

# EDUCACIÓN, HUMANIDADES Y SOCIEDAD EN TRANSFORMACIÓN

Miradas interdisciplinarias



Fabrizio Manuel Sirignano  
Nadia Carlomagno  
Miquel Gonzàlvez Blasco

*(Eds.)*

**Dykinson ebook**



**EDUCACIÓN, HUMANIDADES  
Y  
SOCIEDAD EN TRANSFORMACIÓN.  
Miradas interdisciplinarias**

Fabrizio Manuel Sirignano  
Nadia Carlomagno  
Miquel Gonzàlvez Blasco  
(Eds.)

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial  
Para mayor información, véase [www.dykinson.com/quienes\\_somos](http://www.dykinson.com/quienes_somos)



*Este ebook se encuentra registrado bajo licencia Creative Commons.  
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)  
Para más información, consulte la web:  
<https://creativecommons.org/share-your-work/ccllicenses/>*

© Copyright by  
Los autores  
Madrid, 2026

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69  
e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7047-101-9  
DOI: <https://doi.org/10.14679/4718>

Preimpresión por:  
Besing Servicios Gráficos S.L.  
e-mail: [besingsg@gmail.com](mailto:besingsg@gmail.com)

## Tabla de contenido

<i>Prólogo. Pedagogías y didácticas en la sociedad compleja. Reflexiones, experiencias, modelos.....</i>	<i>10</i>
<i>Capítulo 1. ¿Qué formación requiere el profesorado regular para la inclusión en las aulas ordinarias del alumnado escolarizado en unidades especiales? .....</i>	<i>14</i>
<i>Javier Abellán Rubio &amp; Pilar Arnaiz Sánchez</i>	
<i>Capítulo 2. El juego sabio, correcto y magnífico de la enseñanza de la arquitectura .....</i>	<i>26</i>
<i>Gonzalo Nicolás Accardi Barrientos</i>	
<i>Capítulo 3. Rúbrica para la evaluación de habilidades socioemocionales en Educación Infantil y Primaria en contextos de juego: diseño y confiabilidad .....</i>	<i>37</i>
<i>Marina Alférez Pastor</i>	
<i>Capítulo 4. Estrategias de innovación docente: gamificación y ABJ para fortalecer competencias socioemocionales en las primeras etapas escolares.....</i>	<i>48</i>
<i>Marina Alférez Pastor</i>	
<i>Capítulo 5. Capital sexual, agencia y vida: una lectura de la sexualización digital durante la adolescencia .....</i>	<i>59</i>
<i>Kristel Anciones Anguita</i>	
<i>Capítulo 6. Diferencias de género en la actividad física y el deporte en adolescentes gitanos de Alicante.....</i>	<i>70</i>
<i>Bruno Bernabeu Vilaplana, José Antonio Carbonell Martínez &amp; M.ª Alejandra Ávalos-Ramos</i>	
<i>Capítulo 7. Unidad de programación «La música de lo cotidiano»: análisis teórico para una educación competencial, inclusiva y contextualizada .....</i>	<i>82</i>
<i>Juan Carlos Bonill-López &amp; María Amaya Epelde-Larrañaga</i>	
<i>Capítulo 8. Innovar los escenarios de formación con la metodología del Teatro Invisible.....</i>	<i>94</i>
<i>Maria Buccolo &amp; Michele Merolla</i>	
<i>Capítulo 9. Prácticas educativas inclusivas en la enseñanza del inglés a alumnado sordo: la realidad bilingüe del Colegio Gaudem.....</i>	<i>105</i>
<i>Sandra Cazalla Ramón, Ariadna Monjo-Oliver &amp; Lluís Barceló-Coblijn</i>	
<i>Capítulo 10. Català com a llengua adicional i expressió escrita: una anàlisi d'errors en el nivell B1.....</i>	<i>116</i>
<i>Elga Cremades</i>	
<i>Capítulo 11. Hedging through time and language: a corpus study of English and French film subtitles .....</i>	<i>129</i>
<i>Néstor de Armas Guerra</i>	
<i>Capítulo 12. Écologie du langage et didactique du français langue étrangère : vers une pédagogie éthique, durable et engagée.....</i>	<i>139</i>
<i>Ana Paula, De Oliveira</i>	

<i>Capítulo 13. De los discursos a los códigos: percepciones profesionales sobre la inclusión social en salud mental.....</i>	<i>148</i>
Irene del Brío-Alonso, María-Victoria Martín-Cilleros & María-Cruz Sánchez-Gómez	
<i>Capítulo 14. El ritual primitivo en cine colombiano de principios del siglo veintiuno .....</i>	<i>158</i>
Rosario del Olmo Sánchez	
<i>Capítulo 15. Interacción motriz y aprendizaje en el ciclo superior de Educación Primaria: revisión sistematizada de la literatura .....</i>	<i>168</i>
Ana María Espada Follana & Gabriel Díaz Cobos	
<i>Capítulo 16. Inteligencia artificial en educación superior: Explorando las percepciones y usos de la herramienta ChatGPT en el alumnado universitario.....</i>	<i>177</i>
María del Carmen García-Mendoza	
<i>Capítulo 17. Diseño de infografías interactivas con Genially como herramienta de innovación docente para analizar problemas psicosociales en el Grado en Psicología.....</i>	<i>189</i>
María del Carmen García-Mendoza & María-Isabel Mendoza-Sierra	
<i>Capítulo 18. Identidad emocional docente y ansiedad hacia la enseñanza de las matemáticas.....</i>	<i>202</i>
José García Suárez	
<i>Capítulo 19. Registerial Features of Nineteenth-Century Cooking Recipes: A Corpus-Based Study.....</i>	<i>215</i>
Rocío Gragera Retuerto	
<i>Capítulo 20. Inferring Stress-Timed Rhythm from Written Songs: A Phonetic–Phonological Study of Elton John .....</i>	<i>228</i>
Rocío Gragera Retuerto	
<i>Capítulo 21. Aprender a través del arte y los museos para visibilizar narrativas silenciadas en enseñanza de la historia de Educación Primaria .....</i>	<i>241</i>
María José Guillén Ayala & Juan Ramón Moreno Vera	
<i>Capítulo 22. Fundamentos éticos, críticos y pedagógicos para la implementación de la inteligencia artificial generativa en la formación del profesorado .....</i>	<i>252</i>
Susana Jiménez Sánchez, César Poyatos Dorado & Fabián Rojas Ramírez	
<i>Capítulo 23. El equilibrio docente en la Formación Profesional: implicaciones prácticas desde una revisión sistemática .....</i>	<i>264</i>
Apostolos Kaltsas	
<i>Capítulo 24. Il Magno Vitei (1597) de Ludovico Arrivabene: la supremacía china en un poema épico del siglo XVI .....</i>	<i>276</i>
Clarissa María Leone	
<i>Capítulo 25. Voces del alumnado de centros de educación especial: preferencias académicas, formativas y profesionales.....</i>	<i>286</i>
Sandra Lorente-Avilés, Salvador Alcaraz, Carmen M <sup>a</sup> Caballero & Pilar Arnaiz-Sánchez	
<i>Capítulo 26. Materiales auténticos para trabajar la competencia intercultural del aprendiente chino de ELE en la clase de Español Audiovisual .....</i>	<i>299</i>
Juan Carlos Manzanares Triquet & Guillem Castañar Rubio	

<i>Capítulo 27. La competencia intercultural en la clase de ELE: una revisión desde los marcos referenciales.....</i>	311
Juan Carlos Manzanares Triquet & Guillem Castañar Rubio	
<i>Capítulo 28. Literatura de propaganda i comunitat beguina: una aproximació a la Lliçó de Narbona d'Arnau de Vilanova.....</i>	324
Robert March Tortajada	
<i>Capítulo 29. Aprendizaje significativo y educación musical en la etapa de secundaria: estrategias pedagógicas para la conciencia cultural y social .....</i>	332
Beatriz L. Martín Lobato, Sara González Gutiérrez & Javier F. Merchán Sánchez-Jara	
<i>Capítulo 30. ¿Cómo evaluar los hábitos de actividad física de los escolares desde la Educación Física? Una guía práctica para el profesorado.....</i>	344
Juan Manuel Mata-Molina, Sara Díaz-Hidalgo & Santiago Guijarro-Romero	
<i>Capítulo 31. La riqueza léxica y fraseológica venezolana como reto para la competencia comunicativa intercultural: el Diccionario de venezolanismos.....</i>	356
Luisa A. Messina Fajardo, Ruth Castillo Ochoa, Ricardo Connett, Ana Gabriella Di Lodovico & Trinis A. Messina Fajardo	
<i>Capítulo 32. La educación del alumnado sordo en España desde la equidad lingüística: entre el reconocimiento legal y la práctica educativa .....</i>	369
Ariadna Monjo-Oliver, Sandra Cazalla Ramón & Lluís Barceló-Coblign	
<i>Capítulo 33. Un enfoque multidimensional para la innovación docente en Psicología de la Personalidad: Proyecto PERSINNOVA .....</i>	378
Casandra Isabel Montoro Aguilar & Oscar Cervilla Saez	
<i>Capítulo 34. La guerra de Indochina-Vietnam y las culturas políticas que generó a través del cine.....</i>	389
Sara Moreno Tejada, Pedro Antonio Amores Bonilla & Jorge Pertusa Valero	
<i>Capítulo 35. Propuesta de un corpus de hipotextos literarios a novela gráfica.....</i>	401
María Moya García	
<i>Capítulo 36. Hacia una teoría de las geografías curriculares: integración de los ODS en las enseñanzas de la Geografía.....</i>	412
Ulises Najarro-Martín	
<i>Capítulo 37. Pronouns and political identity on social media: a comparative study of Friedrich Merz's and Keir Starmer's online discourse.....</i>	424
Laura Padrón Brito	
<i>Capítulo 38. Vínculos afectivos y construcción del yo: un análisis con modelado de ecuaciones estructurales sobre apego e identidad .....</i>	433
Vanesa Pastor-Cerezo & Alejandro Iborra Cuéllar	
<i>Capítulo 39. El enfoque STEAM en Educación Inicial: fomentando la igualdad, la creatividad y el pensamiento crítico .....</i>	444
Erika Margarita Pazmiño Cárdenas & Ivonne Anabel Pazmiño Cárdenas	
<i>Capítulo 40. Inclusión social adolescente en contextos de encierro: desafíos de la didáctica de la lengua para mediar aprendizajes en educación obligatoria.....</i>	453
Alberto Picón-Martínez	

<i>Capítulo 41. «Compuncti, lacrimas fundendo». Discurso y emociones de guerra santa en la batalla de Cerami (1063) según Godofredo Malaterra.....</i>	466
Juan José Pizarroso Serrano	
<i>Capítulo 42. La valorizzazione del patrimonio culturale attraverso lo studio delle comunità straniere di una città. Il caso di Trieste.....</i>	478
Tiziana Pojani	
<i>Capítulo 43. Didáctica de la dialectología rural: el COSER para el aprendizaje basado en datos.....</i>	487
Marta Puente González	
<i>Capítulo 44. La lúdica como estrategia para potenciar el lenguaje y la comunicación en el síndrome de Down.....</i>	498
Juana L. Ramos & Marcos M. Ibarra	
<i>Capítulo 45. Hibridez organizacional en el sector salud: tensiones de autoridad en el caso uruguayo.....</i>	507
Ana Mariela Rodríguez Facal	
<i>Capítulo 46. Modelo Tecno-didáctico para el fortalecimiento de Competencia Digital Docente: el papel de la Inteligencia Artificial en la Formación Docente.....</i>	518
Jorge Luis Rodríguez Zúñiga, Mireia Usart Rodríguez, Emiro de la Hoz Franco & Alba Rut Pinto	
<i>Capítulo 47. El concepto de situaciones de aprendizaje en los debates parlamentarios.....</i>	528
Juan Patricio Sánchez-Claros	
<i>Capítulo 48. Aprender Historia del Arte a través de la cultura material y las tecnologías digitales.....</i>	540
Neus Serra Vives, Sofia Villatoro Moral & Miquel Àngel Capellà Galmés	
<i>Capítulo 49. Perspectivas docentes en contextos rurales: desafíos formativos en una universidad mexicana.....</i>	550
Karla María Siordia Portela, Gabriel Navarro Villarreal & Ramona Imelda García López	
<i>Capítulo 50. Trieste e l'Italia medievale: la riorganizzazione culturale, la scuola, l'apprendimento nel XIII secolo. Analisi delle fonti come costruzione della conoscenza.....</i>	562
Claudio Stornello	
<i>Capítulo 51. Docencia en tiempos de IA. Innovación pedagógica y desafíos en la Educación Superior.....</i>	573
Rebeca Suárez-Álvarez	
<i>Capítulo 52. Diseño de un instrumento para el análisis de las actividades STEAM presentes en los libros de texto en Educación Primaria.....</i>	585
Agustina María Torres Prioris	
<i>Capítulo 53. Repensando la dislexia: uniendo perspectivas cognitivas, emocionales y neuronales.....</i>	598
Maria Vilanova Cifre	
<i>Capítulo 54. El Galeón de Manila y el monopolio comercial de las Islas Filipinas desde siglo XVI.....</i>	609
Yang Yang	

*Capítulo 55. Riesgos legales de la gobernanza digital en la era de la IA:  
preocupaciones sobre la digitalización del poder..... 620*  
Yang Yang

## Capítulo 17. Diseño de infografías interactivas con Genially como herramienta de innovación docente para analizar problemas psicosociales en el Grado en Psicología

María del Carmen García-Mendoza

<https://orcid.org/0000-0001-9813-2519>

*Universidad de Sevilla (España)*

María-Isabel Mendoza-Sierra

<https://orcid.org/0000-0002-5825-9440>

*Universidad de Huelva (España)*

<https://doi.org/10.14679/4734>

**Resumen:** Genially destaca como una herramienta innovadora para fomentar la participación del alumnado y modernizar las prácticas docentes hacia metodologías más creativas y activas. La experiencia de innovación docente tenía como objetivo analizar las percepciones del alumnado de educación superior en el empleo de la plataforma Genially para elaborar una infografía interactiva. La muestra estaba formada por 88 alumnos y alumnas de educación superior (77,3% chicas; 21,6% chicos; 1,1% otras identidades), matriculados en la Universidad de Huelva durante el curso académico 2024/2025, de edades comprendidas entre los 20 y 33 años ( $M = 21,25$ ;  $DT = 1,98$ ). La evaluación del uso de Genially se realizó a través de un cuestionario *ad hoc* de valoración y satisfacción compuesto por 9 ítems en una escala Likert de 1 a 4. De manera general, los resultados obtenidos indicaron que el alumnado valoró positivamente la utilización de la plataforma Genially. Los hallazgos encontrados destacan que Genially ha permitido al alumnado elaborar infografías novedosas, favoreciendo la presentación de la información de manera clara y estructurada. Además, el formato interactivo y digital de la herramienta ha contribuido a mantener la atención del profesorado y del alumnado durante la presentación de la infografía. Finalmente, utilizar Genially mediante grupos de trabajo fue percibido como una experiencia enriquecedora que incentivó la colaboración y fortaleció los vínculos interpersonales entre el alumnado.

**Palabras clave:** Genially, experiencia de innovación docente, TIC, educación superior

**Abstract:** Genially stands out as an innovative tool for promoting student engagement and modernizing teaching practices toward more creative and active methodologies. The teaching innovation experience aimed to analyze the perceptions of college students regarding the use of the Genially platform to create an interactive infographic. The sample consisted of 88 college students (77.3% female, 21.6% male, 1.1% other identities) enrolled at the University of Huelva during the 2024/2025 academic year, aged between 20 and 33 years ( $M = 21.25$ ;  $SD = 1.98$ ). The evaluation of Genially was conducted through an *ad hoc* questionnaire on assessment and satisfaction, consisting of 9 items rated on a 1-to-4 Likert scale. Overall, the results indicated that students valued the use of the Genially platform positively. The findings highlight that Genially enabled students to create innovative infographics, facilitating the clear and structured presentation of information. Additionally, the tool's interactive and digital format contributed to maintaining the attention of both students and professors during the infographic

presentations. Finally, the use of Genially within working groups was perceived as an valuable experience that fostered collaboration and strengthened interpersonal relationships among college students.

**Keywords:** Genially, teaching innovation experience, ICT, higher education

## 1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado una transformación significativa como consecuencia de los avances científicos, tecnológicos y sociales que caracterizan a la sociedad contemporánea. En este contexto, han surgido nuevas formas de enseñanza basadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas fundamentales para renovar los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales. Estas formas innovadoras de enseñanza se han incorporado progresivamente en todos los niveles educativos debido a que las metodologías convencionales, centradas principalmente en la transmisión pasiva de contenidos, ya no responden suficientemente a las necesidades de aprendizaje del alumnado, quien, cada vez en mayor medida, demanda experiencias más dinámicas, interactivas y activas.

En el ámbito de la educación superior, resulta primordial avanzar hacia metodologías innovadoras que respondan a los retos del siglo XXI (Femi & Yemisi, 2015). La incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras que utilicen las TIC ofrece la oportunidad de orientarse hacia modelos de enseñanza más flexibles, interactivos, colaborativos y orientados al alumnado. Y es que las TIC permiten acceder a multitud de recursos educativos digitales, lo que facilita el acceso a información diversa y actualizada sin limitaciones de tiempo o lugar (Alenezi et al., 2023; Area-Moreira et al., 2023) al mismo tiempo que permiten crear ambientes distintos y novedosos de aprendizaje en el aula (Upadhayaya, 2023). De este modo, el uso de las TIC permite optimizar la eficacia del proceso enseñanza y aprendizaje, enriqueciendo el proceso formativo del alumnado, contribuyendo al desarrollo de competencias clave y favoreciendo la aparición de una educación superior más adaptada a la realidad digital actual. Diferentes plataformas digitales han emergido en los últimos años como valiosos recursos para incentivar la participación activa del alumnado y transformar las prácticas tradicionales. Estas herramientas favorecen enfoques pedagógicos más creativos, participativos y centrados en el alumnado mediante el uso de las TIC (Smith & Khan, 2023) pudiendo ser integradas fácilmente en el desarrollo cotidiano de la docencia y en prácticamente cualquier contenido incluido en la planificación docente. Además, las plataformas digitales constituyen un recurso clave para fomentar la creatividad, así como, para favorecer un interés continuado en el tiempo por parte del alumnado (Castillo-Cuesta & Cabrera-Solano, 2024; Heredia et al., 2025), facilitando que se lleve a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera más atractiva y entretenida. Entre las herramientas digitales actuales destaca Genially (Genially, s. f.). Esta plataforma digital fue diseñada, inicialmente, para la creación de contenidos interactivos con el objetivo de facilitar la elaboración de materiales que fueran más llamativos y comprensibles que los formatos tradicionales de presentación de información en distintos contextos como la educación o el marketing, aunque, principalmente, está dirigida al entorno educativo (Peña-Cabanas & Fernández-Munín, 2017). Específicamente, en el ámbito educativo superior esta herramienta permite al profesorado y al alumnado desarrollar materiales didácticos de manera dinámica, promoviendo un aprendizaje más activo y participativo (Rodríguez et al., 2025). Tanto es así que diversos estudios coinciden en afirmar que

Genially constituye un recurso pedagógico eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje de distintas áreas de la educación superior como la física, la biología o la psicología (p. e., Díaz et al., 2020; Jaramillo-Benítez et al, 2020).

Genially presenta una gran variedad de utilidades que permiten crear contenidos interactivos mediante el diseño digital de presentaciones, pósteres, infografías, mapas, videos, cuestionarios, juegos y otros recursos multimedia que permite al alumnado desarrollar materiales educativos de manera comprensible y dinámica facilitando la comunicación de ideas complejas de forma visual y estructurada (Genially, s. f.; Mata et al, 2025). La plataforma permite un diseño accesible con el uso de plantillas predefinidas y la posibilidad de compartir materiales mediante enlaces, ser reutilizados, editados, actualizados y accesibles desde distintos dispositivos lo que contribuye a que, tanto alumnado como profesorado, pueda organizar la información de manera coherente. Por tanto, parece que Genially no solo mejora la presentación de los contenidos, sino que optimiza el aprendizaje al ofrecer recursos que facilitan la estructuración, el análisis y la asimilación de la información de forma visual y dinámica (Silva, 2020). La plataforma Genially, gracias a esta gran variabilidad de opciones y utilidades, la gran mayoría de acceso libre (Genially, s. f.), se ha consolidado como una de las plataformas digitales más reconocidas a nivel global en el ámbito educativo, posicionándose entre los 50 primeros puestos del ranking mundial Tools 4 Learning (Hart, 2025). Este reconocimiento refleja la aceptación que la herramienta ha alcanzado entre alumnado y profesorado convirtiéndose en un recurso valioso en el contexto educativo.

Por otra parte, la plataforma Genially ofrece la posibilidad de convertir contenidos estáticos en materiales dinámicos, visuales e interactivos fomentando la motivación del alumnado (Hidayat et al., 2025). De este modo, al incorporar los diferentes elementos que ofrece la plataforma (gamificación, efectos visuales...) se puede transformar una presentación tradicional en un proceso activo y participativo que permite que el alumnado se involucre de manera directa con los contenidos a trabajar, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero. Al controlar qué y cuándo se muestra cada parte de la presentación, el alumnado adquiere mayor autonomía y responsabilidad sobre su aprendizaje, lo que potencia su curiosidad e interés por la materia (Hidayat et al., 2025; Montaña et al., 2025). La interactividad de los recursos que permite crear hace que los contenidos sean más atractivos, estimulando la atención del alumnado y reduciendo la monotonía asociada a métodos tradicionales de enseñanza. Ciertamente, como algunos autores ya apuntan, Genially no solo facilita el acceso a la información, sino que transforma la experiencia educativa en un proceso activo, motivador y centrado en el alumnado (Montaña et al., 2025).

Gracias a la combinación de sus múltiples formatos de información, Genially fomenta la exploración de nuevas formas de comunicar ideas, favoreciendo la expresión creativa y la originalidad en la construcción del conocimiento (Montaña et al., 2025). Asimismo, posee una interfaz flexible e interactiva que permite la creación de recursos innovadores sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados y fomentando la creatividad en el aula (Madrid-Peña et al., 2024). Así, tanto el alumnado como el profesorado tienen multitud de opciones para crear presentaciones interactivas, infografías, líneas de tiempo, mapas, juegos y otros recursos educativos incorporando texto, audio, vídeo, imágenes y animaciones (Genially, s. f.). La plataforma también facilita la personalización de los recursos según las necesidades del alumnado o el contexto de aprendizaje, adaptando contenidos a diferentes estilos y ritmos. Al integrar una gran variedad de elementos interactivos y multimedia, Genially se convierte no solo es una herramienta de

presentación, sino un medio para estimular la creatividad, la innovación y el desarrollo de habilidades digitales esenciales en la educación contemporánea.

Finalmente, la plataforma permite que varios usuarios trabajen de manera conjunta y al mismo tiempo en proyectos, presentaciones o recursos educativos, promoviendo la creación de grupos de trabajo y el intercambio de ideas. Es sabido que la colaboración entre el alumnado fortalece habilidades sociales, comunicación efectiva y trabajo en equipo, competencias esenciales para el desarrollo académico y profesional del alumnado (Latorre-Coscolluela et al., 2025). Además, Genially facilita la interacción entre el alumnado a través de comentarios, actividades interactivas y encuestas que pueden ser utilizados como herramientas de discusión y análisis de contenidos. De este modo, Genially también se concibe como una herramienta que predispone un espacio digital que fortalece la colaboración, la comunicación y la construcción conjunta del conocimiento, contribuyendo al aprendizaje social y a la consolidación de competencias colaborativas en el alumnado (Latorre-Coscolluela et al., 2025; Yuniarsih & Setiawan, 2025).

## **2. OBJETIVOS**

El objetivo principal de esta experiencia de innovación docente fue analizar las percepciones del alumnado de educación superior en el empleo de la plataforma Genially como recurso interactivo. Para dar respuesta a este objetivo principal se propusieron los siguientes objetivos específicos: a) Favorecer el aprendizaje significativo de contenidos teórico-prácticos propios de la materia; b) Fomentar la destreza necesaria para transmitir conceptos y datos de forma comprensible y bien estructurada; c) Facilitar la comprensión de contenidos complejos transformándolos en recursos visuales más accesibles; d) Fomentar la creatividad en la elaboración de presentaciones y recursos digitales interactivos; e) Desarrollar competencias digitales avanzadas; f) Incrementar la motivación y el interés del alumnado por la materia; g) Fomentar el trabajo en grupo; h) Fomentar vínculos interpersonales y comunicativos entre el alumnado.

Con el fin de alcanzar estos objetivos específicos, se propuso que el alumnado también adquiriese determinadas competencias específicas y genéricas que quedan definidas en la Guía Docente de la asignatura. Específicamente, las competencias a desarrollar fueron: a) Adquirir la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes relativos al comportamiento humano individual y social, y al contexto en que se produce para emitir juicios fundamentados en criterios sociales, científicos y éticos, sobre problemas y situaciones de índole psicológica; b) Ser capaces de aplicar los conocimientos al trabajo profesional en el ámbito de la Psicología identificando, valorando y resolviendo los problemas y demandas que se les presenten, y elaborando y defendiendo argumentos relevantes en los que fundamenten su actuación; c) Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias que les capacite para continuar su formación y aprendizaje en el ámbito de la Psicología con un alto grado de autonomía; d) Ser capaces de transmitir información, ideas, problemas y soluciones sobre cuestiones relativas al comportamiento humano, a un público tanto especializado como no especializado; e) Adquirir la capacidad para abordar su actividad profesional y formativa desde el respeto al Código Deontológico dentro del ámbito de la Psicología; f) Desarrollar una actitud crítica en relación con la capacidad de análisis y síntesis; g) Desarrollar una actitud de indagación que permita la revisión y avance permanente del conocimiento.

### **3. MÉTODO**

#### **3.1. Participantes**

La muestra total de esta experiencia de innovación docente estuvo formada por 88 alumnos y alumnas de educación superior de la Universidad de Huelva, matriculados durante el curso académico 2024-2025 (77,3% chicas; 21,6% chicos; 1,1% otras identidades), de edades comprendidas entre los 20 y 33 años ( $M = 21,25$ ;  $DT = 1,98$ ).

#### **3.2. Procedimiento y descripción de la experiencia**

La propuesta de innovación que se presenta fue implementada en las sesiones prácticas correspondientes a la Práctica 1 de la asignatura Psicología de la Intervención Social y Comunitaria del Grado de Psicología de la Universidad de Huelva durante el primer cuatrimestre del curso académico 2024/2025. Esta asignatura corresponde al primer cuatrimestre del tercer curso del grado. Concretamente, la incorporación de la herramienta Genially se llevó a cabo durante la práctica centrada en identificar la dimensión psicosocial de los problemas sociales más relevantes en la actualidad. Las sesiones prácticas en las que se implementó esta experiencia de innovación docente tuvieron lugar durante los meses de octubre y noviembre del curso académico 2024/2025. Las sesiones prácticas de la asignatura tenían una duración total de 120 minutos.

La experiencia de innovación docente que fue aplicada en el aula se llevó a cabo, inicialmente, pidiendo al alumnado su división en grupos de trabajo pequeños. La práctica consistió, en primer lugar, en elegir un problema psicosocial de una lista aportada por la docente (ver Tabla 1). Cabe mencionar que este listado tenía un carácter orientativo. Si algún grupo deseaba elegir otro problema psicosocial no incluido en el listado podía hacerlo consultándolo previamente con la docente de la asignatura. Una vez elegido el problema psicosocial, cada grupo debía localizar en la literatura científica factores psicosociales que originan y mantienen dicho problema y aportar información sobre su gravedad y extensión. Así, cada grupo debía dar respuesta a 4 preguntas específicas en relación al problema psicosocial elegido. Estas preguntas se muestran en la Tabla 2. Finalmente, cada grupo de trabajo debía realizar un informe breve, así como, una presentación breve que integrara el análisis del problema psicosocial elegido elaborando para ello una infografía digital a través de la herramienta Genially. Se comunicó al alumnado que la presentación de la infografía interactiva requería la participación de todos los integrantes del grupo.

**Tabla 1.** Listado orientativo de problemas psicosociales

Listado orientativo de problemas psicosociales
1. Absentismo escolar/Fracaso escolar
2. Adicción infantil-juvenil a las nuevas tecnologías
3. Estilos de vida no saludables (alimentación inadecuada, sedentarismo, etc.)
4. Estrés laboral crónico (burnout)
5. Falta de respeto al medio ambiente- comportamiento no ecológico
6. Homofobia
7. Juego patológico (apuestas)
8. La soledad de las personas mayores
9. Maltrato a la infancia
10. Materialismo y consumismo
11. Prejuicios hacia los inmigrantes/Xenofobia
12. Violencia de género
13. Violencia entre iguales en el contexto escolar

**Tabla 2.** Preguntas a responder por cada grupo para el análisis del problema psicosocial

Preguntas a responder por cada grupo para el análisis del problema psicosocial.
<i>Pregunta 1.</i> ¿De qué problema psicosocial se trata? Justifica la elección.
<i>Pregunta 2.</i> ¿Cuál es la extensión del problema psicosocial? Aporta datos e indicadores concretos.
<i>Pregunta 3.</i> ¿Qué factores se asocian al problema psicosocial o bien lo originan?
<i>Pregunta 4.</i> ¿Cuáles son las consecuencias del problema psicosocial? ¿De qué modo afecta a la población?

### 3.3. Evaluación de la experiencia y plan de análisis estadístico

La experiencia de innovación docente basada en el uso de la herramienta Genially se llevó a cabo administrando un cuestionario diseñado *ad hoc* que permitió conocer la valoración y satisfacción del alumnado y que fue cumplimentado en la última sesión de la práctica. Así, una vez terminadas las sesiones que componían la práctica se invitó al alumnado a participar de manera voluntaria, anónima y confidencial. Tras aceptar participar en el estudio, el alumnado completó el cuestionario *ad hoc* en presencia de la docente, durante el horario de clase, empleando entre 5 y 7 minutos aproximadamente. Todas las personas participantes respondieron a dos preguntas demográficas relacionadas con su edad y su sexo. El cuestionario *ad hoc* incluía 9 ítems valorados mediante una escala Likert de 1 (nada) a 4 (mucho), donde cada afirmación requería que el estudiante indicara su grado de acuerdo, expresando con sinceridad su opinión y percepción respecto a los diferentes aspectos planteados. Un ejemplo de ítem fue: Fomenta la capacidad de análisis y síntesis de los contenidos facilitando su comunicación y exposición. Cabe mencionar que el ítem 5 “Ha supuesto una pérdida de tiempo en el aprendizaje y comprensión de los contenidos de la práctica” fue redactado en negativo y no fue invertido para su análisis y que el ítem 9 “Hubiera preferido utilizar herramientas “tradicionales” de presentación estática (por

ejemplo: PowerPoint o pdf) que herramientas digitales más novedosas como Genially” si bien no fue redactado en negativo evaluaba la disposición del alumnado a utilizar herramientas innovadoras en lugar de medios de presentación tradicionales. Para llevar a cabo el análisis posterior, los 9 ítems que conforman el cuestionario *ad hoc* administrado al alumnado pueden organizarse en cuatro categorías: a) Categoría 1: Organización y comprensión de los contenidos. Esta categoría hace referencia a la valoración del alumnado de educación superior respecto a la utilización de Genially para estructurar y transmitir de manera efectiva los contenidos propios de la práctica. Específicamente, esta primera categoría se centra en las habilidades cognitivas relacionadas con el análisis, la síntesis y la comunicación de ideas complejas. En esta categoría se incluyen los ítems 1 y 8 del cuestionario de valoración y satisfacción; b) Categoría 2: Motivación e interés por el aprendizaje. Esta categoría está referida a la valoración del alumnado de educación superior respecto al impacto de Genially en su motivación intrínseca y en el interés por aprender los contenidos propios de la asignatura. También permite identificar posibles actitudes negativas del alumnado universitario hacia la herramienta. Así, esta segunda categoría explora la relación entre innovación tecnológica y compromiso académico. En esta categoría se incluyen los ítems 2, 3 y 5 del cuestionario de valoración y satisfacción; c) Categoría 3: Creatividad y desarrollo de recursos digitales. Esta categoría se centra en la percepción del alumnado universitario respecto al potencial de Genially para estimular su creatividad e innovación en la presentación de contenidos de la práctica. También evalúa la capacidad del alumnado para generar recursos digitales originales, aprovechar herramientas interactivas y experimentar con formatos novedosos. Asimismo, esta categoría incluye la disposición de los estudiantes a sustituir métodos tradicionales de presentación por alternativas digitales más dinámicas. En esta categoría se incluyen los ítems 6 y 9 del cuestionario de valoración y satisfacción; d) Categoría 4: Interacción social y trabajo en grupo. Esta categoría está referida a la valoración del alumnado de educación superior respecto a los procesos de socialización, concretamente, evalúa las relaciones interpersonales y la colaboración entre el alumnado al utilizar Genially. Esta categoría refleja la dimensión social del aprendizaje, evaluando cómo los recursos digitales pueden mejorar la comunicación y el sentido de comunidad dentro del aula universitaria. En esta categoría se incluyen los ítems 4 y 7 del cuestionario de valoración y satisfacción.

A partir de las respuestas obtenidas se construyó una matriz de datos. El análisis de los estadísticos descriptivos de la experiencia implementada se realizó utilizando el programa IBM SPSS Statistics en su versión 26. Los datos fueron tratados de manera anónima, asegurando total confidencialidad y privacidad, y fueron utilizados únicamente para generar conocimiento científico que contribuya a la mejora de la docencia en el contexto de la educación superior.

#### **4. RESULTADOS**

Los estadísticos descriptivos del cuestionario *ad hoc* administrado al alumnado universitario se muestran en la Tabla 3. Los resultados indicaron que, de manera general, el alumnado de educación superior realizó una valoración muy positiva de la incorporación de la herramienta Genially en la asignatura Psicología de la Intervención Social y Comunitaria. Específicamente, la mayoría de los ítems evaluados tuvieron puntuaciones medias por encima de 2,7 en un rango de 1 a 4. Seguidamente se describen los principales resultados obtenidos tras la administración del cuestionario de satisfacción y valoración, organizados conforme a las cuatro categorías indicadas en el apartado previo.

Según indica la Tabla 3 para la primera categoría de resultados referida a la organización y comprensión de los contenidos, el alumnado de educación superior percibía que utilizar la herramienta Genially para la elaboración de la infografía interactiva ha facilitado la organización de la información de manera lógica y clara, permitiendo tanto la comprensión propia como la exposición de los conocimientos a otros. Los ítems referidos a esta categoría tienen puntuaciones medias superiores a 3 en un rango de 1 a 4.

En relación a la segunda categoría relativa a la motivación e interés por el aprendizaje, los resultados mostraron que el alumnado universitario percibía que la utilización de Genially favorecía su motivación por aprender los contenidos relacionados con la práctica y contribuía a captar la atención del resto del alumnado y la profesora. Los ítems referidos a este respecto tuvieron una puntuación media, concretamente de 3,32 y 2,75 en un rango de 1 a 4. Los resultados también mostraron que el alumnado de educación superior percibía, específicamente, que utilizar Genially no había supuesto una pérdida de tiempo para aprender y comprender los contenidos de la práctica. Cabe mencionar que, el ítem referido a este aspecto fue redactado en negativo por lo que la puntuación media que obtuvo fue de 1,73 en un rango de 1 a 4 (ver Tabla 3).

La Tabla 3 muestra que, en lo relativo a la categoría 3 centrada en la creatividad y desarrollo de recursos digitales, los resultados indicaron que el alumnado de educación superior percibe Genially como una herramienta que favorece la creación de recursos digitales novedosos e innovadores con una puntuación media de 3,5 en un rango de 1 a 4. No obstante, los resultados apuntan a que, con una puntuación media ligeramente superior a 2 en un rango de 1 a 4, el alumnado universitario no muestra una clara disposición a sustituir métodos tradicionales de presentación por alternativas digitales más dinámicas e interactivas.

Finalmente, en lo referente a la categoría 4 relativa a la interacción social y trabajo en grupo, los resultados indicaron que el alumnado universitario percibe que el uso de la herramienta Genially facilita el trabajo en equipo, la cooperación y la cohesión grupal, así como la posibilidad de conocer mejor a los compañeros y compañeras. Los ítems que pertenecen a esta categoría tienen puntuaciones medias cercanas o superiores a 3 en un rango de 1 a 4 (ver Tabla 3).

**Tabla 3.** Estadísticos descriptivos del cuestionario

	Mín-Max	M	DT
1. Ayuda a gestionar y organizar los contenidos de la práctica favoreciendo la trasmisión de los contenidos manera clara y estructurada	2-4	3,10	0,64
2. Favorece la motivación y el interés por aprender conocimientos relacionados con la asignatura	1-4	2,75	0,73
3. Ayuda a captar la atención de la profesora y de los compañeros/as al posibilitar la realización de una presentación interactiva y dinámica	2-4	3,32	0,65
4. A través del trabajo en grupo se conoce mejor a los compañeros/as	1-4	3,24	0,79
5. Ha supuesto una pérdida de tiempo en el aprendizaje y comprensión de los contenidos de la práctica	1-4	1,73	0,74
6. Permite el desarrollo de recursos digitales originales, novedosos y creativos para mostrar los contenidos de la práctica	1-4	3,15	0,65
7. Ha fomentado las relaciones con el resto de miembros del grupo gracias al trabajo conjunto para llevar a cabo la infografía interactiva	1-4	2,74	0,86
8. Fomenta la capacidad de análisis y síntesis de los contenidos facilitando su comunicación y exposición	2-4	3,18	0,65
9. Hubiera preferido utilizar herramientas “tradicionales” de presentación estática (por ejemplo: powert point o pdf) que herramientas digitales más novedosas como Genially	1-4	2,18	1,07

*Nota.* Mín-Max = Máximo-Mínimo; M = Media; DT = Desviación Típica.

## 5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En términos generales, los hallazgos de esta experiencia de innovación docente destacan que, el alumnado de educación superior realizó una valoración muy positiva del empleo de Genially para la elaboración de infografías interactivas. Específicamente, los hallazgos encontrados subrayan que Genially es una herramienta que favorece significativamente la organización, análisis y comprensión de los contenidos, permitiendo al alumnado abordar el problema psicosocial elegido de manera clara y estructurada. En este sentido, estudios recientes señalan que los materiales interactivos creados con Genially aumentan la claridad de los contenidos y favorecen la construcción de conocimiento significativo al permitir al alumnado relacionar ideas y analizar la información de manera crítica (Sitorus & Karo-Karo, 2025; Ortiz-Méndez et al., 2024).

Los hallazgos de esta experiencia también evidencian que la plataforma Genially contribuye en gran medida a incrementar la motivación del alumnado universitario hacia el aprendizaje de los contenidos prácticos de la asignatura. De este modo, Genially es valorada como una herramienta de gran utilidad para la comprensión de los problemas psicosociales elegidos, así como para su análisis fundamentado en base a los contenidos teórico-prácticos propios de la asignatura. En este sentido, diversos estudios afirman que herramientas digitales como Genially permiten crear experiencias activas y participativas centradas en el alumnado propiciando la motivación e interés en la asignatura por parte del alumnado, reforzando la participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Hidayat et al., 2025; Montaña et al., 2025) y favoreciendo la adquisición de aprendizaje significativo (Montaña et al., 2025). Este tipo de entornos digitales

favorece la atención sostenida del alumnado además de facilitar el análisis crítico y la reflexión de los contenidos de la materia (Hidayati & Slamet, 2025).

Por otra parte, el alumnado reconoce la utilidad de Genially para la creación de formas de presentación novedosas de contenidos. Ciertamente, Genially se consolida como una de las herramientas digitales que más funcionalidades ofrece para la creación y presentación de contenido interactivo (Genially, s.f.). Sin embargo, el alumnado universitario evidencia cierta resistencia a reemplazar las presentaciones tradicionales por formatos digitales novedosos, reflejando un nivel de apertura medio hacia la innovación tecnológica y el diseño creativo. Una posible explicación a este hallazgo podría encontrarse en el tiempo adicional requerido que supone preparar una presentación utilizando Genially. A este respecto, aunque la herramienta posea una interfaz intuitiva y versátil para el alumnado que utiliza Genially por primera vez, que era la situación de la mayoría de la muestra participante, se requiere cierto tiempo para familiarizarse con la herramienta y dominar sus funciones. Este hecho puede ser percibido por el alumnado como un esfuerzo adicional para realizar la práctica frente a los métodos convencionales que ya conoce y ha utilizado en múltiples ocasiones.

La experiencia de innovación docente también ha demostrado que el uso de Genially favorece notablemente el trabajo en grupo y refuerza la cohesión grupal entre el alumnado universitario. La plataforma ha facilitado la cooperación, la comunicación y la construcción conjunta del conocimiento en el análisis del problema psicosocial elegido por cada grupo. La capacidad de trabajo colaborativo que ofrece Genially se manifiesta cuando el alumnado crea de forma conjunta la presentación de la infografía interactiva, reconociendo que el uso de Genially promueve relaciones interpersonales más estrechas y un mayor conocimiento del resto de miembros que componen el grupo. Estos hallazgos coinciden con investigaciones recientes que sostienen que las herramientas digitales interactivas como Genially, facilitan el aprendizaje colaborativo, la creatividad compartida y el desarrollo de competencias sociales, comunicativas y cooperativas en contextos de educación superior (Hidayat et al., 2025; Latorre-Coscolluela et al., 2025, Montaña et al., 2025). Además, otros estudios evidencian que el uso de medios interactivos basados en herramientas como Genially mejora significativamente la asimilación de contenidos cuando se trabaja en entornos colaborativos (e. g., Sitorus & Karo-Karo, 2025). En conjunto, estos hallazgos apoyan la idea de que Genially además de ser un recurso útil para presentar contenidos, constituye un espacio digital que potencia la colaboración, el intercambio de ideas, la participación activa y la construcción conjunta del conocimiento.

Como cualquier estudio no está exento de algunas limitaciones a las que se debe hacer referencia, así como, a algunas líneas de investigación futuras. En primer lugar, la experiencia implementada se centró principalmente en la elaboración de infografías interactivas, sin profundizar en las funcionalidades avanzadas de la plataforma. Este hecho limita la comprensión del potencial de la herramienta. Sería deseable que futuras experiencias de innovación docente propusieran al alumnado explorar las funciones avanzadas de la plataforma, como líneas de tiempo, mapas mentales y elementos de gamificación. En segundo lugar, la experiencia implementada se enfocó exclusivamente en la herramienta Genially. Futuras experiencias de innovación docente podrían enriquecer el proceso educativo mediante la incorporación de otras herramientas digitales, como las plataformas Prezi, Mentimeter o Canvas, que permitan diversificar los formatos de aprendizaje y realizar evaluaciones más detalladas del impacto de estas tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A pesar de estas limitaciones cabe destacar dos grandes fortalezas de la experiencia llevada a cabo. La primera de ellas hace

alusión a que la experiencia se ha implementado en la totalidad de grupos que componían la asignatura durante el curso académico 2024/2025, lo que permitió alcanzar a todo el alumnado, garantizar una aplicación homogénea de la innovación docente y evaluar de manera integral los efectos de la herramienta, asegurando así la coherencia metodológica y la posibilidad de obtener resultados representativos y generalizables dentro de la asignatura. La segunda alude a la continua comunicación y coordinación entre las docentes que impartieron la asignatura en el curso en que se puso en práctica la experiencia de innovación. Este hecho permitió llevar a cabo una planificación coherente, la resolución ágil y efectiva de incidencias y la garantía de una implementación uniforme en la asignatura completa de la experiencia de innovación docente.

Los hallazgos destacados previamente de esta experiencia de innovación docente subrayan la necesidad de implementar prácticas innovadoras como un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje que permita al alumnado enfrentarse a una sociedad globalizada y proporcionar ambientes educativos adecuados y de alta calidad en el contexto de la educación superior en línea con lo encontrado en estudios previos (p. e., Soriano-Sánchez & Jiménez-Vázquez, 2022; Tkachenko, 2025). Para concluir, la experiencia presentada aporta conocimientos basados en la evidencia que apuntan a la consolidación de la herramienta Genially como un recurso eficaz para la implementación de metodologías más interactivas, dinámicas y centradas en el alumnado. Genially constituye un recurso que fortalece tanto las competencias digitales del alumnado, como la capacidad para colaborar y construir el conocimiento de manera conjunta, ofreciendo así un entorno de aprendizaje más motivador y dinámico en el ámbito de la educación superior.

## 6. AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es parte de una ayuda postdoctoral (DGP\_POST\_2024\_00516) financiada por la Junta de Andalucía/Consejería de Universidad, Investigación e innovación (CUII) y el Fondo Social Europeo Plus (FSE+).

## REFERENCIAS

- Alenezi, M., Wardat, S., & Akour, M. (2023). The need of integrating digital education in higher education: Challenges and opportunities. *Sustainability*, 15(6), 4782. <https://doi.org/10.3390/su15064782>
- Area-Moreira, M., Rodríguez-Rodríguez, J., Peirats-Chacón, J., & Santana-Bonilla, P. (2023). The digital transformation of instructional materials. Views and practices of teachers, families and Editors. *Technology, Knowledge and Learning*, 28(4), 1661-1685. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09664-8>
- Castillo-Cuesta, L., Cabrera-Solano, P., & Ochoa-Cueva, C. (2024). *Using Genially and Kahoot for Implementing CLIL in EFL Higher Education. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 250-270. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.7.13>
- Díaz, F., Morales, M. L., & López, E. A. (2022). Diseño tecnopedagógico de casos de enseñanza en formato electrónico sobre la metáfora mente-ordenador para estudiantes universitarios de psicología. En J. Bárcenas & E. Ruiz-Velasco (Coords.), *Innovación Digital Educativa* (pp. 336–347). SOMECE.

- Femi, S. A., & Yemisi, E. E. (2015). Effective Teaching with ICT in Nigerian Higher Institutions: A Solution to Graduates' Unemployability. *African Higher Education Review (AHER)*, 9(34), 34–43.
- Genially. (06 de diciembre de 2025). *Crea presentaciones interactivas con Genially, gratis y online*. <https://www.genially.com>
- Hart, J. (2025). Top 100 Tools for Learning 2025. Results of the 19th Annual Survey. <https://toptools4learning.com/>
- Heredia, G. J., González, J. L., Carvajal, J. A., & Ordóñez, O. S. (2025). Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 11(1), 2049–2070. <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4284>
- Hidayat, W., Napitupulu, E., & Simbolon, N. (2025). Examining student perceptions of Genially-based learning media integrated with problem-based learning to enhance English reading comprehension. *FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 4(2), 150–157. <https://doi.org/10.58723/finger.v4i2.444>
- Hidayati, D., & Slamet, J. (2025). Interactive Multimedia via LMS on a Reading Comprehension Course: Enhancing Engagement and Learning Outcomes in Islamic Higher Education. *Journal of Studies in the English Language*, 20(1), 95–122. <https://doi.org/10.64731/jsel.v20i1.277426>
- Jaramillo-Benítez, J., Hernández-Peñaranda, J. O., & Rincón-Leal, J. F. (2020). Uso de plataformas digitales para la enseñanza de la física en estudiantes universitarios. *Eco matemático*, 11(2), 81-86. <https://doi.org/10.22463/17948231.3204>
- Latorre-Coscolluela, C., Sierra-Sánchez, V., & Vázquez-Toledo, S. (2025). Gamification, collaborative learning and transversal competences: analysis of academic performance and students' perceptions. *Smart Learning Environments*, 12(2), 1-17. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00361-2>
- Madrid-Peña, J. J., Guerrero-Cárdenas, A. E., Núñez-Madrid, K. S., & Núñez-Valarezo, J. E. (2025). Uso de Genially para fomentar la narrativa digital en la producción de textos narrativos. *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 2(2), 79-96. <https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i2.24>
- Mata, C., Siavichay, P. D. P. P., & Chavarria, M. (2025). Genially herramienta para fortalecer el proceso educativo de Paquetes Contables. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 16(1), 341-368.
- Montaño, J. O., Peña, B. F., Velasteguí, E., & Tapia, T. (2025). Project-based learning with Genially based on student content creation. *Explorador Digital*, 9(4), 6-24. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3543>
- Ortiz-Méndez, C., Gaibor, R. M., & Gaibor, M. J. (2024). El uso de la herramienta digital Genially en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de educación básica superior en Ecuador. *Interconectando Saberes*, 18, 101-112. <https://doi.org/10.25009/is.v0i18.2844>

- ña-Cabanas, A. M., & Fernández-Munín, M. C. (2017). Reseña de la aplicación: Genially. Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e interactivo. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 4(2), 154-157. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>
- Rodríguez, Y. R., Munárriz, A., Campión, M. J., & Goicoechea, M. I. (2025). Instructional design for tutoring on interactive platforms: creating educational interventions overcoming the digital gap: YR Rincón et al. *Educational technology research and development*, 73, 3131–3149. <https://doi.org/10.1007/s11423-025-10516-8>
- Silva, M. E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(1), 873-891.
- Smith, J., & Khan, L. (2023). A systematic review of information and communication technologies (ICTs) on student motivation: researchers' reflections on a selected higher education institution (HEIs). *Global Knowledge, Memory and Communication*, 74(11), 77–100. <https://doi.org/10.1108/GKMC-03-2024-0129>
- Soriano-Sánchez, J., & Jiménez-Vázquez, D. (2022). Prácticas educativas innovadoras en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 5(1), 23–37. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05.002>
- Sitorus, S. F., & Karo-Karo, I. R. (2025). *The Effect of Genially-Based Interactive Media on Students' Understanding of Mathematical Concepts*. *Journal of General Education and Humanities*, 4(4), 1853-1866. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i4.757>
- Tkachenko, A. (2025). Innovations in higher education: new approaches and teaching technologies. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 10(1), 1-17. <https://doi.org/10.2478/amns-2025-0307>
- Upadhayaya, P. R. (2023). Information Communication Technology in Education: Bringing Innovation in Classroom. *Ganeshman Darpan*, 8(1), 96–110. <https://doi.org/10.3126/gd.v8i1.57335>
- Yuniarsih, A., & Setiawan, A. M. (2025). Development of Interactive Learning Media about the Earth and Its Satellites Through the Genially Platform to Improve Students' Cognitive Learning Results. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 10(1), 45–56. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v10n1.p45-56>