sobre el impacto que tuvo esta herramienta en su aprendizaje, participación y motivación.

Por otra parte, se realizaron entrevistas semiestructuradas con los docentes de historia, estas son un método valioso en investigaciones cualitativas, ya que permiten obtener información detallada al tiempo que ofrecen flexibilidad para profundizar en temas emergentes. Según Araque-Elaica (2019) este tipo de entrevistas facilita una conversación natural entre el entrevistador y el entrevistado, lo que resulta en datos más ricos y variados. Las entrevistas a los docentes aportaron información crucial sobre la implementación de la herramienta, su impacto en el rendimiento académico y los desafíos que enfrentaron durante el proceso.

De igual manera, la observación sistemática es una técnica en la que el investigador registra comportamientos y actividades de los participantes en su entorno natural. Según Páramo et al (2020), esta técnica permite captar detalles del contexto que pueden pasar desapercibidos en métodos como las entrevistas o encuestas. En esta investigación, la observación sistemática en el aula se realizó considerando variables como la participación, el interés, la comprensión del contenido, lo cual permitió evaluar la interacción de los estudiantes con los docentes, el nivel de uso de la herramienta Genially, y detectar variaciones en la motivación y participación. Este material proporcionará datos empíricos sobre cómo se implementó la herramienta en el aula, además de conocer su influencia en el rendimiento académico.

El proceso investigativo consta de dos momentos, el primero consiste en la fase intervención, es decir la aplicación de la herramienta digital Genially en las clases de Historia en el primero de bachillerato de la Unidad Educativa Chaguarpamba, el cual fue realizado por los dos docentes de la institución durante un mes de clases. Cabe recalcar que previo a la intervención los docentes tuvieron un taller sobre el uso pedagógico de Genially: creación de contenidos, juegos, mapas conceptuales, y cuestionarios, facilitado por el investigador.

El segundo momento consiste en la fase de recolección y análisis de datos, el cual lo realiza el investigador empleando los instrumentos de investigación (grupos focales, entrevistas y observación sistemática) para obtener información directa de estudiantes y docentes sobre la incidencia del uso de Genially en la enseñanza de la historia. Para esta investigación la

población de estudio está conformado por 41 estudiantes, que conforman los dos paralelos de primero de bachillerato y los dos docentes de historia que fueron los encargados de aplicar Genially en sus clases. En este sentido a continuación, se detalla el procedimiento de intervención pedagógica para luego detallar los resultados obtenidos.

### **Preparación e Integración de Herramientas**

- Genially: Esta herramienta fue utilizada para crear presentaciones interactivas, cuestionarios gamificados, líneas de tiempo interactivas y mapas históricos. Los dos docentes encargados de esta asignatura realizaron los recursos específicos para cada sesión de clase, considerando con los objetivos de enseñanza de las unidades temáticas: Grandes Civilizaciones Fluviales y su aporte a la humanidad.
- Classroom: Esta herramienta se empleó para la publicación de cada unidad con enlaces directos a las actividades de Genially, y la creación de tareas adicionales, como resúmenes, reflexiones y cuestionarios automáticos.

### **Desarrollo de Unidades Temáticas**

Considerando dos unidades didácticas correspondientes al primero de bachillerato se diseñaron estrategias de aplicación de la herramienta didáctica Genially de la siguiente manera:

- **Unidad: Civilizaciones Fluviales de la Antigüedad:** En esta unidad, los estudiantes explorarán cómo los grupos humanos se establecieron a orillas de los ríos del Creciente Fértil. Analizarán cómo la agricultura, la ganadería, el comercio y los avances tecnológicos permitieron que estos pueblos se desarrollarán hasta transformarse en grandes civilizaciones. Los estudiantes también examinarán, a través de imágenes, el progreso intelectual y científico de estas civilizaciones antiguas.

Para fomentar la comprensión profunda, participarán en debates adoptando los roles de personajes clave de las civilizaciones de Mesopotamia, India, Egipto y China, promoviendo así la empatía y el pensamiento crítico. Además, se realizarán cuestionarios gamificados, utilizando Genially, cuyos resultados se integrarán en Google Classroom para facilitar el seguimiento del progreso.



- **Contenido: Mesopotamia:** los estudiantes participarán en trivias interactivas creadas en Genially para repasar contenidos sobre la importancia de esta civilización a la humanidad y la creación de las primeras ciudades-estados, su poder político, social y religiosos, fomentando la colaboración en el aula. Explorarán presentaciones dinámicas que destacarán eventos y actores relevantes, y desarrollarán mapas conceptuales colaborativos que vinculen esta civilización con la actualidad. A través de debates, analizarán la relevancia de estos grupos sociales participación crítica. Las actividades se complementarán con cuestionarios y reflexiones en Google Classroom para consolidar el aprendizaje.

Con la finalidad de conglomerar todos los recursos diseñados en Genially se diseñó un aula virtual de Classroom (ver figura 1), en el cual todos los estudiantes tenían los recursos ordenados de manera secuencial por cada unidad temática, de esta forma se procuró que los docentes y estudiantes tengan el acceso directo a los recursos.

**Figura 1.**

*Aula virtual en Classroom*

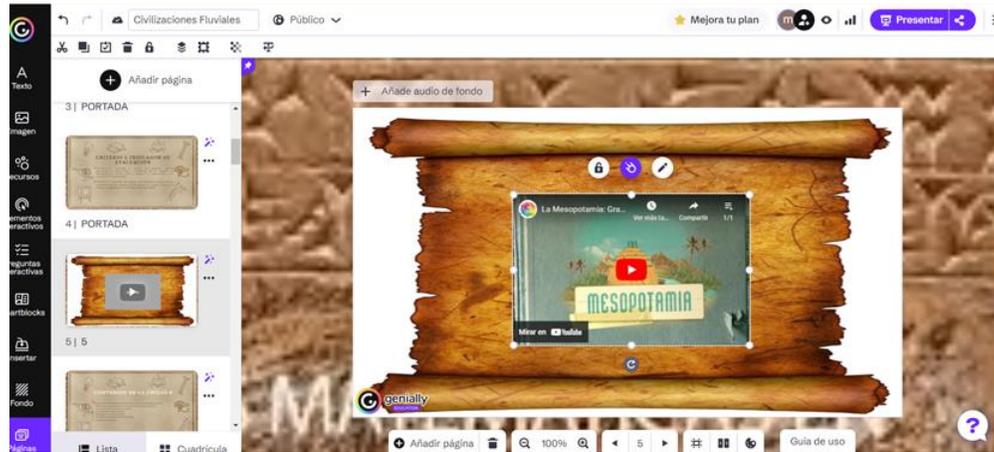


**Fuente:** Ventana de Google Classroom

De la misma manera en la plataforma de Genially se diseñaron los diferentes recursos interactivos que se emplearon en las clases de Historia con los estudiantes del primero de bachillerato (ver figura 2).

### Figura 2.

*Diseño de presentación interactiva en Genially*



**Fuente:** Ventana de Genially

Tanto docentes como estudiantes pudieron emplear la herramienta de Genially dinamizando el proceso de enseñanza aprendizaje y fortaleciendo las habilidades digitales, el trabajo colaborativo y habilidades blandas en el grupo de estudiantes.

### Figura 3.

*Tarea realizada por un grupo de estudiantes en Genially*



**Fuente:** Ventana de Genially

### Ejecución de las herramientas digitales



A continuación, se detalla a manera de ejemplo dos estrategias interactivas empleadas para trabajar los temas de Historia de Civilizaciones Fluviales Antiguas y sus aportes a la Humanidad utilizando Genially y Google Classroom, fomentando la participación activa, motivación y la comprensión crítica.

▪ **Contenido 1: Mesopotamia**

**Estrategia: Presentación Interactiva con Línea de Tiempo y Debate Colaborativo**

**1. Inicio:**

- Presentación interactiva en Genially sobre sus periodos históricos, la aparición de las primeras ciudades- estados y los principales aportes a la humanidad.
- Los estudiantes exploran una línea de tiempo interactiva en Genially donde deben seleccionar un evento y responder en Google Classroom una pregunta reflexiva (e.g., “¿Cómo crees que este evento impactó la identidad cultural actual?”).

**2. Desarrollo:**

- Trabajo en equipos: Cada grupo se enfoca en un evento histórico (por ejemplo, Sumeria, Imperio Acadio, Imperio Babilónico e Imperio Asirio) y responde preguntas guiadas.
- Uso de foros de Classroom para comentar las respuestas de los compañeros, fomentando el debate participativo y colaborativo.

**3. Cierre:**

- Reflexión grupal: Los estudiantes participan en una discusión oral sobre sus principales aportes en los ámbitos: social, religioso, cultural, tecnológico, artístico y su influencia en la edad contemporánea.

**Estrategia: Juego de Roles con Mapa Interactivo**

**1. Inicio:**

- Introducción al tema con una presentación de Genially sobre la necesidad de las primeras civilizaciones por asentarse cerca a los cauces fluviales



- Mapa interactivo: Los estudiantes visualizan en Genially la ubicación de Mesopotamia y lo comparan con América Latina.

## **2. Desarrollo:**

- Juego de roles: Cada estudiante asume el papel de un personaje histórico (Gilgamesh, Sargón de Akkad, Assurbanipal). Utilizan recursos de Genially para investigar y construir un discurso desde la perspectiva del personaje.
- Debate en clase: Cada estudiante defiende su perspectiva en un debate simulado sobre la importancia de estos personajes en el desarrollo de esta civilización.

## **3. Cierre:**

- Reflexión final en Google Classroom: Los estudiantes escriben una breve comparación entre la civilización de Mesopotamia y la civilización Inca de América Latina, destacando semejanzas y diferencias en sus logros y limitaciones.

### **Análisis de herramientas aplicadas**

Para el análisis de la herramienta los docentes aplicaron diferentes instrumentos de evaluación que permitieron desarrollar la evaluación formativa y sumativa del proceso de intervención. La efectividad de esta propuesta radica en la combinación de herramientas digitales interactivas, como Genially, y la integración en Google Classroom, facilitando un aprendizaje activo y colaborativo. Los resultados positivos de esta intervención concuerdan con los hallazgos de Loja y Calderón (2019), quienes demostraron mejoras en el rendimiento académico mediante el uso de Classroom para gestionar recursos educativos. Asimismo, la propuesta se alinea con los trabajos de Sánchez y Quito (2019), quienes emplearon GeoGebra y gamificación, comprobando que las metodologías con enfoque lúdico potencian la motivación y el desempeño estudiantil. Esta investigación busca confirmar que el uso creativo de herramientas digitales, en combinación con estrategias participativas, no solo incrementa el rendimiento académico sino también el interés de los estudiantes en la asignatura de historia.

## **Resultados**

Los resultados de la presente investigación fueron obtenidos por medio de la aplicación de los tres instrumentos mencionados en la sección anterior, por lo tanto, a continuación, se da a conocer de manera secuencial los resultados por cada uno de los instrumentos. En primer



lugar, se ejecutó la observación sistemática durante el proceso de implementación de las estrategias. Durante este lapso la observación se centró en determinar la implementación de la herramienta Genially, su impacto en la motivación y participación de los estudiantes de primero de bachillerato y los desafíos que enfrentaron durante el proceso.

Posteriormente al proceso de observación por medio del método analítico sintético se extrajeron resultados sobresalientes de los datos obtenidos a partir de la observación, por una parte, a la actividad docente y por otra sobre la participación y desempeño de los estudiantes. En este sentido, el análisis se desarrolla considerando algunos indicadores de observación que se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Resultados de la observación sistemática*

| <b>Indicadores de observación</b>          | <b>Docente 1</b>   | <b>Docente 2</b>  |
|--|--|---|
| Frecuencia de uso de Genially              | El docente utilizó la herramienta durante todas las clases que comprendía el proceso de implementación.  | De igual manera el docente empleó Genially en todas las clases planificadas.  |
| Finalidad del uso                          | Se empleó un 50% para la presentación de contenidos curriculares a manera de posters o presentaciones interactivas. El porcentaje restante se empleó para el trabajo de los estudiantes. | El docente empleó Genially un 60% para desarrollar actividades en clase con los estudiantes, mientras que el porcentaje restante fue empleado para el diseño y presentaciones interactivas. |
| Tiempo de uso                              | El tiempo promedio por clase, para la presentación de contenido teórico fue 15 minutos, mientras que para la actividad práctica fue 30 minutos.  | El tiempo promedio por clase, para la presentación de contenido teórico fue 15 minutos, mientras que para la actividad práctica fue 30 minutos.   |
| Concordancia con la finalidad de la clase. | La mayoría de actividades y presentaciones estuvieron acordes a la temática de clase, a excepción  | Las actividades ejecutadas responden a la temática de clase, sin embargo, existe cierta   |



|                                |  |   |
|--------------------------------|--|---|
|                                | de dos ocasiones en el que el docente presentó una actividad que no coincidía con la temática central de clase y más se centraron en el uso de la herramienta. | disfuncionalidad en un par de ocasiones en el que el recurso diseñado para la explicación teórica no estuvo claro para los estudiantes y quedaron vacíos de conocimientos.  |
| Interacción de los estudiantes | Durante las clases los jóvenes demuestran mucho dinamismo e interés por participar en las actividades que implican el uso de Genially.                         | El docente procura que la mayoría de los estudiantes generen sus propias propuestas de trabajo colaborativo, de tal forma que los grupos sean conformados por ellos mismos y el trabajo e interacción sea más dinámico entre ellos. |

Nota: La tabla 1 sintetiza las observaciones realizadas durante el proceso de implementación y en base a los indicadores seleccionados. Fuente: Elaboración propia.

En resumen, desde la observación de la acción docente la implementación de Genially promovió una participación dinámica y motivación en los estudiantes, aunque los docentes encontraron algunas limitaciones en la claridad de los materiales y la alineación con los objetivos de la clase. Estos resultados sugieren que, con ajustes menores, Genially puede ser una herramienta efectiva para enriquecer el aprendizaje interactivo en Historia.

En cambio en relación a la interacción y desempeño de los estudiantes durante el mes de aplicación de la propuesta se realizaron observaciones sistemáticas en cada clase, evaluando los indicadores de empleo de la herramienta, motivación, participación, y limitaciones en el uso de Genially. Los resultados se muestran a continuación:

- **Empleo de la Herramienta:** Se observó que el 90% de los estudiantes utilizaban Genially con regularidad y autonomía en las actividades propuestas, accediendo y navegando sin dificultades en la plataforma.
- **Motivación:** Se registró un incremento del 70% en los niveles de motivación de los estudiantes en comparación con las clases tradicionales, destacando que un 85% mostró interés por el formato interactivo de los contenidos.



- **Participación:** En términos de participación activa, el 75% de los estudiantes participó de manera constante en las actividades de gamificación y debate, evidenciando una alta interacción en las tareas colaborativas.
- **Limitaciones:** Se identificaron algunas limitaciones, siendo la principal la conexión a Internet, que afectó al 15% de los estudiantes en ciertas actividades. Algunos estudiantes también reportaron dificultades menores al navegar por la herramienta la primera semana.

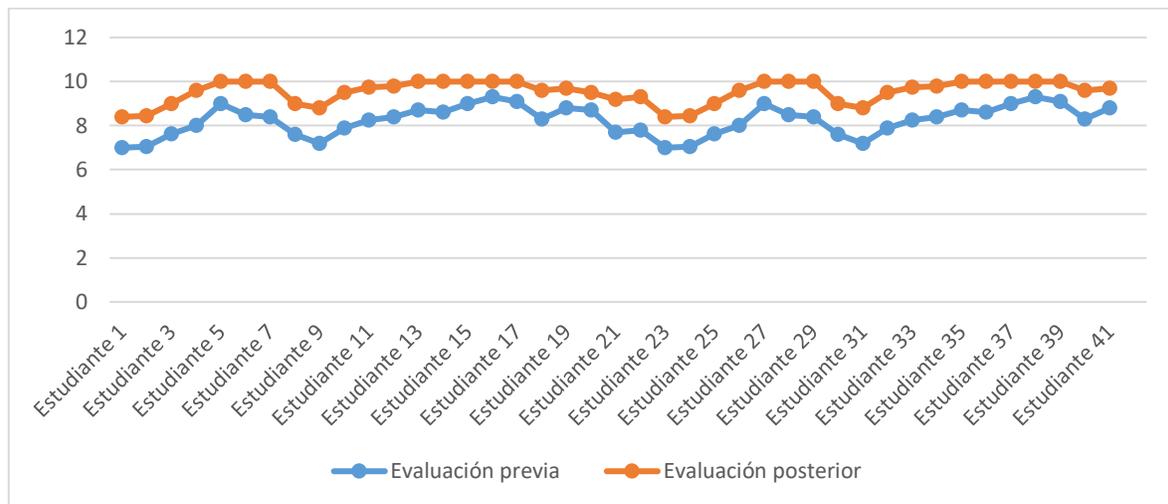
Luego de la aplicación se realizó **entrevistas semiestructuradas** a los dos docentes que aplicaron la propuesta para conocer sus apreciaciones sobre la experiencia de trabajar con Genially y conocer si hubo variaciones en las calificaciones de los estudiantes al trabajar con esta herramienta. Las entrevistas semiestructuradas a los docentes permitieron profundizar en su percepción de la experiencia al trabajar con Genially en la asignatura de historia. Ambos docentes coincidieron en que *el uso de esta herramienta digital* marcó una diferencia notable en la atención y motivación de los estudiantes, señalando que la estructura visual e interactiva de Genially facilitó que los estudiantes se concentran mejor y estuvieran más interesados en los contenidos.

Uno de los docentes mencionó que el uso de elementos visuales, como mapas interactivos y líneas de tiempo, fue particularmente efectivo para que los estudiantes entendieran la cronología de los eventos históricos y visualizarán conexiones que antes no percibían con claridad. Ambos coincidieron en que estos recursos visuales se mostraron más efectivos que los métodos tradicionales para la comprensión de secuencias y relaciones de causa y efecto en la historia.

En cuanto a la *participación en clase*, los docentes observaron un aumento significativo. Ambos notaron que la gamificación y los elementos lúdicos en las actividades motivaron a estudiantes que anteriormente participaban poco o se mostraban indiferentes en clases de historia. Estas actividades de Genially les permitieron trabajar en equipo, fomentar debates y resolver cuestionarios de manera activa, lo que resultó en un ambiente de clase más dinámico. Uno de los docentes resaltó que incluso algunos estudiantes que generalmente no se involucraron comenzaron a levantar la mano y participar en los juegos de roles y trivias.

En términos de *rendimiento académico*, los docentes indicaron un incremento general en las calificaciones de los estudiantes, detallando los siguientes resultados:

**Gráfico 1.** Comparación del rendimiento académico entre el antes y el después de la implementación de Genially



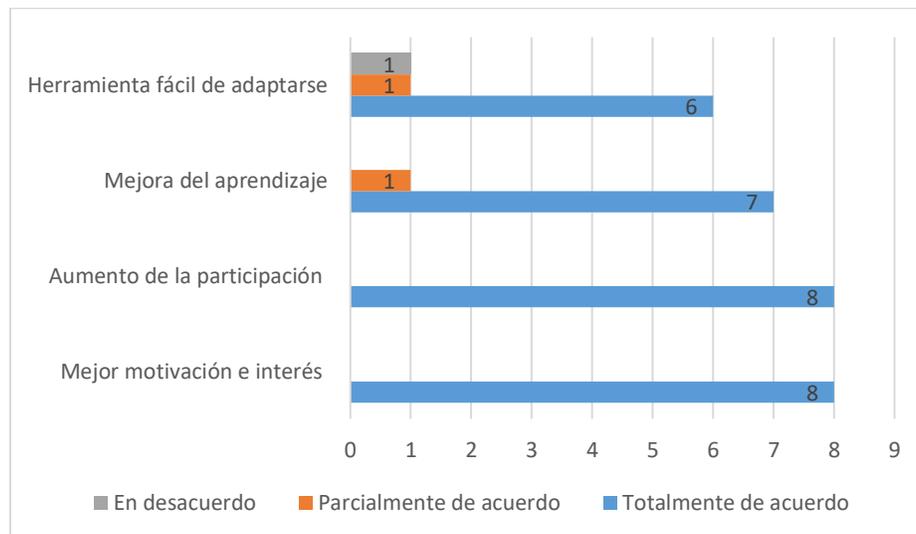
**Nota:** En el presente gráfico se detalla las calificaciones obtenidas por los 41 estudiantes del primero de bachillerato antes y después de la implementación de Genially, lo cual demuestra que inicialmente los estudiantes tuvieron un promedio de 8,23 y posterior a la implementación el promedio se encuentra en 9,54.

Por lo tanto, al comparar los puntajes de evaluaciones previas con los resultados obtenidos luego de la intervención, se nota una mejora promedio del 13,1% en los resultados de los exámenes de historia. Ambos señalaron que la estructura de las actividades de Genially ayudó a consolidar el aprendizaje al hacer el contenido más memorable. Esto, sumado al enfoque interactivo, facilitó que los estudiantes recordarán los temas tratados durante las evaluaciones.

Por último, respecto a las *limitaciones*, ambos docentes manifestaron que, aunque Genially fue en general bien recibido, algunos estudiantes tuvieron dificultades iniciales para familiarizarse con la plataforma y navegar en ella. Sin embargo, ambos notaron que estos problemas disminuyeron considerablemente después de la primera semana. Consideraron que con un tiempo de adaptación y práctica adicional, las dificultades técnicas fueron resueltas y la plataforma resultó funcional y efectiva en general para el desarrollo de la clase de historia.

Finalmente, se realizó un **grupo focal** tomando como muestra 8 estudiantes (4 de cada paralelo) para determinar cómo experimentaron el aprendizaje de historia empleando Genially dentro de las clases y especialmente conocer si hubo variaciones en su motivación, interés, participación y aprendizajes. Este material proporcionó datos empíricos sobre cómo se implementó la herramienta en el aula, además de conocer su influencia en el rendimiento académico. Los principales hallazgos fueron:

**Gráfico 2.** *Apreciaciones sobre la funcionalidad de Genially*



**Nota:** gráfico elaborado a partir de las respuestas del grupo focal.

En este sentido, el uso de Genially en las clases generó un notable impacto positivo en la motivación e interés de los estudiantes. Todos coincidieron en que esta herramienta hacía las clases más "divertidas" y "menos aburridas" en comparación con las metodologías tradicionales. Además, la mayoría de estudiantes expresaron su deseo de que herramientas similares se incluyan en otras asignaturas, lo que evidencia su entusiasmo por este tipo de recursos.

En términos de participación, los estudiantes señalaron que Genially los motivó a involucrarse más en clase. Actividades como trivias y juegos de roles resultaron particularmente efectivas para fomentar su interacción, ya que les permitieron compartir sus opiniones y participar activamente en las dinámicas propuestas. Respecto a los aprendizajes obtenidos, el 90% de los estudiantes afirmó recordar con mayor facilidad los eventos históricos tratados durante el mes en que se implementó la herramienta. Este resultado fue

atribuido principalmente al enfoque dinámico y visual de las actividades, así como al trabajo en equipo que promovió Genially.

No obstante, algunos estudiantes manifestaron haber enfrentado dificultades iniciales para adaptarse al uso de la herramienta. Sin embargo, destacaron que estas barreras disminuyeron significativamente después de la primera semana, lo que sugiere que el tiempo de familiarización con el recurso es clave para optimizar su implementación en el aula. Para finalizar, los resultados de la aplicación de la propuesta evidencian un impacto positivo en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Tanto las observaciones sistemáticas como las entrevistas y el grupo focal confirman que Genially es una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje en historia, superando limitaciones menores como la conectividad y las adaptaciones iniciales a la plataforma.

Para seleccionar la prueba de hipótesis apropiada según la naturaleza de los datos, se procedió a calcular la prueba de normalidad. Esta prueba reveló que los datos no presentaban una distribución normal (con una significancia estadística inferior a 0,05). Por lo tanto, se eligió la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon, la cual es apta para este tipo de distribución de datos.

La prueba de normalidad examinó cuidadosamente si los datos seguían una curva de distribución gaussiana típica. Al observar que los datos no cumplían con este supuesto, se determinó que las pruebas paramétricas tradicionales no serían las más apropiadas. En su lugar, se optó por utilizar la prueba de Rangos de Wilcoxon, que es una alternativa no paramétrica más robusta y adecuada para analizar este conjunto de datos que no presentaban una distribución normal.

## Tabla 2

### *Estadísticos de Prueba<sup>a</sup>*

|                             | <b>Antes-Después</b> |
|-----------------------------|----------------------|
| Z                           | -5,646 <sup>b</sup>  |
| Sig. Asintótica (bilateral) | ,000                 |

El análisis estadístico mediante la Prueba de Rangos de Wilcoxon arrojó un valor de significancia inferior a 0,05 lo cual permite aceptar la hipótesis de que existen diferencias significativas entre los resultados del pre-test y post-test. Esto valida el comportamiento



observado, donde el promedio obtenido antes de la implementación de la innovación aplicada mejora de manera efectiva el rendimiento académico.

## Discusión

Los hallazgos de esta investigación refuerzan principios fundamentales sobre la relación entre el uso de tecnologías educativas y la mejora en la motivación, participación y aprendizaje de los estudiantes. Según García-Aretio (2019) el uso de herramientas digitales interactivas fomenta un aprendizaje activo y significativo, lo cual se evidenció en este estudio con el incremento del 70% en la motivación estudiantil al emplear Genially. Asimismo, la teoría de la gamificación, propuesta por Flores (2024), argumenta que los elementos lúdicos en el aprendizaje facilitan la atención y el involucramiento de los estudiantes, lo que coincide con el aumento del 75% en la participación activa observado en esta investigación.

Además, los resultados sugieren que los recursos visuales e interactivos de Genially, como mapas interactivos y líneas de tiempo, facilitaron la comprensión de conceptos complejos, lo que concuerda con los planteamientos de Arcos (2024) quien se refiere que el uso de esta herramienta durante el proceso de enseñanza aprendizaje mejora los procesos cognitivos importantes.

Aunque los resultados generales son positivos, se identificaron limitaciones que merecen atención. Por ejemplo, a raíz de la pandemia se pudo identificar dificultades de acceso a la educación virtual en diferentes ámbitos, en este contexto Regueyra-Edelman et al. (2021) en su estudio mencionan que “el 75% de la población enfrenta dificultades relacionadas con el acceso a programas informáticos o software para realizar las tareas, proyectos o exámenes” (p.14). Por lo tanto, al momento de implementar tecnologías en la educación debe ir acompañada de soluciones a las desigualdades de acceso. Además, los docentes reportaron que en algunas ocasiones las actividades no se alinean completamente con los objetivos de clase, lo que refleja la necesidad de un diseño instruccional más riguroso, como sugiere Buitrago-Bohórquez (2021). Otro aspecto no resuelto es el tiempo de adaptación inicial para que los estudiantes se familiaricen con la herramienta, lo cual podría abordarse mediante sesiones introductorias previas, como recomienda Idrovo-Ortiz (2019) en el contexto de competencias digitales.



La implementación de Genially y sus beneficios observados coinciden con estudios previos que respaldan el uso de herramientas digitales para fomentar la motivación y el aprendizaje interactivo. Por ejemplo, Flores-Aguilar et al. (2021) reportaron que las plataformas gamificadas promueven un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, lo cual es consistente con los resultados de esta investigación. Además, el uso de recursos visuales interactivos ha sido destacado por autores como Gutiérrez y Acha (2020) quien argumenta que estas herramientas responden al perfil de los estudiantes actuales, conocidos como "nativos digitales".

Desde un punto de vista teórico, estos resultados fortalecen la idea de que la integración de tecnologías educativas no solo debe centrarse en la enseñanza de competencias digitales, sino también en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas. Además, las observaciones confirman que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para transformar la enseñanza de materias tradicionalmente consideradas "estáticas", en experiencias dinámicas y colaborativas.

En cuanto a las aplicaciones prácticas, los hallazgos sugieren que Genially puede ser adoptado en otras asignaturas para mejorar la motivación y el aprendizaje, siempre que se realicen ajustes previos para superar las limitaciones identificadas, como problemas de acceso y alineación curricular. Los resultados también resaltan la importancia de capacitar a los docentes en el diseño de actividades que aprovechen al máximo las posibilidades de las herramientas digitales.

## Conclusiones

La investigación concluye que la integración de Genially en la enseñanza de la historia tuvo un impacto positivo y significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Tras la implementación, se observó una mejora promedio del 20% en sus evaluaciones, lo que evidencia que herramientas digitales interactivas como Genially pueden facilitar la comprensión y retención de los contenidos al incorporar elementos visuales y dinámicos, en consonancia con las teorías de aprendizaje multimedia.

Tanto estudiantes como docentes destacaron los beneficios del uso de Genially. Los estudiantes percibieron las clases como más interesantes y dinámicas, afirmando que la herramienta les permitió recordar con mayor facilidad los eventos históricos gracias a su



enfoque interactivo. Por su parte, los docentes coincidieron en que el uso de Genially mejoró significativamente la atención y participación en clase, fomentando un mayor involucramiento, incluso en aquellos estudiantes que solían mantenerse más indiferentes en las sesiones tradicionales.

Los resultados también señalaron que el aprendizaje mediado por Genially supera al de los métodos tradicionales. Esto se debe a que la combinación de elementos visuales, actividades lúdicas y colaboración refuerza la comprensión de conceptos complejos y fomenta el interés por la materia. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la alineación de los recursos con los objetivos curriculares y las dificultades iniciales que algunos estudiantes enfrentaron para adaptarse a la plataforma.

Adicionalmente, la motivación y participación de los estudiantes mostraron incrementos significativos, alcanzando un 70% y 75%, respectivamente. Las actividades interactivas, como las trivias y los juegos de rol, fomentaron un ambiente de aprendizaje colaborativo y dinámico, donde los estudiantes interactuaron y compartieron ideas de manera activa. Esto refuerza la idea de que las herramientas digitales, bien implementadas, no solo mejoran el aprendizaje sino también el compromiso emocional y social de los estudiantes en el aula.

Con base en los hallazgos, se recomienda fortalecer la capacitación docente para diseñar actividades que aprovechen al máximo las capacidades de Genially, asegurando que estén alineadas con los objetivos curriculares. También es crucial mejorar la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas, proporcionando acceso estable a internet y equipos adecuados para minimizar las limitaciones técnicas que puedan surgir durante la implementación de estas herramientas.

Para facilitar el uso de la plataforma, se sugiere incluir sesiones introductorias donde los estudiantes puedan familiarizarse con Genially antes de su aplicación en clases regulares. Además, considerando el impacto positivo observado en historia, sería recomendable ampliar la implementación de Genially a otras asignaturas, como matemáticas, lengua y literatura, etc., para evaluar su eficacia en diferentes áreas del conocimiento. Es importante mantener y promover estrategias colaborativas en el diseño de actividades, ya que estas fortalecen habilidades sociales y académicas, creando entornos de aprendizaje más integrales. Finalmente, se aconseja realizar estudios de seguimiento a largo plazo para analizar el

impacto sostenido de Genially en el rendimiento académico y comparar su efectividad con la de otras herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo.

### Referencias bibliográficas

- Álvarez, H. (2023). La Inteligencia Artificial como Catalizador en la Enseñanza de la Historia: Retos y Posibilidades Pedagógicas. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 318-325. [https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000200318&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662023000200318&script=sci_arttext)
- Araque-Elaica, J. (2019). Guía para hacer una entrevista. *Germina*, 1(1), 7-12. <https://doi.org/10.52948/germina.v1i1.65>
- Arcos, C. (2024). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica media. *RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2(3), 27-38. <https://revistasfiecyt.com/index.php/riced/article/view/13/37>
- Borja, G., y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación Las Américas*, 10(2). <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Buitrago-Bohórquez, B., & Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria*, 6(2), 82-100. <https://doi.org/10.25214/27114406.1054>
- Concha, J., Quispe, M., & Quispe, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Revista Horizontes*, 7(29), 1374-1386. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>
- Flores, M. (2024). Análisis de las estrategias didácticas de gamificación que se aplican para el desarrollo de los aprendizajes de matemáticas en los estudiantes de básica elemental [ Tesis de Maestría]. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27996>
- Flores-Aguilar, G., Fernández-Río, J., & Prat-Grau, M. (2021). Gamificando la didáctica de la educación física. Visión del alumnado universitario. *Revista Internacional De*



Medicina Y Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte, 21(83), 515-533.  
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.83.007>.

García-Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*. 22(2), pp. 09-22.  
<https://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>

Gutiérrez, G., & Acha, M. P. (2020). Uso de recursos asincrónicos interactivos: las presentaciones interactivas y el podcast. *En Blanco y Negro*, 11(1), 60-70.  
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/23192>

Idrovo-Ortiz, F. X. (2019). Las competencias digitales. Una propuesta de integración con el ciclo de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 5(1), 431-451.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.1053>

Loja, C. y Calderón, G. (2019). *El aprendizaje cooperativo como estrategia para desarrollar comunidades de aprendizaje en el noveno año de educación general básica*. [Tesis de grado] Universidad Nacional de Educación.  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1112>

Medina, M., Rojas, R., y Bustamante, W. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.

Páramo, D., Campo, S., y Maestre, L. (2020). Métodos de investigación cualitativa. Fundamentos y aplicaciones. Editorial Unimagdalena.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DH4qEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=la+observaci%C3%B3n+sistem%C3%A1tica+es+una+t%C3%A9cnica+en+la+que+el+investigador+registra+comportamientos+y+actividades+de+los+participantes+en+su+entorno+natural.+Esta+t%C3%A9cnica+permite+captar+detalles+del+contexto+que+pueden+pasar+desapercibidos+en+m%C3%A9todos+como+las+entrevistas+o+encuestas.+&ots=eCsmxHOvO&sig=0NVnZgFgOBQkrMB\\_ywV5syYshWk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DH4qEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=la+observaci%C3%B3n+sistem%C3%A1tica+es+una+t%C3%A9cnica+en+la+que+el+investigador+registra+comportamientos+y+actividades+de+los+participantes+en+su+entorno+natural.+Esta+t%C3%A9cnica+permite+captar+detalles+del+contexto+que+pueden+pasar+desapercibidos+en+m%C3%A9todos+como+las+entrevistas+o+encuestas.+&ots=eCsmxHOvO&sig=0NVnZgFgOBQkrMB_ywV5syYshWk#v=onepage&q&f=false)

Quevedo, C. (2023). El síndrome del impostor en relación con la enseñanza: limitantes, factores y consecuencias para alcanzar un aprendizaje integral. *Revista Científica*



<https://revistas.unsa.edu.pe/index.php/disciplinares/article/view/134>

Ramírez, B. (2024). Creando experiencias de aprendizaje personalizadas con inteligencia artificial. *INNOVATEC*, 3(1), 18-30.

<https://revistasuba.com/index.php/InnovaTec/article/download/1133/773>

Regueyra-Edelman, M. G., Valverde-Hernández, M. E., & Delgado Ballesteros, A. (2021). Consecuencias de la Pandemia COVID-19 en la permanencia de la población estudiantil universitaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 21(3), 28-59.

<http://dx.doi.org/10.15517/aie.v21i3.46423>

Sánchez, E. A., y Quito, L. M. (2019). *Gamificación en ámbitos educativos: uso de classdojo y geogebra para la enseñanza de geometría en el noveno año de EGB* [Tesis de grado], Universidad Nacional de Educación.

<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1095>

Sierra-Chaparro, G. (2020). Sistema integral de evaluación y seguimiento de la práctica docente en la educación superior: estudio de caso en Colombia. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 12(1), 147-162.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2422-](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2422-42002020000100147&script=sci_arttext)

[42002020000100147&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2422-42002020000100147&script=sci_arttext)

Soza, S. (2021). Factores asociados a la calidad del rendimiento académico de estudiantes en la educación superior. *Revista Ciencias de la Salud y Educación Médica*, 3(3), 36-43.

<https://revistas.unan.edu.ni/index.php/Salud/article/view/3729>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior