

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

Didactic Strategy based on the use of the Genially tool to strengthen the teaching of the Students of the Aníbal San Andrés Robledo Educational Unit

Arianna Isabel Muñoz Román¹[0009-0001-5613-234X], Jessica Monserrate Vélez Loor²[0000-0002-1494-426X]

¹ Universidad Técnica de Manabí, Facultad de Posgrado. Maestrante en Educación mención en gestión de aprendizaje mediado por TIC Portoviejo – Manabí- Ecuador

² Universidad Técnica de Manabí. Docente en Instituto de Admisión y nivelación. Portoviejo – Manabí- Ecuador

amunoz5325@utm.edu.ec jessica.velez@universidad.edu.ec

CITA EN APA:

Muñoz Román, A. I., & Vélez Loor, 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), e330. <https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e330>

Recibido: 2023-12-22

Revisado: 2024-01-02 al 2024-01-19

Corregido: 2024-01-27

Aceptado: 2024-02-06

Publicado: 2024-02-10

TESLA

Revista Científica

ISSN: 2796-9320



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

Resumen

Introducción: Se ha visto necesario utilizar nuevas metodologías que vayan de la mano con los avances tecnológicos, aplicando recursos digitales en la educación como estrategias innovadoras, en especial porque en las instituciones educativas generalmente siguen utilizando métodos tradicionales de enseñanza y esto ha sido una lucha constante para las personas que lideran los entornos educativos

Objetivo: Diseñar una 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

Métodos: Tipo descriptiva, no experimental, presentándose las variables mediante representaciones gráficas y de cohorte transversal. con una población de 7 docentes y 32 estudiantes de la Unidad Educativa.

Resultados: Se propuso realizar una capacitación mediante la herramienta Genially para los docentes ya que esta situación provoca impulsar innovadoras formas de ejercer la docencia, para aprovechar las nuevas tecnologías de información y comunicación, cuando la mayoría de los estudiantes ya mantiene un dominio sobre ellas.

Conclusiones: Los numerosos beneficios que actualmente nos ofrecen internet y las TIC, combinados con consideraciones pedagógicas y metodológicas, hacen posible crear prácticas de aula de vanguardia que maximizan los medios utilizando recursos audiovisuales, brindando beneficios de retención de los estudiantes.

Palabras Clave: Genially, estudiantes, docentes, capacitaciones, innovación tecnológica.

Abstract:

Introduction: It has been seen necessary to use new methodologies that go hand in hand with technological advances, applying digital resources in education as innovative strategies, especially because educational institutions generally continue to use traditional teaching methods and this has been a constant struggle. for people who lead educational environments

Objective: Design a teaching strategy based on the use of the Genially tool to strengthen the teaching of the Students of the Aníbal San Andrés Robledo Educational Unit

Methods: This research is descriptive with a non-experimental design, presenting the variables through graphical and cross-cohort representations because it was carried out at a single time. with a population of 7 teachers and 32 students of the Educational Unit.

Results: It was proposed to carry out training using the Genially tool for teachers since this situation provokes the promotion of innovative ways of teaching, to take advantage of new information and communication technologies, when the majority of students already maintain mastery over them.

Conclusions: The numerous benefits that the Internet and ICT currently offer us, combined with pedagogical and methodological considerations, make it possible to

create cutting-edge classroom practices that maximize media using audiovisual resources, providing student retention benefits.

Keywords: Genially, students, teachers, training, technological innovation

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años se ha visto que dentro del ámbito educativo la inserción de la tecnología es cada vez más frecuente, por lo que es necesario que las instituciones busquen estrategias para fomentar el uso de recursos virtuales de aprendizaje en la comunidad educativa, contribuyendo al proceso formativo del educando.

Si bien es cierto, la educación ha tenido un cambio sustancial debido al confinamiento causado por la pandemia mundial, afectando de forma directa al aprendizaje de los estudiantes, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura reveló que aproximadamente un 70% de los estudiantes tuvo un retroceso, de al menos un año en su aprendizaje por motivo de la contingencia de la covid-19 (UNESCO, 2021). En este mismo contexto, las herramientas tecnológicas han demostrado que, utilizadas en el campo educativo, permiten despertar el interés y la motivación en la construcción de conocimiento y de autoaprendizaje en los estudiantes, debido a que se sienten partícipes de la clase, protagonistas y un sujeto de formación autónomo en el dominio de la plataforma digital (Suárez, 2014).

Se ha visto necesario utilizar nuevas metodologías que vayan de la mano con los avances tecnológicos, aplicando recursos digitales en la educación como estrategias innovadoras, en especial porque en las instituciones educativas generalmente siguen utilizando métodos tradicionales de enseñanza y esto ha sido una lucha constante para las personas que lideran los entornos educativos. De esta manera Sánchez (2017) asevera que el uso de herramientas interactivas para la enseñanza- aprendizaje no está limitado, por el contrario, al estar en esta era, es fundamental debido al uso general de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para crear ambientes distintos en el aula.

En el Ecuador, la virtualidad en la educación es un tema complejo, ya que, en el país existe una gran limitación en la sociedad respecto al tema, y la forma en cómo el Estado y las instituciones educativas fomentan el conocimiento de estas herramientas también influye en la adaptación a estas tecnologías. Por lo tanto, hoy en día, la educación debe apoyarse en las TIC, haciendo uso de las herramientas que ofrecen el internet y nuevas tecnologías para proporcionar ambientes educativos adecuados y de alta calidad (Rodríguez, 2019).

La Constitución del Ecuador (2008), señala en el capítulo segundo, de los derechos del buen vivir, en las secciones tercera y cuarta, aspectos relacionados con las TIC, en la sección tercera el artículo 16, describe que todas las personas tienen derecho a: el acceso universal a las TIC, al acceso en iguales condiciones, al acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad. Así mismo, en la sección cuarta, en el artículo 22, plantea que, las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa a través del uso de las tecnologías.

De igual forma, la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el Artículo 343 establece como meta del sistema nacional de educación el desarrollo de las capacidades y potencial de los individuos y de la colectividad, promoviendo procesos de aprendizaje, generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. Señala también que el sistema tendrá un enfoque centrado en el estudiante y su funcionamiento se caracterizará por ser flexible y dinámico, incluyente, eficaz y eficiente.

En la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo se ha identificado la falta de estrategias innovadoras en la enseñanza aprendizaje, lo cual genera una serie de efectos y causas que se describen a continuación: Los docentes actualmente se encuentran aplicando en sus clases modelos tradicionales y desactualizados que traen como efectos estudiantes desmotivados. De igual manera, se evidencia una insuficiencia en el desarrollo de destrezas de los estudiantes, la ausencia de dominio de las competencias digitales de los docentes para el uso de las herramientas TIC, lo que genera que los estudiantes no amplíen la capacidad de investigación e interés en las distintas materias.

De acuerdo a estos planteamientos se despliega el objetivo general del presente artículo, el cual es diseñar una 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.

La importancia de esta sistematización radica no solo en el componente de innovación tecnológica que implica el uso de una plataforma o herramienta virtual, sino que su diseño e implementación se justifica a una situación problemática agravada por la interrupción de las clases presenciales y las dificultades para que la población participante (docentes y alumnos) de primer año de inicial- puedan ejecutar las medidas establecidas desde el marco ministerial en lo concerniente a la educación virtual emergente. Por ello, la presente investigación tiene el alcance de plantear no solo una innovación al currículo desde la incorporación de las TIC sino de responder a una necesidad real de las condiciones del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Actualmente, hay una amplia variedad de aplicaciones y recursos gratuitos, disponibles en la red, como por ejemplo: Google Classroom, Box, Edmodo, Keynote, Socrative, Genial.ly entre otros, que son aplicables al desarrollo cotidiano de las clases de los docentes y que sirven como soporte para el proceso de enseñanza aprendizaje, promoviendo la innovación, la creatividad, la diversión, facilitando que se lleve a cabo una formación, de una manera más entretenida en cualquier tema dentro de la planificación de los maestros (Machado y Vásquez, 2022).

Genially o Genial es considerada como una plataforma online, que presenta una variedad de opciones que permite crear contenidos interactivos mediante el diseño de presentaciones animadas y llamativas como: pósteres, infografías, mapas, videos, entre otros donde se puede combinar textos con imágenes, fotos, audios; dentro de los ambientes educativos se diseñan estas diapositivas con el objetivo que los estudiantes participen activamente y de forma dinámica (Mejía et al., 2022.p.58).

El beneficio de utilizarla en la educación se centra en dar vida a los contenidos que por lo general se los desarrolla magistralmente. Esto ayuda a orientar el proceso educativo, generar motivación en los

estudiantes y por medio de la gama de recursos multimedia que ofrece, responde a los diferentes estilos de aprendizaje (Quimbita, 2022.p.87).

Quimbita Tarco (2022) analizó a Genially como:

Una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en los estudiantes de bachillerato, consideran que, el progreso de la sociedad requiere del conocimiento, por ello, en las aulas es necesario la utilización de herramientas tecnológicas, que se han convertido en medios auxiliares, atractivos y manejables para el estudiantado. (p.22)

Genially es una aplicación interactiva, que, a través de las evidencias expresadas anteriormente, altamente motivante, gratuita y de fácil acceso a la comunidad educativa, con resultados positivos para su uso, tanto en la lectura comprensiva, como en el desarrollo de destrezas en la escritura creativa contribuye significativamente a la formación de los educandos. Por tanto, es valiosa su contribución como herramienta para el docente en la construcción de los aprendizajes significativos.

2. METODOLOGÍA O MATERIALES Y METODOS

La presente investigación es de tipo descriptiva con un diseño no experimental, presentándose las variables mediante representaciones gráficas y de cohorte transversal debido a que se efectuó en un solo tiempo (Hernández et al., 2018), con una población de 7 docentes y 32 estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta estructurada con 7 preguntas y una entrevista a los docentes creada y validada, siendo pertinente en esta investigación porque recolecta, analiza y vincula datos desde los paradigmas mencionados, aplicándose estrategias innovadoras con el pleno propósito de dar respuestas al planteamiento del problema.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con la encuesta realizada tanto a docentes y estudiantes se despliega los siguientes resultados:

Encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo

En la **pregunta uno** ¿Conoce la herramienta Genially? analizando la tendencia que demuestra sus respuestas, expresa que el 100% de la población si conoce la herramienta, a pesar de la dificultad que representa a nivel nacional el aprendizaje y la oportunidad que aportan a los docentes en relación a las herramientas digitales para la enseñanza, evidenciando un cambio real a nivel académico, todo esto de la mano de las TICs que han evolucionado en el campo de la ciencia.

De acuerdo con la **pregunta dos**, se hace énfasis ¿Ha utilizado la herramienta Genially en sus asignaturas? Los resultados arrojan un 100% que, no ha utilizado la herramienta. La aplicabilidad de la herramienta será importante y generará una estrategia de enseñanza y aprendizaje moderno mediante el uso de materiales técnico – pedagógico, haciendo de las clases dictadas más dinámicas y participativas, logrando alcanzar sus metas y objetivos planteados en el área técnica electromecánica a docentes y estudiantes.

En la **pregunta tres** se menciona que, ¿Cree poder elaborar recursos interactivos en la herramienta Genially? analizando la tendencia un 60% de la población dice SI poder utilizar este recurso con

capacitación constante. Este resultado denota una paridad en ambos sentidos al utilizar y no utilizar la herramienta por diferentes motivos ya sea por conocerla y emplearla o no saber de la existencia de la misma, pero un docente tiene las competencias y habilidades en la herramienta.

Con respecto a la **pregunta cuatro** ¿el docente utiliza estrategias innovadoras acorde a los temas que plantea en cada clase? El 40% de los estudiantes menciona que, su docente no utiliza nada de estrategias innovadoras, el cual pueden desfavorecer al realizar las actividades y perjudicar su rendimiento académico, pero el 30% dice que a veces lo hace, el 20% menciona poco y el 10% menciona hacer lo suficiente en estrategias innovadoras. La pregunta hace evidente que la creatividad es fundamental en el educador ya que utilizar una estrategia de forma repetitiva en su ejecución la convierte en aburrida y monótona, y es allí donde los docentes, desde su quehacer, deben estar en búsqueda de nuevos materiales y cambios ejecutorios para innovar y activar el interés de los estudiantes; si bien es cierto que dichas acciones por parte de los educadores requieren de compromiso, tiempo y dedicación, también es cierto que la realidad se manifiesta y exige realizar bien su trabajo como profesionales que intervienen en el desarrollo del ser humano.

En la pregunta **número seis** se menciona que ¿Considera usted que al utilizar la herramienta Genially pueden adquirir un proceso de aprendizaje significativo en las asignaturas? se puede considerar que 40% de la población estaría conforme con el aprendizaje que se logre con el uso de la herramienta, el otro 40% no lo considera correcto porque no cree que sea significativo el aprendizaje y el 20% lo observa desfavorable. Un porcentaje alto no está de acuerdo con que los estudiantes aprenden con la herramienta lo denotan como un distractor, pero el 40% si lo denota conveniente y ha visto progreso con el uso de la herramienta con los estudiantes.

Como se menciona en la **pregunta siete** sobre si ¿Cree usted que puede alcanzar destrezas importantes al usar Genially como material de estudio?, el 100% de la población estudiantil manifiesta que si puede alcanzar las destrezas y que están totalmente de acuerdo.

- **Entrevista realizada docente de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo**

¿En qué medida considera la necesidad de la utilización de programas o herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje? Esta medida de percepción es muy representativa, pues nos muestra que el docente de apoyo entrevistado están de acuerdo con la necesidad del uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente es quien califica el impacto de la tecnología en la educación, como: Conocimientos amplios de ofimática (utilitarios básicos); buen manejo del aula virtual (habilidades de uso); buenas relaciones humanas e interpersonales; conocimientos de las áreas básicas, así como, manejo de aplicaciones, de estrategias, lo cual nos sugiere un impulso importante para proponer la implementación del uso de Genially en la enseñanza de los estudiantes.

¿En qué materia(s) o área(s) del conocimiento utiliza usted programas, utilitarios o herramientas tecnológicas? En esta pregunta se rescata que todas las materias que dicta el docente tiene un componente de TIC, sin embargo destacan Matemáticas, Lengua y Literatura y Ciencias Naturales que desarrollan con las TIC entre los principales roles del docente en la era digital está el de la utilización de

todos los recursos disponibles en la Internet para el proceso de enseñanza- aprendizaje, incluso fuera del aula de, tales como: foros virtuales y listas de páginas web, espacios de trabajo cooperativo, herramientas de comunidades virtuales, páginas dinámicas y personalizables, entre otros. También mencionaron que estos recursos fueron implementados a partir de la pandemia COVID 19, anteriormente ellos hacían sus clases de manera tradicional.

¿En qué aspecto, el uso de programas y herramientas tecnológicas contribuyen al desarrollo de las actividades de enseñanza – aprendizaje? El entrevistado manifiesta que, las herramientas tecnológicas contribuyen mayormente al uso de material didáctico y al refuerzo académico, la era del internet requiere cambios en el entorno educativo, esto es donde el docente debe recurrir a variadas estrategias para la transformación hacia un paradigma educativo más personalizado, centrado en los estudiantes y el desarrollo de sus destrezas; especialmente orientados a superar las dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje: diversidad, interdisciplinaridad, trabajo individual, comunicación, constructivismo.

¿En qué medida ha participado usted en capacitaciones para el uso de programas o herramientas tecnológicas? Precisamente en este punto, es donde las TIC juegan un rol sustancial, como herramienta adicional que ayude en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para que los alumnos encuentren su rumbo, sean dirigidos y puedan superar las dificultades que se presentan, el docente manifiesta haber participado algunas veces, siendo una buena medida, pero no suficiente, esto se debe al recelo que los docentes y las instituciones educativas, en sí mismas, perciben hacia el uso de las TIC; lo cual, los compromete a coadyuvar para tratar de solucionar este indicador que a nuestro parecer debería ser mucho más alto en las dos primeras escalas de medición, proponiendo una capacitación en esta ámbito.

¿Qué herramientas de gamificación usted conoce, utiliza o ha escuchado? Con esta pregunta se pretendió conocer si el entrevistado conoce o han escuchado sobre herramientas de gamificación, entre las que mencionó están Quizziz, Kahoot y Genially, al respecto, cambiando el concepto tradicional de tareas o deberes por actividades como retos y misiones, se cambia por algo nuevo y entretenido como es vencer en un reto consigo mismo, sin renunciar al aspecto básico como el aprendizaje. Las herramientas como MineCraft y liveworksheets, poseen un promedio nada despreciable a la hora de realizar gamificación y resolver retos en plantillas con un contenido interactivo.

Para dar respuesta a los resultados se genera la siguiente propuesta de intervención:

FASE 1: DIAGNOSTICO

En el desarrollo de esta investigación se efectúa una intervención pedagógica que vincula procesos cognitivos de los sujetos en estudio al uso de un recurso educativo digital dinámico, llamativo y pertinente tal como lo es Genially. De acuerdo con lo anterior, se logra aunar esfuerzos entre la estrategia pedagógica propuesta y los lineamientos digitales que la componen, facilitando la recepción de aprendizajes enmarcados en el área de matemáticas, especialmente lo relacionado con el pensamiento aleatorio y de acuerdo con elementos vinculantes a la gamificación como eje transversal del ámbito tecnológico.

Inicialmente, se detecta que los estudiantes no poseen un manejo adecuado de recursos educativos digitales, por lo que, se procura construir un objeto virtual de aprendizaje a partir de la herramienta Genially atendiendo a las dificultades encontradas en el diagnóstico, teniendo en cuenta que es necesaria la intervención de este recurso didáctico para poder ejecutar las tareas propuestas, empezando por el reconocimiento de los pre saberes de los estudiantes, el seguimiento hecho a cada tarea; desde estas perspectivas, el entrar en contacto con herramientas tecnológicas no debe considerarse únicamente como una relación común, sino que se deben tener presente los conocimientos adquiridos, las potencialidades, competencias, habilidades y destrezas supeditadas a la formación matemática haciendo uso de una herramienta virtual como lo es Genially (Amaya, 2017).

FASE 2: DISEÑO DE PROGRAMA DE CAPACITACION PARA LOS DOCENTES

En la figura 1 se exhibe la estructura del bloque 0 en la plataforma de Genially En la figura 2 muestra el primer bloque donde está la información de la capacitación, el objetivo planteados y desarrollo de curso en esta capacitación de formación.

Figura 1. *Bloque 0 utilización de Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje*

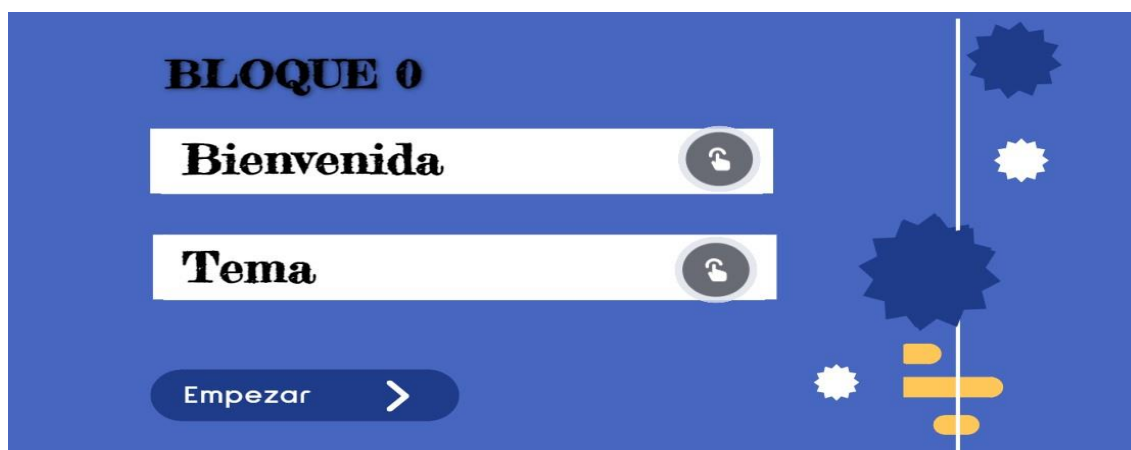
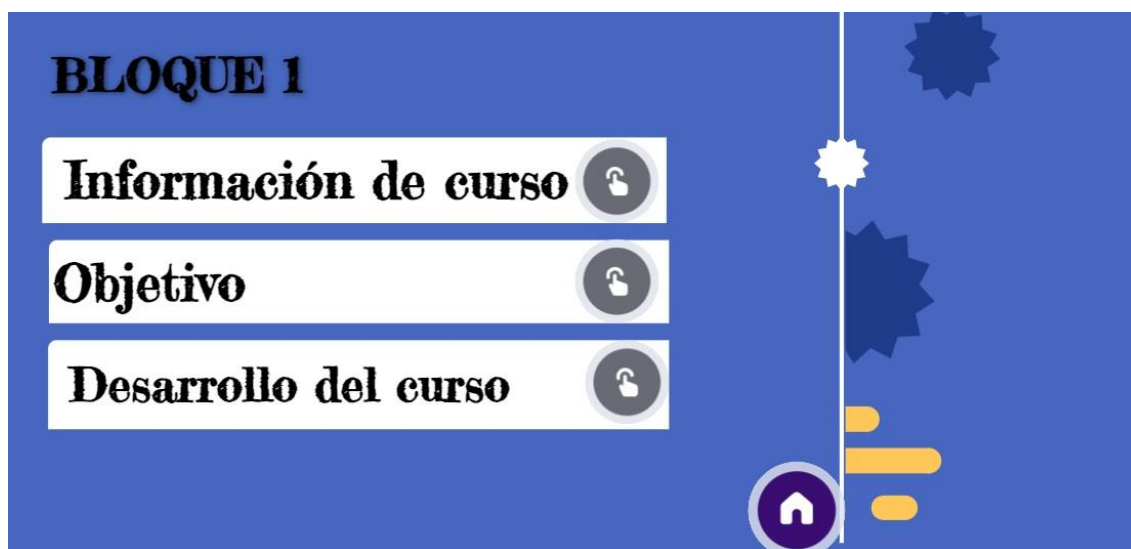


Figura 2. *Bloque 1 información general de la capacitación de la utilización de Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje*



El segundo bloque de la plataforma hace referencia al bloque académico, el cual contiene los contenidos (material de estudio) para el alcance de los temas de programa de capacitación sobre la

utilización de Genially como herramienta pedagógica digitales para los docentes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo.

Figura 3 Bloque 2 contenidos generales de la capacitación de la utilización de Canva y Genially para el proceso de enseñanza – aprendizaje

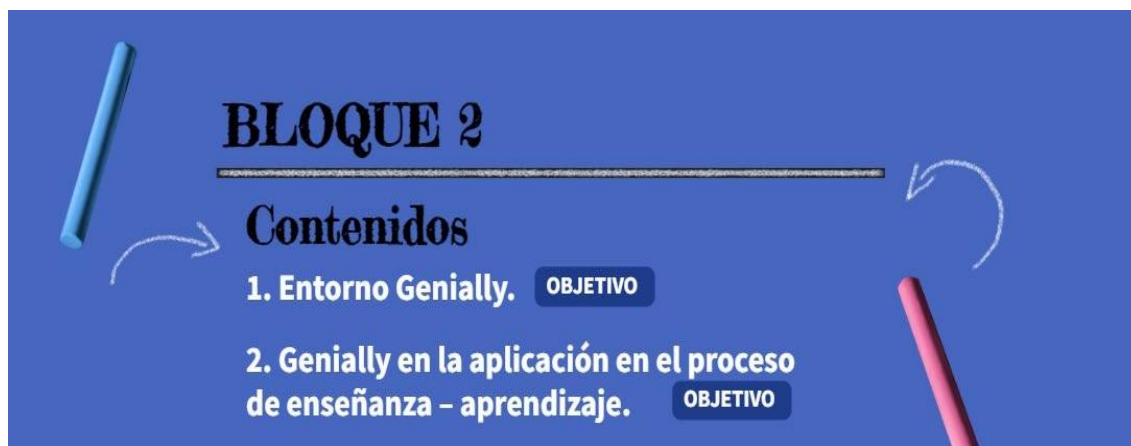


Figura 4 Entorno Genially

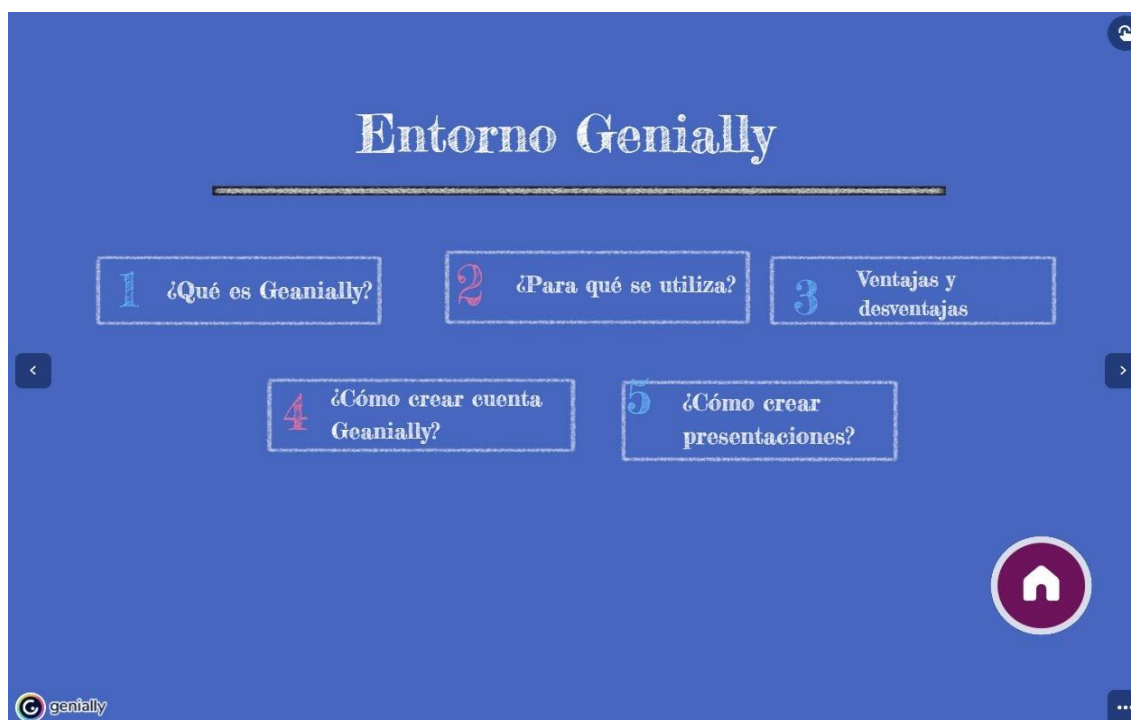
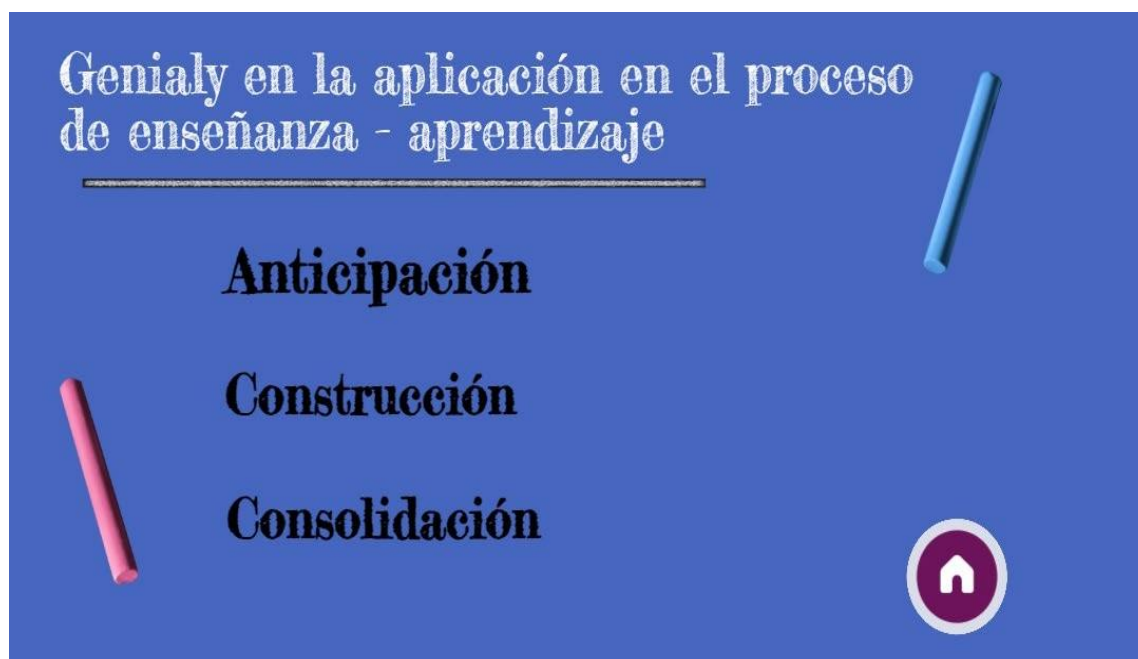


Figura 5 Genially en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.**Figura 6** Genially en la aplicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Con la propuesta se contará con la participación voluntaria de 7 docentes quienes asistirán a la capacitación de manera presencial en el aula de audiovisuales de la unidad educativa.

La explicación de los diferentes módulos se realizará de forma presencial, es decir, mediante reuniones a fin de explicar el manejo de la plataforma Genially y solventar dudas e inquietudes en cuanto a los contenidos y actividades propuestas. La capacitación empezó con 7 docentes con una predisposición positiva, se cumplió el 100% con todas las actividades planificadas

El bloque de finalización o cierre comprende la verificación de los conocimientos alcanzados por los docentes a través de las evaluaciones propuestas sobre la utilización de Genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La evaluación propuesta se enfoca la utilización de Genially en el proceso de enseñanza aprendizaje; la elaboración de un plan de clases utilizando los recursos.

En esta fase se capacitará a los docentes en el uso pedagógico de Genially en función del diseño realizado en la fase anterior, con la finalidad de promover su aplicación en procesos enseñanza – aprendizaje que permitan mejorar el desarrollo académico en los estudiantes.

Con el objetivo de aportar un manejo adecuado de las herramientas pedagógica digital Genially, en el proceso de enseñanza -aprendizaje, la misma que se fundamenta en una planificación de actividades para la formación profesional docente, que dispone la institución, con una duración de 40 horas (20 sincrónicas y 20 asincrónicas) en un horario de 12:00 a 14:00 de lunes a viernes.

Se informará de manera oportuna a través de una convocatoria que serán entregada a los docentes de la Unidad Educativa Aníbal San Andrés Robledo, por lo que se realizará un periodo de inscripción para el registro de la capacitación y se adjuntará un certificado de participación.

Este proceso de aprendizaje de la herramienta digital Genially, ha de aplicarse frecuentemente en el entorno académico, para evaluar los conocimientos adquiridos es necesario ponerlos en práctica, los docentes han de plantear actividades individuales y grupales que permitan intercambiar conocimientos y experiencias.

De acuerdo a la planificación de la presente investigación y sus objetivos, una vez propuesto el trabajo en las tres primeras fases, se medirá el nivel de conocimientos de los docentes acerca del uso y funcionalidades de la herramienta digital, para esto se aplicará el cuestionario de evaluación, todo esto una vez que se diseñe, se apruebe y se desarrolle la propuesta, se permitirá realizar una comparativa del beneficio de capacitarse y aprender a utilizar herramientas digitales como Genially en el proceso enseñanza – aprendizaje.

FASE 3: EVALUACION

RUBRICA DE EVALUACION DE PLANIFICACION DE CLASES EN GENIALLY										
CRITERIO	Muy bueno (3.50)	Bueno (2)	Suficiente (1)	Participantes						
				Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5	Docente 6	Docente 7
Entorno virtual de aprendizaje	Utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información	Utiliza a breves rasgos un ambiente virtual de aprendizaje para estructura y compartir información	No utiliza un ambiente virtual de aprendizaje para estructurar y compartir información.							
Contenidos	Contenidos correctamente seleccionados ordenados y coherentes con el tema seleccionado.	Contenidos mediante seleccionados, ordenados y coherente con el tema seleccionado.	Contenidos bien seleccionados, pero poco ordenados y coherentes con el tema seleccionado.							
Recursos de la plataforma	Selecciona adecuadamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Selecciona medianamente los recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Selecciona pocos recursos de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.							
Interactividad	Utiliza adecuadamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje	Utiliza medianamente la interactividad en la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	No utiliza correctamente la interactividad de la plataforma Genially que favorecen en el proceso de enseñanza – aprendizaje							
Metodología actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Aplica los métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	Aplica algunos los métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.	No aplica métodos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de acorde con los objetivos de aprendizaje.							
TOTAL										
SOBRE 10										

4 CONCLUSIONES

La integración de la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las aulas ha permitido un cambio o transformación de los paradigmas tradicionales de enseñanza-aprendizaje, obligando a los educadores y formadores modificar e innovar las metodologías, estrategias y recursos didácticos para apoyar y motivar el aprendizaje en los procesos educativos respondiendo a las exigencias y necesidades de las actuales sociedades digitales y conocimiento, así mismo corrobora (Tapia et al., 2020) donde menciona que para mantenerse competitivos e innovadores, los educadores buscan constantemente herramientas tecnológicas que aporten planes de estudio motivadores y atractivos para la población nativa digital.

Los numerosos beneficios que actualmente nos ofrecen internet y las TIC, combinados con consideraciones pedagógicas y metodológicas, hacen posible crear prácticas de aula de vanguardia que maximizan los medios utilizando recursos audiovisuales, brindando beneficios de retención de los estudiantes.

Se puede considerar que, la educación en todos los niveles y en especial la educación superior se ve influenciada hoy en día por las tecnologías de información y comunicación ya que acceder a estos espacios virtuales demandan un conocimiento en el manejo de las TIC, además de conocer las herramientas digitales como Genially que permite crear contenidos interactivos utilizando recursos como imágenes, videos, audios, etc. los cuales permiten obtener un material de estudio dinámico y atractivo, de esta misma manera (González, 2019) considera a Genially, una plataforma online que ofrece una gran variedad de opciones para la creación de contenidos interactivos.

Estas opciones incluyen el diseño de presentaciones animadas y caligráficas como afiches, infografías, mapas, videos, entre otros, donde se puede combinar texto con imágenes, fotos y audio. Estas presentaciones interactivas están diseñadas para entornos educativos con el objetivo de involucrar a los estudiantes de forma activa y dinámica en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, considerar la posibilidad de que el docente utilice esta herramienta como un recurso innovador sin tener en cuenta el interés de sus alumnos por aprender.

Por su parte, el docente debe mantenerse actualizado y a la vanguardia con la tecnología, aplicando para ello metodologías como la que ofrece Genially una herramienta online la cual permite crear contenidos multimedia interactivos, en los cuales se puede crear presentaciones, infografías, videos, catálogos, juegos los cuales facilitan la preparación de materiales de estudio. Para lograrlo, es necesario la utilización adecuada de la herramienta Genially para crear material interactivo ocupando todas las bondades que brinda la herramienta, lo que da como resultado un contenido abundante en creatividad y de fácil manejo y comprensión.

FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía establecida internacionalmente para la asignación de créditos a autores de artículos científicos (<https://credit.niso.org/>). Los autores declaran sus contribuciones en la siguiente matriz:

Participar activamente en:	Arianna Isabel Muñoz Román	
	Jessica Monserrate Velez Loor	
Conceptualización	X	X
Análisis formal	X	X
Adquisición de fondos	X	X
Investigación	X	X
Metodología	X	X
Administración del proyecto	X	X
Recursos	X	X
Redacción –borrador original	X	X
Redacción –revisión y edición	X	X
La discusión de los resultados	X	X
Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.	X	X

REFERENCIAS

- Alfonso Gimeno, V. (2010). La influencia de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones y su repercusión en las estrategias empresariales: La banca online y su aplicación en las cooperativas de crédito. <http://hdl.handle.net/10803/52170>
- Cardinaels, E. (2008). The interplay between cost accounting knowledge and presentation formats in cost-based decision-making. *Accounting, Organizations and Society*, 33(6), 582–602. <https://doi.org/10.1016/j.aos.2007.06.003>
- Carmona, S., Ezzamel, M., & Gutiérrez, F. (1997). Control and cost accounting practices in the Spanish Royal Tobacco Factory. *Accounting, Organizations and Society*, 22(5), 411–446. [https://doi.org/10.1016/S0361-3682\(96\)00016-5](https://doi.org/10.1016/S0361-3682(96)00016-5)
- Casalet, M. (2018). La digitalización industrial: Un camino hacia la gobernanza colaborativa. Estudios de casos. <https://hdl.handle.net/11362/44266>
- Chan, Y.-C. L. (1993). Improving hospital cost accounting with activity-based costing. *Health Care Management Review*, 18(1), 71.
- Chiliquinga Unaicho, E. P. (2014). La gestión administrativa y la optimización de los recursos empresariales del sector textil de la ciudad de Tulcán [bachelorThesis]. <http://181.198.77.137:8080/jspui/handle/123456789/121>
- Christ, K. L., & Burritt, R. L. (2015). Material flow cost accounting: A review and agenda for future research. *Journal of Cleaner Production*, 108, 1378–1389. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2014.09.005>
- Geiger, D. R., & Ittner, C. D. (1996). The influence of funding source and legislative requirements on government cost accounting practices. *Accounting, Organizations and Society*, 21(6), 549–567. [https://doi.org/10.1016/0361-3682\(96\)00008-6](https://doi.org/10.1016/0361-3682(96)00008-6)
- Granados, M. R., Castilla, T. A., García, A. G., & Sánchez, M. T. R. (2011). Estudio bibliométrico de Aula Abierta. *Aula abierta*, 39(3), 97–110.
- Haro, A. F., Martínez, E. J., Chango, T. S., Zambrano, T. P., Zambrano, M. F., & others. (2023). Enterprise resource planning (ERP) procesos para una implementación óptima y eficiente. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), e21–e21.
- Haro-Sarango, A. (2021). Estudio del riesgo financiero desde la estructura de capital en las PyMes textiles. *Desarrollo Gerencial*, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.17081/dege.13.2.4894>
- Hidalgo, F. G. (2005). Evolución histórica de la contabilidad de costes y de gestión (1885-2005). *De Computis, Revista Española de Historia de la Contabilidad*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.26784/issn.1886-1881.v2i2.229>
- Hopper, T., & Armstrong, P. (1991). Cost accounting, controlling labour and the rise of conglomerates. *Accounting, Organizations and Society*, 16(5), 405–438. [https://doi.org/10.1016/0361-3682\(91\)90037-F](https://doi.org/10.1016/0361-3682(91)90037-F)

- Horngren, C. T., Foster, G., & Datar, S. M. (2007). *CONTABILIDAD DE COSTOS UN ENFOQUE GERENCIAL*. Pearson Educación.
- Hurtado García, K. del R. (2019). Responsabilidad social empresarial, logística inversa y desarrollo de la contabilidad de costos. *Cooperativismo y Desarrollo*, 7(3), 333–340.
- Johnson, H. T. (1972). Early Cost Accounting for Internal Management Control: Lyman Mills in the 1850's. *Business History Review*, 46(4), 466–474. <https://doi.org/10.2307/3113343>
- Loft, A. (1986). Towards a critical understanding of accounting: The case of cost accounting in the U.K., 1914–1925. *Accounting, Organizations and Society*, 11(2), 137–169. [https://doi.org/10.1016/0361-3682\(86\)90028-0](https://doi.org/10.1016/0361-3682(86)90028-0)
- McKendrick, N. (1970). Josiah Wedgwood and Cost Accounting in the Industrial Revolution. *The Economic History Review*, 23(1), 45–67. <https://doi.org/10.2307/2594563>
- Medina Ramírez, C. A., & Mauricci Gil, G. F. (2014). Factores que influyen en la rentabilidad por línea de negocio en la clínica Sánchez Ferrer en el periodo 2009—2013. Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/325>
- Meleán-Romero, R., Torres, F., Meleán-Romero, R., & Torres, F. (2021). Gestión de costos en las cadenas productivas: Reflexiones sobre su génesis. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 11(21), 131–146. <https://doi.org/10.17163/ret.n21.2021.08>
- Reyes, P., & Leal, R. (2019). Responsabilidad social corporativa desde la contabilidad: Un mapeo sistemático de la literatura para Colombia (Corporate Social Responsibility From Accounting: A Systematic Mapping of the Literature for Colombia) (SSRN Scholarly Paper 3399067). <https://papers.ssrn.com/abstract=3399067>
- Robertson, G. P., & Grace, P. R. (2004). Greenhouse Gas Fluxes in Tropical and Temperate Agriculture: The need for a Full-Cost accounting of Global Warming Potentials. *Environment, Development and Sustainability*, 6(1), 51–63. <https://doi.org/10.1023/B:ENVI.00000003629.32997.9e>
- Salgado-Castillo, J. A., & Granada, U. M. N. (2014). Tendencias en contabilidad de gestión: Una mirada a su evolución (finales del siglo XIX y siglo XX). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cc15-39.tcg>
- Santiesteban-Zaldívar, E., Frías, V. G. F., & Cardeñosa, E. L. (2020). *Análisis de la Rentabilidad Económica. Tecnología propuesta para incrementar la eficiencia empresarial*. Editorial Universitaria (Cuba).
- Vargas Pihuave, K. P. (2023). *Costos de producción y su efecto en la toma de decisiones: Sector agrícola– producción de arroz* [bachelorThesis, Guayaquil: ULVR, 2023.]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/6913>