

El desafío de la innovación, la percepción y adaptación de los docentes secundarios al uso de Genially y Educaplay en sus prácticas pedagógicas.

The challenge of innovation, perception, and adaptation of secondary school teachers to the use of Genially and Educaplay in their teaching practices.

Lic. Jaime Vinicio López Gordón

<https://orcid.org/0009-0006-9306-8286>

jvlopezg@ube.edu.ec

Lic. Virginia Elizabeth Morejón Villamar

<https://orcid.org/0009-0005-0413-2785>

vemorejonv@ube.edu.ec

Dra. Esther Lucrecia Carlin Chávez

<https://orcid.org/0000-0002-5262-1533>

elcarline@ube.edu.ec

Dra. Tatiana Tapia Bastidas

<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

ttapia@ube.edu.ec

Abstract

This paper presents research results developed at the "24 de Mayo" Public Educational Unit in Quito. The aim of this paper is to analyze teachers' perceptions regarding the use of Genially and Educaplay in their teaching. A review of scientific literature was conducted, primarily from the last five years, from Scielo, Redalyc, Dialnet, and Scopus. The review focused on scientific and academic articles on the use of these tools found in the Scopus database. A specific search string was used in academic databases such as Scopus and Google Scholar, which included terms such as: ("Genially" OR "Genial.ly" OR "educaplay" OR "interactive tool" OR "digital learning platform") AND ("computer science education" OR "educational technology" OR "e-learning" OR "online learning"). The research adopted a quantitative approach, and a survey was organized around three areas of interest: knowledge, use, and perception of digital tools in the classroom. It was validated by experts. A sample of 60 teachers from the school was selected, 54.4% female and 45.6% male, with ages ranging from 30 to 55. Among the results, the data collected show that older educators struggle with using digital applications but

How to cite:

Apellido, N. (2025) Título de Artículo. *Revista Iberoamericana De educación*, 9 (1).

Received: April, 2024

Approved: July, 2024

DOI: <https://doi.org/10.31876/rie.v9i1.283>

<http://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es>

Magíster
Correo electrónico
ORCID

recognize the advantages of Genially and Educaplay in the classroom, particularly in relation to student motivation and understanding.

Keywords: Educational technology, teachers, digital tools, training, pedagogical innovation.

Resumen

En la comunicación se socializan resultados de investigación desarrollados en la Unidad Educativa Fiscal “24 de mayo” en Quito, con el objetivo de analizar la percepción de los docentes respecto al uso de Genially y Educaplay en su enseñanza. Fue desarrollada una revisión de literatura científica, fundamentalmente de los últimos cinco años, procedente de Scielo, Redalyc, Dialnet, Scopus. La revisión se centró en los artículos científicos y académicos sobre el uso de estas herramientas encontrados en la base de datos scopus, utilizándose una cadena de búsqueda específica en bases de datos académicas como scopus y Google académico la cual incluyó términos como: ("Genially" OR "Genial.ly" OR "educaplay" OR "interactive tool" OR "digital learning platform") AND ("computer science education" OR "educational technology" OR "e-learning" OR "online learning"). La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, y se aplicó una encuesta organizada en torno a tres áreas de interés: conocimiento, uso y percepción de herramientas digitales en el aula. Fue validada por expertos. Se seleccionó una muestra de 60 docentes del centro educativo, de ellos un 54.4% del sexo femenino y un 45.6% del sexo masculino, con una edad que oscila entre los 30 y 55 años. Como parte de los resultados, los datos recopilados dan cuenta de que educadores de mayor edad tienen problemas para utilizar aplicaciones digitales, pero reconocen las ventajas de Genially y Educaplay en el aula, particularmente en lo relacionado con la motivación y comprensión de los estudiantes.

Palabras Clave: Educational technology, teachers, digital tools, training, pedagogical innovation.

Resumo

A comunicação apresenta os resultados de um inquérito realizado na Unidade Educativa Pública "24 de Mayo" de Quito, com o objetivo de analisar as percepções dos professores sobre a utilização do Genially e do Educaplay no seu ensino. Foi realizada uma revisão da literatura científica, principalmente dos últimos cinco anos, nas

bases de datos Scielo, Redalyc, Dialnet e Scopus. A revisão centrou-se em artigos científicos e académicos sobre a utilização destas ferramentas encontrados na base de dados Scopus, utilizando uma sequência de pesquisa específica em bases de dados académicas como a Scopus e o Google Scholar que incluía termos como: ("Genially" OR "Genial.ly" OR "educaplay" OR "interactive tool" OR "digital learning platform") AND ("computer science education" OR "educational technology" OR "e-learning" OR "online learning"). A investigação adotou uma abordagem quantitativa, tendo sido realizado um inquérito com base em três áreas de interesse: conhecimento, utilização e perceção das ferramentas digitais na sala de aula. Foi validado por especialistas. Foi seleccionada uma amostra de 60 professores da escola, 54,4% do sexo feminino e 45,6% do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 30 e os 55 anos. Como parte dos resultados, os dados recolhidos mostram que os educadores mais velhos têm dificuldades na utilização de aplicações digitais, mas reconhecem as vantagens do Genially e do Educaplay na sala de aula, principalmente em relação à motivação e compreensão dos alunos.

Palavras-chave: Tecnologia educativa, professores, ferramentas digitais, formação, inovação pedagógica.

INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI está experimentando una evolución permanente favorecida por el desarrollo tecnológico, pero a la vez evidenciando la necesidad de que los docentes replanteen sus metodologías para ser más dinámicas e interactivas sus actividades para beneficio de los estudiantes. Los docentes se enfrentan a una modalidad en la que deben ser facilitadores y guías para que los estudiantes adquieran el conocimiento con su protagonismo. Sin embargo, la integración de dispositivos tecnológicos modernos en la enseñanza áulica no es una tarea sencilla. Más allá de la disponibilidad de los recursos, la implementación efectiva depende de la formación, actitudes y disposición de los docentes para utilizar estas herramientas en su enseñanza.

El uso de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje tiene muchas ventajas que van desde un aumento de la motivación por parte de los estudiantes hasta la ampliación de los enfoques pedagógicos. No obstante, su uso en el aula sigue siendo un desafío significativo para muchos docentes porque existen

obstáculos como la falta de formación en tecnología educativa, el tiempo limitado disponible e incluso la posibilidad de no estar dispuestos a cambiar.

Como señala Quimbayo (2017) las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden ayudar hacia el alcance universal y la igualdad en la educación, la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, el desarrollo profesional de los educadores e incluso la gestión del sistema. Así, la implementación de las TIC no solo mejora los procesos educativos, sino que también supone nuevos pasos para enseñar de una manera más participativa.

Genially, por ejemplo, facilita la construcción de presentaciones interactivas, infografías y juegos, lo que permite responder al desafío de modernizar la educación en la era digital. Gravelina & Daniela (2024) sostienen que herramientas como Genially posibilitan el involucramiento del estudiante con el contenido, lo que resulta necesario en el aprendizaje activo. Este tipo de aprendizaje activo está vinculado con la educación constructivista que induce a comprender el conocimiento a partir de la interacción y el interrogante, una de las bases en la investigación de (Özdemir, 2025).

Educaplay permite a los profesores crear actividades agradables como crucigramas o juegos de memoria, esta herramienta se basa en la teoría de la gamificación, en la cual el juego y la interacción podrían ser componentes centrales para aumentar la motivación y el éxito de los estudiantes en la escuela. Del mismo modo, el uso de estas herramientas es consistente con lo que han establecido quienes destacan la importancia de los nuevos medios digitales para mejorar el aprendizaje, donde se espera que los estudiantes como aprendices se hagan cargo de sus procesos de aprendizaje (Abdigapbarova et al., 2025).

- Una mirada a las experiencias publicadas respecto al uso de Genially y Educaplay

El efecto de las herramientas digitales en la participación de los estudiantes dentro del aula fue examinado en el estudio realizado por (Graça et al., 2022). Los resultados mostraron que Educaplay y Genially pueden mejorar significativamente el compromiso y la participación de los estudiantes. Estas herramientas son interactivas

y permiten a los estudiantes participar de manera más activa en las actividades de aprendizaje, lo que contribuye al mejoramiento de la motivación y la atención. Además, el uso de recursos digitales fomenta un enfoque más flexible, adaptable e individualizado del aprendizaje.

El análisis del uso de los recursos digitales didácticos, específicamente herramientas como Educaplay y Genially en el aprendizaje activo y significativo entre los estudiantes fue llevado a cabo por (Gravelsina & Daniela, 2024). Estos autores destacaron que el uso de tales herramientas fomenta un enfoque de aprendizaje más activo en el que los estudiantes tienen la libertad de aprender a su propio ritmo y de una manera más personalizada. Comprobaron que se mejora la comprensión de las materias, pero también la motivación de los estudiantes para promover una mejor retención de la información y satisfacción con la experiencia educativa.

La profundidad de las ventajas de las plataformas digitales Educaplay y Genially dentro del ámbito de la educación superior fue examinado por Aldalur (2025) y como resultado de su investigación destacó que estos recursos proporcionan un enfoque distintivo y versátil para la enseñanza que favorece la personalización del aprendizaje. También resaltó que la aplicación de materiales interactivos y multimedia en las lecciones mejora el compromiso de los estudiantes con la materia, lo que da como resultado una mejor comprensión y retención de la información. Además, resulta de beneficio, la adaptabilidad de estas plataformas que empoderan a los estudiantes para asumir una mayor responsabilidad por su educación, debido a que pueden aprender a su propio ritmo y de la manera que prefieran.

En la investigación desarrollada por (Sinikallio et al., 2025) se ha analizado el impacto de la tecnología educativa para el beneficio del aprendizaje activo y participativo, el estudio demostró que la motivación intrínseca de los alumnos aumenta por el uso de Educaplay y Genially, herramientas digitales por la manera en que se da la enseñanza. La evidencia mostró que estas herramientas facilitan a los alumnos brindar una mejor respuesta a las actividades educativas y como consecuencia, ellos reciben con mayor aprecio y comprensión el proceso de aprendizaje. A la larga, el uso de estas herramientas también permite a los alumnos disfrutar la

participación en el trabajo en equipo y aprender competencias informáticas necesarias para su vida laboral profesional.

Por otro lado, (Vargas-Saritama & Espinoza-Celi, 2024) se centraron en utilizar Educaplay en su estudio cuasiexperimental para el aprendizaje del vocabulario en inglés. Los resultados mostraron que el uso de crucigramas y otras actividades interactivas mejoró la retención de palabras y hubo una participación más activa y mejor de los estudiantes. La motivación y el compromiso en el proceso muestran la importancia del uso de tecnologías en la educación de lenguas, especialmente cuando existe la necesidad de mejorar la retención a largo plazo (Sanusi et al., 2024).

Según (Vargas-Saritama y Espinoza-Celi, 2024), el uso de juegos interactivos y educativos a través de esta plataforma digital mejora significativamente el vocabulario de los estudiantes que aprenden inglés como lengua extranjera (EFL). Los resultados de un estudio cuasi-experimental de una muestra de 60 estudiantes validados empíricamente con pruebas t-student y ANOVA B, donde $p=4.86e-15$, mostraron un notable dominio del vocabulario. Además de la retención del vocabulario, la motivación de los estudiantes para aprender el idioma aumentó debido a la naturaleza atractiva e interactiva de las actividades proporcionadas por Educaplay. Para (Vargas-Saritama & Espinoza-Celi, 2024) Educaplay es una herramienta interactiva que estimula el aprendizaje en el área de marketing porque utiliza actividades dinámicas y tipo juego, fomentando un enfoque constructivista y cooperativo. La investigación reveló que, a pesar de los beneficios que la plataforma ofrece, en muchos entornos educativos, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aún no están integradas adecuadamente, lo que obstaculiza el uso de recursos digitales con fines docentes. En este sentido, la integración de Educaplay en el currículo de la educación secundaria técnica ayudaría a mejorar las estrategias de enseñanza y promover prácticas educativas más innovadoras y efectivas.

Los resultados obtenidos por Ojeda y Enciso (2023) mencionan que el uso de herramientas digitales como Educaplay permite a los estudiantes aprender a través del juego, lo que mejora sus habilidades de comunicación y cognición de manera autónoma y placentera. Esto mejora la retención de conocimientos, así como aumenta la motivación y el interés en el proceso de aprendizaje. Uno

de los estudios más destacados en este tema es el realizado por dichos autores quienes estudiaron el impacto de Educaplay sobre la comprensión lectora de los alumnos de EGB. Su investigación comprobó que la herramienta Educaplay multifacética ayuda a mejorar habilidades lectoras debido a que integra actividades interactivas y entretenidas, como crucigramas y sopas de letras. Este enfoque no solo atrajo a los aprendices, sino también al autodidactismo. Esto significa que los alumnos manejaban el avance de la habilidad que estaban aprendiendo a través del juego. El uso de dispositivos electrónicos e internet son esenciales en el uso de esta herramienta poniendo de manifiesto la falta que hace una infraestructura moderna en las instituciones educativas

La integración de tecnologías digitales en la educación tiene como objetivo potenciar el desarrollo de nuevas habilidades relacionadas con el aprendizaje. Se ha investigado anteriormente el impacto de Genially y Educaplay en el aprendizaje dentro de las aulas de clases y los resultados muestran que estas plataformas pueden ser utilizadas para dar clases en todas las disciplinas, técnicas y en materia de especialidad (Taylor, 2018).

Al investigar el impacto de herramientas digitales como Educaplay y Genially es clave analizar cómo estas tecnologías mejoran los procesos de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en la enseñanza de idiomas extranjeros y otros campos. En el caso de Educaplay, su efectividad en la retención de vocabulario y el aprendizaje de inglés para estudiantes de secundaria está bien establecida.

- Las bondades de usar Genially desde los resultados de revisión bibliográfica

Genially también se ha incorporado como una herramienta educativa para promover la participación de los estudiantes y hacer el aprendizaje más participativo, placentero y entretenido. Aldalur (2025) ha investigado cómo la gamificación a través del uso de Genially cambia el proceso de enseñanza en ingeniería de software. En su estudio apreció que la plataforma permitió a los estudiantes de programación disfrutar de participar en sesiones de juego interactivas y desafíos de codificación.

La combinación de gamificación con la interactividad de Genially hizo que los estudiantes estuvieran más alegres y comprometidos en su aprendizaje. Genially no solo ayudó a los estudiantes a aprender más, sino que también les ayudó a volverse más competitivos y colaborativos, el formato de juego y estos desarrollos metodológicos durante el uso de Genially mientras aprendían a través de los juegos del ahorcado y serpientes y escaleras, aquí introdujeron a los estudiantes conceptos básicos de programación en un entorno de aprendizaje altamente estimulante, esto ilustra el impacto que la gamificación puede tener en el proceso educativo.

(Aldalur, 2025) mostró como la gamificación y el uso de plataformas como Genially pueden potenciar la formación en software educativo. Con la implementación de software educativo, los estudiantes no solo aprendieron a programar, sino que disfrutaron de un mejor clima de aprendizaje. Este planteamiento resulta especialmente pertinente en la programación, donde se requiere de una gran parte de actividad, interacción y de resolución de problemas para poder adquirir un conjunto de habilidades técnicas (Páez-Quinde et al., 2022).

De manera similar, el uso de Genially en la enseñanza de la educación cívica fue estudiado por (Gañango & Salvati, 2020), quienes encontraron que el uso de un producto multimedia interactivo aumentó significativamente el interés de los estudiantes en la materia. Hay evidencia positiva tanto en el contenido como en el diseño, los resultados mostraron que el uso de herramientas multimedia puede hacer que temas a veces abstractos y poco atractivos como la educación cívica se conviertan en experiencias de aprendizaje más atractivas y relevantes. Este enfoque no solo mejora las habilidades de comprensión de los estudiantes, sino que también mejora su participación.

Como señalaron (Arum et al., 2025) una estrategia basada en la implementación de un sistema multimedia interactivo en Genially, ha demostrado ser una forma efectiva de fomentar el interés en la educación cívica. Utilizando el modelo ADDIE, el estudio validó la calidad del material y los medios, logrando puntuaciones del 94% y 88% en términos de viabilidad. Además, la prueba de efectividad del producto mostró resultados significativos en la motivación estudiantil. Esta evidencia apoya el uso de herramientas digitales

innovadoras como Genially para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos educativos.

Según (Castillo-Cuesta et al., 2024), la combinación de Genially y Kahoot en la enseñanza de inglés como lengua extranjera (EFL) dentro del marco de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (CLIL), ha demostrado aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. A través de encuestas de cuestionarios, discusiones en grupos focales y listas de verificación de observación, se encontró que estas herramientas tecnológicas promueven la interacción, la retención del conocimiento y el trabajo colaborativo, lo que mejora el proceso de aprendizaje en el contexto de la educación superior.

- **El contexto y justificación de la investigación**

La Unidad Educativa Fiscal 24 de mayo, ubicada en la ciudad de Quito, Ecuador, en una zona urbana dentro del cantón de Quito, particularmente en la parroquia de Ñaquito, sector El Batán, junto al Estadio Olímpico Atahualpa, es el contexto donde se realiza la investigación para analizar la percepción de los docentes respecto al uso de Genially y Educaplay en su enseñanza, específicamente en el bachillerato, en la especialidad técnica donde por observaciones simples se han percibido carencias en la formación docente para el uso de plataformas interactivas como Genially y Educaplay, que les permitan la creación de presentaciones dinámicas, actividades gamificadas y otras bondades para el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje en la institución educativa.

Las carencias detectadas representan la justificación para el desarrollo de la investigación desde la necesidad de formular estrategias por parte de los docentes para que maximicen la aplicación de herramientas digitales en el aula y adopten prácticas de enseñanza más inclusivas y eficientes.

Se precisa conocer cuál es la percepción de los docentes respecto al uso de Genially y Educaplay, para conocer las experiencias y problemas que enfrentan los profesores y así obtener una identificación de factores que propician o dificultan su uso, para desarrollar acciones de capacitación posteriores que permitan un ajuste de los métodos y su adopción e integración en el sistema educativo.

Como dato previo pudo conocerse que en la Unidad Educativa Fiscal 24 de mayo, el desarrollo y uso de herramientas digitales interactivas sigue siendo bajo, porque además de las carencias formativas docentes, las llamadas Aulas Tecnológicas no se han implementado debido a que no hay un área de informática disponible con computadoras y otros dispositivos electrónicos para que los docentes usen al en su labor. Toda esta situación incide negativamente en el uso de tecnologías como Genially y Educaplay y por tanto no se generaliza. Su uso es esporádico, y solo a algunos de los docentes más jóvenes la emplean.

Para abordar esta problemática, fue necesario conocer mediante un diagnóstico las vivencias, preocupaciones y opiniones de los docentes sobre el uso de Genially y Educaplay, para la elaboración posterior de propuestas de estrategias de capacitación que potencien la utilización de tecnologías en la enseñanza y favorezcan la innovación educativa.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo centrado en la recolección y análisis de datos con información numérica a través encuesta. Proporciona una perspectiva objetiva del fenómeno estudiado, útil para el desarrollo de estrategias destinadas a mejorar la integración de recursos digitales en el aula. Su propósito fue analizar la percepción de los docentes respecto al uso de Genially y Educaplay en su enseñanza.

Fue empleada la revisión de literatura científica, fundamentalmente de los últimos cinco años, procedente de Scielo, Redalyc, Dialnet, Scopus. La revisión se centró en los artículos científicos y académicos sobre el uso de estas herramientas encontrados en la base de datos scopus, con el fin de obtener información actualizada y relevante. Se usó una cadena de búsqueda específica en bases de datos académicas como scopus y Google académico la cual incluyó términos como: ("Genially" OR "Genial.ly" OR "educaplay" OR "interactive tool" OR "digital learning platform") AND ("computer science education" OR "educational technology" OR "e-learning" OR "online learning").

La búsqueda arrojó 2.351 documentos relevantes en relación al tema investigado y se usaron filtros como los últimos 3 años para tener una información actual, en área de investigación las Ciencias

Sociales, limitados únicamente a artículos de investigación, por tanto, la búsqueda llegó a un total de 226 documentos encontrados con total relevancia en herramientas pedagógicas en docentes y el uso de Genially y Educaplay. Este procedimiento permitió acceder a fuentes contemporáneas, lo que es fundamental para poder abordar las tendencias actuales en el uso de herramientas digitales.

Estos artículos seleccionados tratan sobre pedagogía y educación secundaria, proporcionando así una buena información de fondo sobre la efectividad de estas plataformas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se elaboró una encuesta con la intención de recoger información precisa sobre las tres áreas de interés: conocimiento, uso y percepción de herramientas digitales en el aula. Su contenido fue revisado y validado por expertos. Revisaron cada ítem de la encuesta a los docentes de la escuela. La opinión de ambos especialistas es que Genially y Educaplay son herramientas que se pueden utilizar con mucho éxito en la educación secundaria. Sin embargo, ambos apuntan que hay falta de tecnología y capacitación para el docente es clave para poder hacer una mejor adaptación de estas herramientas.

Las características profesionales y experienciales de los expertos consultados se corresponden con una amplia trayectoria en el campo de la informática. El experto 1, es Licenciado en Ciencias de la Computación, con mención en Informática, y tiene una Maestría en Sistemas Informáticos Administrativos. Con 16 años de experiencia en el sector, ha trabajado en diversos proyectos donde ha aportado su conocimiento para mejorar la gestión de sistemas administrativos mediante soluciones tecnológicas innovadoras, su dedicación y pasión por la informática lo han llevado a ser un referente en su campo. El experto 2, es Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones titulado por la Escuela Politécnica Nacional. Además, posee una Maestría en Pedagogía de las Ciencias Experimentales con mención en Matemáticas y Física obtenida en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), con más de 20 años de experiencia en el mundo educativo, 16 de los cuales ha dedicado al Magisterio.

RESULTADO

En esta sección, se presentan los resultados del análisis bibliográfico, la validación por expertos y la encuesta realizada con sesenta

docentes para evaluar su conocimiento y uso de las herramientas digitales Genially y Educaplay.

El análisis bibliográfico ha proporcionado fundamentos para comprender cómo se integran estas herramientas en los procesos educativos, enfatizando los beneficios que aportan al aprendizaje activo y la gamificación, particularmente en lo que respecta al desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas.

La investigación bibliográfica sobre las herramientas digitales Genially y Educaplay mostró que estas están cambiando el entorno educativo para mejor debido a su enfoque divertido, dinámico y atractivo. Estas plataformas permiten que los estudiantes participen en actividades interactivas a su propio ritmo y desarrollen habilidades. A través de juegos y desafíos, los estudiantes pueden mejorar su retención del aprendizaje, especialmente en áreas como la comprensión lectora y el vocabulario.

Sin embargo, también plantea algunos desafíos, como la brecha digital y la falta de formación docente, que son obstáculos significativos que superar. Los docentes, en cualquier caso, necesitan adaptarse y formarse para utilizar adecuadamente estas ayudas. La gamificación aplicada a través de plataformas como Genially motiva a los estudiantes, pero más importante aún, hace que el aprendizaje sea placentero. Hay desafíos, pero las posibilidades de que estas herramientas cambien el proceso educativo para mejor son muy grandes, ya que ayudan a los estudiantes a involucrarse activamente y disfrutar del proceso de aprendizaje.

La encuesta realizada a 60 docentes de la institución brinda datos importantes en relación a su conocimiento y uso de herramientas tecnológicas como Genially y Educaplay. Su selección se estima representativa por la heterogeneidad del grupo en relación con edad, años de experiencia, áreas de competencia y grado de dominio de tecnología. Esta diversidad interna permite construir percepciones comprensivas sobre la realidad de los docentes fiscales en contextos urbanos similares, lo que hace que sus conclusiones sean válidas y convenientes para entidades que poseen su mismo perfil.

El análisis de los datos muestra que la mayoría de los participantes son docentes con un rango de edad entre 36 y 45 años, lo que indica que cuentan con una experiencia importante en la carrera. En relación con el género, hay una ligera mayoría de mujeres 54.4%,

comparado con hombres 45.6%, lo que indica buena representatividad de ambos.

En cuanto a la experiencia profesional, un 64.9% tienen menos de 5 años de ejercicio profesional, lo que denota una mayor opción por el uso de nuevas tecnologías. Las áreas que con mayor frecuencia muestran un mayor uso de recursos digitales en la docencia son Ciencias Sociales y Matemáticas.

Cuando se observa el uso de Genially y Educaplay, un 54.4% de los docentes declara dominio sobre estas herramientas, y un 58.2% las usa a un nivel intermedio. En el caso de estas plataformas, las actividades que se llevan a cabo con mayor frecuencia son la creación de presentaciones interactivas (47.3%) y la realización de actividades educativas (52.7%). Adicionalmente, el 34.5% emplea estas herramientas para evaluaciones interactivas, lo que refuerza su pertinencia en el uso activo del aula.

Si bien la mayor parte de los profesores hace un uso frecuente de estas herramientas, se aprecia que el 63.2% las usa mensualmente y un 26.3% semanalmente, lo que puede indicar una restricción de tiempo o de infraestructura que permite hacer una integración más continua en las aulas, debido a la falta de equipamiento tecnológico moderno, cuya ausencia es un aspecto relevante en el aprendizaje y desarrollo de los alumnos dentro de la institución.

Respecto al uso de Genially y Educaplay, el impacto es notable. El 44.6% de los docentes las califican como útiles para el aprendizaje, mientras que un 48.2% estima que resultan útiles en algún grado. El incremento en el interés de los alumnos (42.9%) y la comprensión de temas difíciles (53.6%) son algunos de los más evidentes.

Sin embargo, también hay desafíos como la falta de tiempo y dificultades tecnológicas siendo las más citadas por el 54.5% de los encuestados. Además, el 36.4% reporta la resistencia de los estudiantes como una barrera para el uso efectivo de estas herramientas, la infraestructura tecnológica de las instituciones también es percibida como inadecuada por el 23.2% de los docentes.

Finalmente, la capacitación es otro tema fundamental, a pesar de que el 43.9% tiene alguna formación básica, el 47.4% de los docentes no ha recibido ninguna formación formal lo que enfatiza la necesidad

urgente de programas de capacitación continua a nivel del ministerio de educación para aprovechar al máximo estas herramientas digitales, especialmente para los docentes mayores de 51 años porque fueron muy impactados por la tecnología después de la pandemia de COVID-19. Estos docentes no tenían idea de cómo usar múltiples aplicaciones tecnológicas y hasta ahora, todavía están luchando por implementar la tecnología.

Los docentes reconocen las ventajas de Genially y Educaplay en el aula, particularmente en lo relacionado con la motivación y comprensión de los estudiantes. Por otro lado, las limitaciones de tiempo, los problemas tecnológicos y la capacitación inadecuada representan barreras significativas para ellos. Mejorar la infraestructura y proporcionar capacitación adecuada serán pasos esenciales para optimizar la integración de estas herramientas en la educación a nivel de secundaria.

Según los resultados del estudio bibliográfico, la aplicación de la encuesta a docentes se evidencia una necesidad de mejorar la capacitación de los docentes en el uso de herramientas digitales, particularmente en las aplicaciones Genially y Educaplay.

A partir de esta evidencia, se proponen dos estrategias específicas para ayudar en el desarrollo de las habilidades digitales del personal docente: fomentar la innovación pedagógica y garantizar el uso equilibrado y sostenible de estas herramientas en el aula.

Como primera estrategia se desarrollará e implementará un programa de capacitación continua a nivel institucional centrado en el uso didáctico de Educaplay y Genially. El programa se actualizará trimestralmente con nuevas metodologías, funciones tecnológicas y paradigmas educativos emergentes.

Con el fin de fomentar la equidad y la participación sostenida, la capacitación se integrará en el horario laboral del docente para que la asistencia no afecte su tiempo personal. Esta política haría que la participación fuera voluntaria, asegurando así la motivación y el compromiso sostenidos. Esta estrategia responde a los resultados del estudio, que se expuso en la investigación de la siguiente manera:

- Aunque un número considerable de docentes ya implementa estas herramientas a un nivel intermedio, todavía hay un gran porcentaje que carece de capacitación formal, particularmente entre aquellos docentes mayores de 51 años, quienes reportaron las

mayores dificultades para incorporar tecnología después de la pandemia.

- Al institucionalizar el proceso formativo y actualizarlo de manera rutinaria, se pretende cerrar la brecha digital interna y cultivar la confianza en la infraestructura tecnológica utilizada pedagógicamente.

Como segunda estrategia se propone diseñar e implementar una plataforma digital independiente para los docentes de la institución con el fin de facilitar el tránsito hacia un proceso de enseñanza y aprendizaje más interactivo y enfocado en lo digital. Esta plataforma incluirá videos de conferencias cortas, tutoriales prácticos y materiales explicativos que sean claros, instructivos y dirigidos a docentes poco familiarizados con la tecnología.

La plataforma también brindará a los docentes la oportunidad de interactuar, compartir buenas prácticas, resolver preguntas frecuentes y crear una comunidad de aprendizaje colaborativa. El contenido estará disponible a través de módulos que podrán completarse en cualquier momento utilizando computadoras de escritorio, dispositivos móviles y otros gadgets, que se actualizarán cada trimestre junto con el calendario de educación continua.

Este recurso es especialmente relevante a la luz de los hallazgos del estudio, donde quedó evidente que los docentes mayores de 50 años enfrentan mayores desafíos en términos de adopción digital. Al proporcionar un espacio amigable, funcional y colaborativo, esta plataforma ayudará a mitigar la resistencia, aumentar la confianza en el uso de TIC y facilitar la adaptación gradual a nuevas herramientas.

Como discusión tenemos a el elemento más importante para la modernización de la enseñanza es la innovación educativa porque incorpora los métodos tradicionales al paradigma digital de los usuarios. En este sentido, la aplicación de herramientas como Educaplay permite la creación de experiencias de aprendizaje más interactivas y dinámicas. Según (Ojeda & Enciso, 2023) ayuda a complementar las habilidades académicas y la motivación de los estudiantes en áreas que requieren habilidades comunicativas.

Incorporar estas tecnologías en la educación secundaria también plantea desafíos que deben resolverse con estrategias adecuadas

siendo uno de los principales desafíos la brecha digital que puede obstaculizar el acceso equitativo a estas herramientas

Algunos de los elementos más comunes son la escasez en la preparación de los docentes, la falta de inversión en tecnología y la resistencia al cambio por parte de los profesores (Taylor, 2018). Estos problemas pueden presentarse en forma de la falta de confianza en el uso de herramientas digitales y el miedo a que la implementación de tales herramientas solo agrave el problema de educar al aprendiz. Además, la falta de formación en pedagogía y supervisión parece ser obstáculos insuperables para muchos docentes. La formación continua y un sistema de apoyo pedagógico adecuado pueden ayudar a superar algunas de estas barreras. La integración de tecnologías educativas en instituciones de educación superior se puede considerar exitosa siempre que se garantice la adecuada percepción de los instructores hacia su apoyo durante el proceso de integración (Oyola Garcia, 2017).

La evolución de la enseñanza en los últimos años ha estado marcada por la adopción de nuevas tecnologías. En la educación para los docentes son sus percepciones respecto a la digitalización las que condicionan su disposición hacia la integración de la nueva tecnología en el trabajo docente. La aceptación y el uso de las tecnologías se dan en preconcepciones relacionadas con subjetividades de apoyo institucional y utilización.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en este estudio permiten concluir que el uso de herramientas digitales como Genially y Educaplay en la Unidad Educativa Fiscal 24 de mayo tiene beneficios notables para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se determinó que estas herramientas ayudan a involucrar a los estudiantes en las actividades de clase y mejoran su comprensión de los materiales lo que las convierte en recursos útiles en la educación secundaria.

Sin embargo, se identificaron algunos obstáculos como la capacitación a los docentes y el acceso limitado a una infraestructura tecnológica adecuada. Aunque la mayoría de los docentes reconocen las posibilidades que ofrecen estas herramientas su uso efectivo se ve obstaculizado por estas limitaciones.

Este estudio también muestra que los docentes menos experimentados en la enseñanza muestran actitudes más positivas hacia el uso de tecnologías digitales que aquellos con más tiempo en la profesión docente, esto indica la necesidad de estrategias de capacitación y apoyo diferenciadas para fomentar el uso de estos recursos en todos los niveles de experiencia docente.

Por otra parte, la investigación resalta que la capacitación continua, así como el avance de la infraestructura tecnológica son componentes importantes para la integración exitosa de ayudas digitales en el proceso educativo. Se aconseja a las escuelas y colegios implementar programas de capacitación para docentes orientados a mejorar la integración de métodos de enseñanza modernos en el uso de recursos tecnológicos de la información.

REFERENCIAS

- Abdigapbarova, U., Yeshenkulova, D., Shalabayeva, L., Aitenova, E., Zhiyenbayeva, N., & Tapalova, O. (2025). Evaluation of the Level of Network Communicative Culture among Teachers and Students. En *International Journal of Interactive Mobile Technologies* (Vol. 19, Número 2, pp. 143-167). International Federation of Engineering Education Societies (IFEES). <https://doi.org/10.3991/ijim.v19i02.51129>
- Aldalur, I. (2025). Enhancing software development education through gamification and experiential learning with genially. En *Software Quality Journal* (Vol. 33, Número 1). Springer. <https://doi.org/10.1007/s11219-024-09699-9>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students' learning interest in civics learning through a genially-based interactive multimedia. En *Journal of Education and Learning* (Vol. 19, Número 2, pp. 658-664). Intelektual Pustaka Media Utama. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Castillo-Cuesta, L., Cabrera-Solano, P., & Ochoa-Cueva, C. (2024). Using Genially and Kahoot for Implementing CLIL in EFL Higher Education. En *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* (Vol. 23, Número 7, pp. 250-270). Society for Research and Knowledge Management. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.7.13>
- Gañango, J. M. S., & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo-Revista de Educación*, 2(4), 88-104.

- Graça, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. En *Athens Journal of Education* (Vol. 9, Número 3, pp. 377-392). Athens Institute for Education and Research. <https://doi.org/10.30958/aje.9-3-2>
- Gravelsina, E., & Daniela, L. (2024). Student Teachers' Perceptions of a Game-Based Exam in the Genial.ly App. En *Computers* (Vol. 13, Número 8). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/computers13080207>
- Ojeda, S., & Enciso, L. (2023). Using Educaplay as a digital tool to improve reading comprehension. En M. F, G.-G. C.S, I.-M. A, I.-M. J.C, G.-P. J, G.-H. A, & G.-P. F.J (Eds.), *Proceedings—JICV 2023: 13th International Conference on Virtual Campus*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc. <https://doi.org/10.1109/JICV59748.2023.10565643>
- Oyola Garcia, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la IE “San Antonio de Jicamarca” Vitarte*; Lima, 2015. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8420>
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. En *Journal of Computer Assisted Learning* (Vol. 41, Número 1). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Catedra*, 5(1), 32-46.
- Quimbayo Gómez, Y. M. (2017). *USO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPRESIÓN TEXTUAL DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE GIRARDOT*. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/1436>
- Sanusi, I. T., Martin, F., Ma, R., Gonzales, J. E., Mahipal, V., Oyelere, S. S., Suhonen, J., & Tukiainen, M. (2024). AI MyData: Fostering Middle School Students' Engagement with Machine Learning through an Ethics-Infused AI Curriculum. En *ACM Transactions on Computing Education* (Vol. 24, Número 4). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3702242>

- Sinikallio, L., Aunimo, L., & Männistö, T. (2025). Systematic review on the current state of computer-supported argumentation learning systems. En *Information and Software Technology* (Vol. 178). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2024.107598>
- Taylor, L. (2018). Educaplay. *The School Librarian*, 66(4), 214.
- Vargas-Saritama, A., & Espinoza-Celi, V. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning; [Educaplay como herramienta para potencializar el aprendizaje y retención del vocabulario en inglés]. En *European Public and Social Innovation Review* (Vol. 9). HISIN (History of Information Systems). <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>

Certificado

Por medio de la presente nos complace comunicarles que luego de una revisión y evaluación exhaustiva el trabajo de investigación: El desafío de la innovación, la percepción y adaptación de los docentes secundarios al uso de Genially y Educaplay en sus prácticas pedagógicas, perteneciente a los autores: Jaime Vinicio López Gordón, Virginia Elizabeth Morejón Villamar, fue aceptado para su publicación en el Vol. 4 Num. 1 de la revista Iberoamerica de Educación con ISSN 2737-632X, durante los meses de enero a junio del año en curso y se registrará en las diversas bases de indexación de la revista.

ATENTAMENTE



Dr. Roosevelt Barros Morales

Editor en Jefe

abril, 2025