

24

**GENIALLY**

**COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA MEJORAR LA  
MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES**

# GENIALLY

## COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

### GENIALLY AS AN INTERACTIVE TOOL TO ENHANCE STUDENT'S MOTIVATION

Rubí Maricela Aucay-Aucay<sup>1</sup>

E-mail: [rubi.aucay.27@est.ucacue.edu.ec](mailto:rubi.aucay.27@est.ucacue.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6791-720X>

Luis Bolívar Cabrera-Berrezueta<sup>1</sup>

E-mail: [bolivarcabrera@ucacue.edu.ec](mailto:bolivarcabrera@ucacue.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6853-635X>

Ernesto Andrés Hermann-Acosta<sup>1</sup>

E-mail: [ernesto.hermann@ucacue.edu.ec](mailto:ernesto.hermann@ucacue.edu.ec)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9068-0692>

<sup>1</sup> Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

#### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Aucay-Aucay, R. M., Cabrera-Berrezueta, L. B., & Hermann-Acosta, E. A. (2024). Genially como herramienta interactiva para mejorar la motivación de los estudiantes. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 254-263.

#### RESUMEN

La presente investigación explora la relación entre el uso de herramientas interactivas Genially en el aula y la motivación de los estudiantes de básica superior. El objetivo principal es analizar de qué manera el uso de Genially como herramienta interactiva puede aportar a la motivación de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle. En la parte metodológica se aplicó un enfoque mixto de tipo cualitativo - cuantitativo, el alcance es descriptivo – explicativo y la técnica empleada es la encuesta. Los resultados mostraron que Genially mejora significativamente la motivación estudiantil, destacando la necesidad de integrar estas herramientas en el marco pedagógico. La propuesta se fundamenta en el Modelo ASSURE, que incluye seis etapas: analizar audiencia, establecer objetivos, seleccionar tecnologías, usar tecnologías, participación estudiantil, evaluar. Esta guía didáctica busca maximizar la motivación y el aprendizaje mediante la integración efectiva de Genially en el aula de clases.

#### Palabras clave:

Genially, herramienta interactiva, motivación, innovación, enseñanza activa.

#### ABSTRACT

The present research explores the relationship between the use of interactive tools, specifically Genially, in the classroom and the motivation of upper elementary students. The main objective is to analyze how the use of Genially as an interactive tool can contribute to the motivation of upper elementary students at Julio María Matovelle Educational Unit. A mixed-method approach was applied in the methodological part, combining qualitative and quantitative methods. The scope is descriptive-explanatory, and the technique employed is the survey. The results showed that Genially significantly improves student motivation, highlighting the need to integrate these tools into the pedagogical framework. The proposal is based on the ASSURE Model, which includes six stages: analyze the audience, establish objectives, select technologies, use technologies, student participation, and evaluation. This didactic guide aims to maximize motivation and learning through the effective integration of Genially in the classroom.

#### Keywords:

Genially, interactive tool, motivation, innovation, active teaching.

## INTRODUCCIÓN

El uso de herramientas interactivas en la educación como plataformas en línea, aplicaciones educativas y dispositivos digitales, están diseñadas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Según Cáceres & Flores (2024), los recursos interactivos son aquellas herramientas o elementos que se utilizan para realizar actividades en distintas plataformas virtuales. Bajo estas consideraciones, estas nos permiten a los usuarios involucrarse directamente y manipular el contenido presentado.

En cuanto a los roles desempeñados dentro del ámbito digital Rivera (2021) afirma que: “la utilización de herramientas, materiales y contenidos digitales didácticos y enriquecedores representan una gran oportunidad para que maestros, estudiantes, padres de familia e instituciones asuman roles activos y determinantes dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.” es decir, que los docentes no solo actúan como facilitadores del conocimiento, sino, también como diseñadores instruccionales y mediadores tecnológicos, siendo importante que el docente desarrolle competencias profesionales capaces de motivar y ser guías constantes de sus estudiantes.

En este sentido la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura tiene numerosos programas e investigaciones enfocados en la integración de las herramientas interactivas en la educación. Entre las guías publicadas destaca la importancia de los recursos multimedia en la educación, particularmente en la creación de ambientes propicios para el aprendizaje que sean amigables con el estudiante. Estas herramientas incluyen una variedad de soluciones de software, desde juegos educativos hasta recursos educativos abiertos que pueden ayudar a desarrollar habilidades sociales, intelectuales y espaciotemporales.

En la Unidad Educativa Julio María Matovelle, ubicada en Puerto Bolívar, periodo 2024 – 2025, se puede evidenciar que existen problemas en cuanto al uso de herramientas interactivas, lo que afecta en gran medida a la motivación de los estudiantes de Básica Superior, la causa del problema se localiza en la baja motivación de los estudiantes. Evidenciando que, cuando los docentes utilizan plataformas digitales sin una guía clara pueden convertirse en fuentes de distracción, alejando la atención del estudiante de los contenidos educativos principales.

Por otro lado, cabe mencionar, el Ministerio de Educación de Ecuador (2024) a través de iniciativas como Educa Ecuador, se enfoca en integrar herramientas interactivas y tecnologías digitales en el sistema educativo lo cual motiva a las instituciones educativas a ser parte de iniciativas innovadoras. En este sentido, la ausencia de integración pedagógica significativa de las herramientas interactivas ocasiona que los estudiantes participan menos en las actividades propuestas, mostrando apatía o desinterés.

Complementando lo anterior, Sandoval & Espitia (2014), realizan una valoración cuantitativa de la eficacia de los equipos interactivos, situando tres criterios: habilidad, adaptabilidad y análisis de resultados. Esto quiere decir que, la complejidad y usabilidad que se emplean actualmente provoca que los estudiantes experimenten estrés y frustración debido a dificultades con el uso de las mismas, para lo cual, se debe considerar los aspectos representativos a implementarse en las aulas de clase.

Es importante también conocer los niveles de competencia digital entre los estudiantes, ya que, pueden existir niveles variables entre estudiantes, para ello de Castro et al. (2022), proponen una Guía para la evaluación de las competencias digitales, con el objeto de aprovechar las numerosas herramientas digitales de los estudiantes, el autor también destaca la importancia de que la comunidad educativa mida el nivel de habilidades en sus estudiantes. En este sentido, en la institución educativa, se desconoce este nivel y esto produce un menor rendimiento académico y una baja calidad en el desempeño estudiantil.

La Unidad Educativa Julio María Matovelle ubicada en Puerto Bolívar, periodo lectivo 2024 – 2025, presenta problemas en el uso de herramientas interactivas lo que implica la baja motivación estudiantil, situación que se ve reflejada en el desinterés por parte de los estudiantes.

En los ambientes digitales, los docentes deben asegurarse de que la tecnología se utilice para potenciar el aprendizaje, promoviendo la interacción, el debate y la colaboración entre los estudiantes. En la actualidad, los docentes diseñan y adaptan el contenido y las actividades del curso para integrar las herramientas interactivas de manera efectiva, asegurando que estas complementen y enriquezcan el currículo vigente.

La presente investigación es de importancia ya que, busca la integración de las herramientas interactivas Genially en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, ubicada en Puerto Bolívar, con la finalidad de mejorar la motivación de los estudiantes de la institución. Los docentes y estudiantes se beneficiarán de manera directa, permitiendo integrar tecnologías dentro de su práctica docente y mejorar el desempeño académico y emocional de los estudiantes, además, el resto de la comunidad educativa se beneficiará de manera indirecta, pues, se logrará una mejora significativa en la calidad educativa, el uso de herramientas interactivas con interfaces intuitivas, creativas y accesibles para los alumnos promoverá el uso de pedagogías creativas e innovadoras.

La búsqueda de evidencias para una mejor comprensión de la importancia de la temática planteada en la presente investigación a nivel global, resalta que en España se han realizado investigaciones relevantes, una de ellas pertenece a González et al. (2022), en la que concluyen que la era digital facilita la creación de contenidos y

conocimientos, además, afirma que los estudiantes navegan por un mundo narrativo en el que son capaces de crear miles de historias si se les brinda las herramientas adecuadas.

En este mismo sentido en España, Sani (2024), detalla entre sus hallazgos que los docentes no hacen uso de la aplicación Genially, además, detalla que los docentes emplean métodos tradicionales y a pesar de tener el acceso a laboratorios e internet, no se motivan por hacer uso de los mismos.

En este sentido, se deduce que la era digital está abriendo caminos para la creación de materiales educativos interactivos, que son tanto atractivos como efectivos. La herramienta Genially emerge como un recurso potencial para los docentes que aún no están familiarizados con sus funcionalidades. Su incorporación en el diseño curricular puede enriquecer significativamente el proceso de aprendizaje, alineando los contenidos y objetivos educativos con metodologías didácticas innovadoras y motivadoras, transformando así la experiencia educativa en una más dinámica y estimulante para los estudiantes.

Continuando con la contextualización regional, en Argentina, Tapia et al. (2020), presentan que los estudiantes están de acuerdo en un 61,4% que los docentes empleen herramientas interactivas dentro del aula de clase, según esta investigación el uso de Genially mejoró el nivel de lectura en los estudiantes y, además, motivó hacia el uso académico de las herramientas tecnológicas.

Por otro lado, Muñoz Román & Vélez Loo (2024), en un estudio realizado a estudiante de Educación Básica en Chile concluyen que el uso de herramientas interactivas provee numerosos beneficios y hacen posible crear prácticas de vanguardia dentro de las aulas, demostraron que esto puede ser posible combinando consideraciones pedagógicas y metodológicas. Queda evidenciado que estas prácticas maximizan los medios al emplear recursos audiovisuales provocando una mayor retención de los contenidos en los estudiantes.

El análisis de los autores locales sugiere una tendencia positiva hacia la integración de herramientas interactivas en el aula en Ecuador. El estudio de Tapia et al. (2020), revela una aceptación por parte de los estudiantes al uso de estas herramientas, mientras que Muñoz Román & Vélez Loo (2024), van un paso más allá al analizar cómo la combinación de estrategias pedagógicas y metodológicas con herramientas interactivas puede mejorar la práctica educativa, ambos autores convergen en que el uso de herramientas interactivas promueve un aprendizaje significativo y motivan a los estudiantes.

Dentro de este marco, Jiménez (2024), en Ecuador investiga en la básica superior los Entornos Virtuales de Aprendizaje iconográfico y concluye que es posible integrar herramientas que empleen archivos multimedia, videos, páginas web en una sola plataforma, obteniendo

como resultados que existen plataformas que reúnen estas características y que el 75% de estudiantes mostraron estar motivado con la implementación de estas plataformas en el aula de clases.

Jiménez (2024), ofrece una perspectiva alentadora sobre la integración de herramientas interactivas en la educación ecuatoriana. La conclusión se resalta que el análisis minucioso y desde diversas perspectivas es fundamental para comprender cómo las herramientas interactivas no solo facilitan una transición efectiva hacia la enseñanza virtual, sino que también permiten a los docentes adaptar y presentar sus contenidos de una forma más atractiva y motivadora, mejorando el aprendizaje tanto a nivel individual como colaborativo y optimizando la gestión del aula.

Complementariamente, Jiménez (2024), afirma la eficacia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje iconográficos en la básica superior, señalando que la integración de recursos multimedia, videos y páginas web en una sola plataforma impacta positivamente a los estudiantes. Con un 75% de los estudiantes mostrándose motivados con estas plataformas innovadoras, ambos estudios sugieren que el uso estratégico de la tecnología educativa es esencial para un ambiente de aprendizaje enriquecido que estimule el compromiso y la motivación estudiantil, proporcionando un claro indicativo de que las prácticas educativas modernas deben evolucionar para incluir y maximizar las potencialidades de las herramientas digitales interactivas.

Profundizando aún más la información, las investigaciones analizadas son relevantes porque proporcionan evidencia empírica que respalda la implementación de tecnologías educativas. Además, estos estudios ayudan a entender mejor las condiciones y las prácticas que optimizan el uso de herramientas interactivas en entornos educativos, permitiendo realizar una investigación fundamentada y basada en evidencia sobre la integración de la tecnología en la educación.

Ante lo expuesto anteriormente, se puede deducir que a nivel macro, la importancia de la incorporación de Genially en los entornos educativos responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a un mundo digitalizado en constante evolución. En un contexto globalizado donde la información es accesible en tiempo real, es imperativo que los educadores utilicen herramientas innovadoras que estimulen la participación y la creatividad de los estudiantes. Genially ofrece una plataforma intuitiva que permite la creación de contenidos interactivos y visualmente atractivos, lo que potencia el compromiso y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, a nivel meso, Genially se posiciona como una herramienta que facilita la creación de materiales didácticos personalizados y adaptados a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. La versatilidad de la plataforma permite a los docentes diseñar

presentaciones, infografías, juegos y otros recursos educativos de manera ágil y eficiente. Al proporcionar contenido interactivo y dinámico, Genially fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y estimulante, donde los estudiantes pueden explorar conceptos de forma activa y participativa.

Cabe destacar que, a nivel micro, el uso de Genially transforma la experiencia de aprendizaje individual de cada estudiante al ofrecer recursos que se adaptan a sus estilos de aprendizaje y preferencias personales. La capacidad de personalización de la plataforma permite a los educadores crear contenido multimedia que se ajusta a diferentes ritmos de aprendizaje y niveles de comprensión. Así, Genially se convierte en un aliado en el proceso de motivación intrínseca, al proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje personalizada y significativa.

Es importante también conceptualizar el tema de investigación partiendo desde que la motivación en la educación es un motor esencial para el aprendizaje (Reyes, 2024a) esta premisa constituye la idea general que subyace en numerosas teorías educativas y prácticas pedagógicas, reconociendo que un estudiante motivado es más propenso a participar activamente en su aprendizaje, a superar los obstáculos y a alcanzar resultados académicos óptimos. Este es el punto de partida para cualquier intervención educativa que busque mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir de esta configuración conceptual, estudios realizados Tapia et al. (2020), que sugiere que la integración de herramientas digitales interactivas, como Genially, puede amplificar significativamente la motivación estudiantil. Estas herramientas fomentan una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva, adaptándose a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Al incorporar elementos multimedia y posibilitar una experiencia más táctil y visual, las herramientas digitales interactivas atienden no solo a las demandas educativas contemporáneas sino también a los estilos de aprendizaje diversificados de la población estudiantil.

En un sentido más amplio, la motivación en los estudiantes en relación con el uso de la tecnología abarca diversas teorías de la psicología educativa y la tecnología educativa lo cual sugiere que la motivación de los estudiantes está impulsada por la necesidad de competencia, autonomía y relación. En el contexto de la tecnología, esta teoría se utiliza para entender cómo las herramientas digitales pueden satisfacer estas necesidades, por ejemplo, a través de actividades de aprendizaje personalizadas que promueven la autonomía o plataformas colaborativas que satisfacen la necesidad de conexión con otros.

Ahora bien, la adaptación de las prácticas pedagógicas para incluir herramientas digitales interactivas se alinea con la evolución natural hacia una sociedad más

conectada y tecnológicamente avanzada. González et al. (2022), hacen énfasis en que estas herramientas no solo preparan a los estudiantes para el futuro, sino que también mejora su motivación y participación en el presente, potenciando su proceso educativo y contribuyendo al desarrollo de competencias clave para su éxito personal y profesional.

Por otro lado, la integración de las herramientas interactivas en educación marca un cambio significativo en la manera en que los estudiantes se involucran con el material de aprendizaje, Cedeño et al. (2019), afirman que *“la tecnología puede transformar el aula en un entorno más dinámico y personalizado”*, bajo esta precisa se considera que estas herramientas no solo soportan diferentes estilos de aprendizaje, sino que también fomentan una mayor interacción y participación por parte de los estudiantes, lo que puede llevar a un aumento en la retención del conocimiento y la satisfacción educativa.

Retomando la expresión de transformación, esta idea se apoya en la teoría pedagógica constructivista, que sostiene que los estudiantes construyen su conocimiento activamente, en lugar de simplemente recibir información pasivamente. Tal como lo describe Flórez (2024), quien refiere que *“las herramientas interactivas permiten a los estudiantes explorar conceptos a su propio ritmo, fomentar la curiosidad y facilitar un aprendizaje más profundo a través de la exploración y el descubrimiento”*, quedando claro que la teoría constructivista se alinea de manera positiva al uso de herramientas interactivas en el aula, creando un aprendizaje activo.

En atención a la problemática expuesta en la presente investigación, la complejidad y usabilidad de las herramientas interactivas son elementos cruciales que determinan su eficacia en el entorno educativo, constituyendo que dichas herramientas deben equilibrar la sofisticación funcional con una interfaz de usuario intuitiva. Sandoval & Espitia (2024), afirman que las características avanzadas de una herramienta interactiva permiten crear experiencias de aprendizaje más ricas y variadas; y por otro, una usabilidad pobre puede obstaculizar la experiencia de aprendizaje y disminuir la eficiencia pedagógica de la herramienta.

La sustentación de este equilibrio se encuentra en la intersección de la teoría del diseño instruccional y la ciencia cognitiva que García & Garzón (2024), sugieren que *“las herramientas deben ser lo suficientemente complejas para proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo y estimulante, pero no tan complicadas que su uso se convierta en una carga cognitiva que distraiga del contenido educativo”*. En efecto, se evidencia que para que las herramientas interactivas sean un recurso educativo valioso, deben diseñarse con un propósito hacia la usabilidad, asegurando que su complejidad no eclipse su propósito educativo.

Investigaciones en el campo de la interacción humano-computadora como la que realiza Reyes (2024b), refieren que las herramientas interactivas más efectivas son aquellas que los usuarios pueden manejar con poca o ninguna formación previa, permitiendo que la atención se centre en los conceptos y habilidades que se están enseñando, la clave es una interfaz de usuario que sea accesible y atractiva para los estudiantes, como la interfaz que proporciona Genially, que permite aumentar la adopción y el impacto positivo de esta herramienta en el proceso de aprendizaje.

Genially como herramienta interactiva se apoya en las teorías descritas en párrafos anteriores, al permitir a los educadores crear presentaciones y recursos didácticos ricos en medios que pueden captar y mantener la atención de los estudiantes más eficazmente que los métodos tradicionales. Adicional a ello, Genially permite la inclusión de actividades interactivas que pueden ser personalizadas para abordar distintos estilos de aprendizaje, incrementando así la motivación en los estudiantes.

El propósito de la presente investigación es analizar de qué manera el uso de Genially como herramienta interactiva puede aportar a la motivación de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar, para lograr este propósito me he planteado identificar cómo se podría fortalecer el aprendizaje de estudiantes mediante el uso de herramientas interactivas para luego, establecer cómo la integración pedagógica de Genially como herramienta interactiva puede motivar a la participación de los estudiantes, en este sentido proceder a diseñar y aplicar una guía didáctica que vincule el uso de Genially como herramienta interactiva a la motivación de estudiantes y finalmente evaluar de qué manera Genially como herramienta interactiva pudo aportar a la motivación de los estudiantes.

En este estudio, se aborda la relación entre el uso de Genially como herramienta interactiva y la motivación de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar. Partiendo de la hipótesis de que a mayor uso de Genially como herramienta interactiva, mayor será la motivación de los estudiantes, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- ¿De qué manera el uso de Genially como herramienta interactiva puede aportar a la motivación de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar?
- ¿Cómo influyen la complejidad y la usabilidad de las herramientas interactivas en el interés de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar?
- ¿En qué medida los niveles de competencia digital inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar?

Estas preguntas de investigación se centran en explorar la relación entre el uso de Genially como herramienta interactiva, la motivación de los estudiantes y otros factores relevantes, como la complejidad de las herramientas interactivas y los niveles de competencia digital. Para finalizar, a través de este estudio, se busca comprender mejor cómo el uso de herramientas tecnológicas puede influir en la experiencia educativa de los estudiantes y, en última instancia, en su rendimiento académico.

## MATERIALES Y MÉTODOS

El desarrollo de la presente investigación tiene un enfoque mixto con alcance descriptivo exploratorio, por ende, requiere un análisis que permita determinar las características esenciales de la problemática planteada. En cuanto a la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta haciendo uso del cuestionario, aplicado a un total de 40 estudiantes de la Básica Superior del año lectivo 2024 – 2025 de la Unidad Educativa Julio María Matovelle, constituyendo una muestra de tipo no probabilístico intencional.

Se realizó el análisis de fiabilidad para evaluar la consistencia interna del cuestionario utilizado en esta investigación. El alfa de Cronbach obtenido fue de 0,93, lo que indica una excelente fiabilidad de los ítems del cuestionario estructurado en Google Forms basado en la escala de Likert. La información obtenida permitirá identificar patrones y tendencias significativas relacionadas con el uso de herramientas interactivas y su motivación en el proceso educativo. A propósito (Sampieri, 2014) dice que el diseño correlacional “mide una relación entre dos variables sin que el investigador controle ninguna de ellas”.

Finalmente, se analizarán los hallazgos para tener una comprensión holística del impacto de las herramientas interactivas en la motivación de los estudiantes, para obtener como resultado el desarrollo de una guía didáctica que facilite la integración de herramientas interactivas en el aula de clase.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La presente investigación parte de la hipótesis: “a mayor uso de Genially como herramienta interactiva mayor motivación de los estudiantes de Básica Superior en la Unidad Educativa Julio María Matovelle, Puerto Bolívar”, en cuanto al estudio de las variables la prueba de normalidad de Shapiro Wilk determina que son no paramétricas, ya que, tienen un valor menor a 0,05. Los resultados obtenidos se basaron en el análisis de la información recopilada, ambos vinculados con el objetivo de la investigación. Por ello, se presenta un análisis cuantitativo detallado de cada una de las variables.

Tabla 1. Frecuencia de uso de Genially como herramienta interactiva dentro del aula de clases.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	7,5	7,5	7,5
Casi nunca	13	32,5	32,5	40
Ocasionalmente	19	47,5	47,5	87,5
Cada mes	2	5	5	92,5
Una vez a la semana	3	7,5	7,5	100,0
Total	40	100,0		

Con respecto a la frecuencia del uso de Genially en el aula de clases, los estudiantes respondieron que ocasionalmente o casi nunca se usan herramientas interactivas dentro del aula de clase representando el 87,5% de la muestra, dados estos resultados, es favorable incentivar y guiar a los docentes al uso regular de herramientas interactivas en su práctica docente.

Tabla 2. Complejidad y usabilidad de las herramientas interactivas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy difícil	1	2,5	2,5	2,5
Difícil	11	27,5	27,5	30
Regular	22	55	55	85
Fácil	5	12,5	12,5	97,5
Muy fácil	1	2,5	2,5	100,0
Total	40	100,0		

Con respecto a la Tabla 2, se puede analizar que a los estudiantes les resulta regular con tendencia a difícil la complejidad y usabilidad de las herramientas interactivas, para lo que, la guía didáctica debe contener un tutorial para el uso de la herramienta.

Tabla 3. Niveles de competencia digital de los estudiantes.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	1	2,5	2,5	2,5
En desacuerdo	2	5	5	7,5
Me es indiferente	15	37,5	37,5	45
De acuerdo	19	47,5	47,5	92,5
Totalmente de acuerdo	3	7,5	7,5	100,0
Total	40	100,0		

Los datos arrojados en la Tabla 3, suponen un nivel alto de competencia digital, que según García & Garzón (2024), los estudiantes se encontrarían aptos para adentrarse en un entorno de aprendizaje interactivo.

Tabla 4. Tabla de contingencia. Relación entre el uso de Genially y la motivación de los estudiantes.

¿Se siente motivado al usar Genially en sus clases?	Frecuencia observada	Frecuencia esperada	Chi cuadrado
Totalmente en desacuerdo	1	8,0	6,125
En desacuerdo	3	8,0	3,125
Me es indiferente	11	8,0	1,125
De acuerdo	20	8,0	18,0
Totalmente de acuerdo	5	8,0	1,125
Total	40		29,5

Estos resultados indican que hay una diferencia significativa entre las frecuencias observadas y las frecuencias esperadas, con un valor de Chi-cuadrado de 29.5 y un p-valor de 0.000006, lo que sugiere que los estudiantes tienen

diferentes niveles de acuerdo respecto a sentirse más motivados en sus clases cuando se usan herramientas interactivas como Genially, demostrando que es viable la propuesta de una guía didáctica del uso de Genially motivar a los estudiantes.

Tabla 5. Implementación de Genially como herramienta para motivar el aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo	0	0	0	0
En desacuerdo	2	5	5	5
Me es indiferente	8	20	20	25
De acuerdo	24	60	60	85
Totalmente de acuerdo	6	15	15	100,0
Total	40	100,0		

Con base a los resultados obtenidos, la mayoría de los estudiantes 60% están “de acuerdo” con que se sienten más motivados en sus clases cuando se usan herramientas interactivas como Genially, y un 15% están “totalmente de acuerdo”. Solo un pequeño porcentaje está “en desacuerdo” (5%) o “totalmente en desacuerdo” 0%. Esto sugiere una percepción mayormente positiva de las herramientas interactivas en términos de motivación para el aprendizaje, evidenciando que hipótesis es verdadera ya que, la implementación de Genially como herramienta interactiva tiene un impacto significativo en la motivación de los estudiantes.

### Propuesta

La propuesta está sustentada en el Modelo ASSURE que consta de seis etapas que son: analizar la audiencia, establecer los objetivos, seleccionar tecnologías, usar las tecnologías, requerir la participación de los estudiantes y finalmente, evaluar y revisar, que se detalla en la Figura 1 con el fin de diseñar una guía didáctica para mejorar la motivación mediante el uso de Genially. Esta guía didáctica, basada en el Modelo ASSURE, proporciona un marco estructurado para implementar Genially en el aula, con el objetivo de mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Al seguir estas etapas, los docentes podrán asegurar una integración efectiva de la tecnología que responda a las necesidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes.



Figura 1. Etapas para implementación de Genially como herramienta interactiva.

A continuación, se detalla las características de la Guía Didáctica para la implementación de Genially en el aula de clase.

**Analizar la audiencia:** Mediante cuestionarios, entrevistas u observaciones se deberá conocer lo siguiente:

- Edad y nivel educativo de los estudiantes.
- Estilos de aprendizajes
- Intereses y motivaciones
- Habilidades tecnológicas.

**Establecer objetivos:** Definir objetivos de aprendizaje basados en las destrezas con criterio de desempeño correspondientes al año de básica y plantear criterios de evaluación.

**Seleccionar tecnologías:** Para ello, se seleccionará Genially como herramienta principal, y luego implementar recursos complementarios como videos, juegos, test, artículos. Asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías seleccionadas.

**Usar tecnologías:** Para ello, se creará el contenido interactivo en Genially, usando las mismas plantillas que la plataforma facilita, cada clase debe incluir videos, imágenes, actividades y se debe demostrar en clase cómo acceder a la clase y completar las actividades mediante tutoriales para el uso de Genially.

**Requerir la participación de los estudiantes:** Involucrar activamente a los estudiantes diseñando actividades grupales para fomentar la colaborar y proporcionar una retroalimentación inmediata.

**Evaluar y revisar:** Utilizar cuestionarios para evaluar a los estudiantes y realizar pruebas finales que incluyan los componentes de Genially y contenidos de la clase. Organizar un foro de discusión en el que los estudiantes compartan experiencias acerca del tema y colocar a los estudiantes como colaboradores dentro de la plataforma para que con la guía del docente puedan agregar recursos e información a la clase.

## CONCLUSIONES

Genially como herramienta interactiva ha demostrado tener un impacto positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, principalmente en la motivación de los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Julio María Matovelle, los resultados analizados en la presente investigación demostraron que un alto porcentaje de estudiantes se motiva y se compromete con sus actividades cuando se emplean herramientas interactivas como Genially. Además, de que ellos tienen la capacidad y el conocimiento para manejar estas herramientas.

Bajo estas consideraciones, integrar herramientas interactivas al currículo nacional significa mayor participación

e interés en los estudiantes, aunque reconocieron los beneficios de las herramientas interactivas, también señalaron la necesidad de mejorar la usabilidad y simplicidad de estas herramientas. Para ello, guía didáctica propuesta incluye tutoriales y soporte adicional para asegurar que todos los estudiantes puedan aprovechar plenamente las capacidades de Genially sin experimentar frustración.

La guía didáctica permitirá la creación de materiales personalizados y creados conjuntamente con los estudiantes, lo que enriquece el proceso de aprendizaje, para maximizar el potencial educativo de estas herramientas es importante también incluir un enfoque pedagógico que implemente el uso regular y sistemático de Genially en las aulas de clases. Genially no solo debe ser utilizado como una herramienta de presentación, sino también como una plataforma para fomentar la colaboración entre los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cáceres, J., & Flores, L. (2024). *Recursos interactivos para actividades asincrónicas en la plataforma Canvas, en el área de lengua y literatura, de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la unidad educativa Juan Jacobo Rousseau* La Libertad. (Trabajo de grado). Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Castro, A., Borjas, M., Ricardo, C., Herrera, M., & Vergara, E. (2022). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). Zona Próxima, 20. <https://doi.org/10.14482/zp.20.5888>
- Cedeño, E., Quintero, A., Quiñónez, O., Zamora, M., & Prado, N. (2024). Análisis de tendencias y futuro de la Inteligencia Artificial en la Educación Superior: perspectivas y desafíos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3061-3076. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9637>
- Flórez, L. (2024). Herramientas de gamificación aplicadas en la innovación. (Trabajo de grado). Universidad Cooperativa de Colombia,
- García, M. (2022). TICs y el aprendizaje en el Área de Comunicación de Estudiantes de Sexto Grado en el I.E. Nicanor Rivera Cáceres de Barranco, 2021. *Revista Relep - Educación y Pedagogía En Latinoamérica*, 4(2). <https://doi.org/10.46990/relep.2022.4.2.510>
- García, S., & Garzón, J. (2024). Efectos de un videojuego en el aprendizaje y la motivación de los alumnos en un curso de Ciencias Naturales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (71), 81-104. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194276552005/html/>
- González-Díaz, R., Acevedo-Duque, Á., Martín-Fiorino, V., & Cachicatari-Vargas, E. (2022). Latin American professors' research culture in the digital age. *Comunicar*, 30(70). <https://doi.org/10.3916/C70-2022-06>

- Jiménez, B. (2024). El Entorno Virtual de Aprendizaje iconográfico para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. UPEC. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2291>
- Muñoz Román, A. I., & Vélez Llor, J. M. (2024). 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 Revista Científica*, 4(1). <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e330>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2010). Educación Para Los Derechos Humanos. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260919>
- Reyes, M. B. (2024b). Aplicaciones educativas tecnológicas como herramientas de apoyo para niños con discalculia en una institución educativa de Guayaquil, 2023. (Trabajo de titulación). Universidad César Vallejo.
- Reyes, N. (2024a). Optimizando el aprendizaje: la gamificación como motor de motivación y rendimiento académico en la asignatura de Lenguaje de Programación I. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 9(1), 1526-1536. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282019>
- Sandoval, A., & Espitia, F (2024). Las Tic como Mediación Pedagógica en el Aula de Clase para todo Tipo de Docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 4307-4336. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360633908004.pdf>
- Sani, M. (2024). *Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media*. (Tesis de maestría). Universidad Politécnica Salesiana.
- Tapia, R., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Cienciamatria*, 6(3), 29-48. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>