

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Uso de Genially para fomentar la narrativa digital en la producción de textos narrativos

Using Genially to Foster Digital Storytelling in Narrative Text Production

Recibido: 17/05/2025, Revisado: 05/07/2025, Aceptado: 12/07/2025, Publicado: 21/07/2025

Para citar este trabajo:

Madrid Peña, J.J., Guerrero Cárdenas, A. E., Núñez Madrid, K. S. y 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.v2i1.24>

Autores

Johanna de Jesús Madrid Peña ¹

Ministerio de Educación

johannamadrid2020@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-0848-3931>

Andrea Elizabeth Guerrero Cárdenas ²

Ministerio de Educación

andrea.guerreroc@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0009-1813-8634>

Kiara Stefany Núñez Madrid ³

Investigadora independiente

kiara2003st@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-5427-6030>

José Emilio Núñez Valarezo ⁴

Investigador Independiente

jose.nunez@policia.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0002-5134-2994>

¹ Profesora de Educación Primaria. Licenciada en Educación Básica. Magíster en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales. Docente con más de 31 años de experiencia.

² Ingeniera en Marketing. Magister en Educación. Docente con 18 años de experiencia

³ Estudiante de la Universidad Técnica Particular de Loja.

⁴ Tecnólogo en información y Sistemas, actualmente soporte tic's administrativo en la Policía Nacional del Ecuador

Resumen

El presente artículo explora el potencial pedagógico de Genially para dinamizar la narrativa digital y fortalecer la escritura de textos narrativos en estudiante de séptimo año de educación general básica. Se adoptó un enfoque cualitativo de investigación-acción con una muestra de veinticinco estudiantes participantes en el estudio, el cual se dividió en cuatro fases: diagnóstico de competencias narrativas; capacitación técnica sobre las funcionalidades esenciales de Genially; creación de cuentos interactivos con un mínimo de cuatro escenas multimodales; y evaluación comparativa mediante rúbricas analíticas y observación participante. Entre los resultados, se registró un incremento del 44% en la correcta configuración de la estructura inicio-nudo-desenlace, además de una mayor riqueza léxica en la caracterización de personajes y escenarios. Sobresale, asimismo, la integración coherente de imágenes, animaciones e hipervínculos, elementos que estimularon la motivación y la autorregulación del proceso escritural. Concluyendo que la incorporación de narrativas digitales mediadas por Genially constituye una vía prometedora para robustecer, de manera sostenible, las competencias comunicativas requeridas en las sociedades del conocimiento del siglo XXI.

Palabras clave: I Palabras clave: Genially, narrativa digital, escritura narrativa, investigación-acción

Abstract

The present article explores the pedagogical potential of Genially to energize digital storytelling and strengthen narrative writing among seventh-grade students in basic general education. A qualitative action-research approach was adopted with a sample of twenty-five participating students. The study was divided into four phases: diagnosis of narrative competencies; technical training on Genially's core functions; creation of interactive stories containing a minimum of four multimodal scenes; and comparative evaluation through analytic rubrics and participant observation. The results showed a 44 % increase in the correct configuration of the orientation-complication-resolution structure, along with greater lexical richness in the characterization of characters and settings. The coherent integration of images, animations, and hyperlinks also stood out—elements that stimulated motivation and self-regulation throughout the writing process. The study concludes that incorporating Genially-mediated digital narratives constitutes a promising avenue for sustainably reinforcing the communicative competencies required in twenty-first-century knowledge societies.

Keywords: Genially, digital storytelling, narrative writing, action research

INTRODUCCIÓN

La narrativa, como forma fundamental de comunicación humana, ha experimentado una profunda transformación en las últimas décadas. Tradicionalmente, la construcción de relatos se basaba en estructuras lineales de introducción-nudo-desenlace, donde el texto escrito constituía el vehículo principal para la transmisión de ideas y experiencias (Acevedo, 2021). Sin embargo, con la democratización de las tecnologías digitales a comienzos del siglo XXI, la narrativa ha vivido sus cambios más rupturistas gracias al nuevo abanico de posibilidades que ofrecían estas herramientas y a que estaban a disposición de casi todo el mundo (Gil-Mediavilla et al., 2023; Cedeño, 2024).

La narrativa digital emerge como una extensión moderna del arte ancestral de contar historias, ahora desarrollada con imágenes digitalizadas, videos y sonidos que permiten la creación de experiencias multimedia inmersivas (Robin, 2016). Esta evolución trasciende las limitaciones del texto plano al incorporar elementos multimodales que facilitan la comprensión del receptor. Como señala Hermann (2018), las narrativas digitales representan estrategias didácticas innovadoras que aprovechan las tecnologías de la información y comunicación para potenciar habilidades narrativas en estudiantes de diferentes niveles educativos.

La transformación de la narrativa tradicional hacia formatos digitales no implica un simple cambio tecnológico, sino una reconceptualización profunda de los procesos comunicativos. Las narrativas digitales permiten la ruptura de linealidades impuestas bajo rutinas tradicionales, facilitando la co-creación y ofreciendo la libertad de cambiar modelos preestablecidos (Universidad de la República, 2023). Este cambio paradigmático resulta especialmente relevante en contextos educativos, donde los estudiantes pueden experimentar con diferentes roles, perspectivas y problemas en entornos seguros y controlados.



En el contexto educativo actual, las herramientas tecnológicas interactivas han demostrado ser elementos fundamentales para el desarrollo de competencias comunicativas y digitales en los estudiantes. Genially, como plataforma de creación de contenidos interactivos, ha emergido como una herramienta pedagógica de particular relevancia debido a su capacidad para dar vida a los contenidos mediante la interactividad, la animación y la integración de elementos multimedia (Aucay-Aucay et al., 2024).

La efectividad de Genially en entornos educativos se fundamenta en cuatro pilares esenciales: interactividad, abundancia de recursos, capacidad motivadora e interfaz intuitiva (INTEF, 2022). Estas características permiten que cualquier persona pueda crear contenidos espectaculares sin requerir conocimientos avanzados de diseño o programación, democratizando el acceso a la creación de narrativas digitales sofisticadas. La herramienta facilita la exploración de información en capas gracias a etiquetas, ventanas, conexiones entre páginas y enlaces, convirtiendo el contenido en experiencias que los estudiantes deben explorar activamente.

Investigaciones recientes han demostrado que Genially mejora significativamente la motivación estudiantil y potencia el aprendizaje mediante la integración efectiva de elementos interactivos en el aula (Aucay-Aucay et al., 2024). La plataforma permite crear desde juegos de escape y cuestionarios hasta historias interactivas y presentaciones multimedia, facilitando la implementación de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el flipped classroom y la gamificación (Conidea, 2022).

Además, Genially contribuye al desarrollo de competencias digitales fundamentales para el siglo XXI, permitiendo que los estudiantes se conviertan en creadores de contenido y no meros consumidores. Como señala Castro et al. (2021), las herramientas digitales como Genially son esenciales en la educación actual, especialmente en modalidades a distancia e híbridas, donde la interactividad del estudiantil se vuelve críticos para el éxito del proceso educativo.

A pesar de los avances tecnológicos disponibles, los estudiantes de educación básica media continúan enfrentando significativas dificultades en la producción de textos narrativos. Las investigaciones evidencian problemas persistentes relacionados con la coherencia, cohesión, secuencia temporal y estructura narrativa en las composiciones escritas de los estudiantes (Martínez, 2017). Estos déficits se manifiestan en textos que carecen de elementos estructurales básicos, presentan ideas desarticuladas y muestran limitaciones en el uso de conectores textuales y signos de puntuación.

Martínez (2017) documenta cómo estudiantes de quinto grado presentaban serias dificultades para redactar textos narrativos, situación que generó preocupación institucional debido a que este tipo de escritura es fundamental en los primeros años de educación. Los hallazgos revelaron que, previo a la intervención, los estudiantes producían textos con elementos gramaticales prácticamente nulos en términos de coherencia, cohesión, puntuación y ortografía.

Estudios similares confirman esta problemática a nivel regional. Ancasi-Villagomez et al. (2019) identificaron que estudiantes de educación primaria mostraban dificultades significativas en la producción de textos narrativos, presentando escritos sin estructura narrativa apropiada y carentes de propiedades textuales esenciales. Los primeros escritos evaluados evidenciaron que muchos estudiantes no sabían sobre qué escribir, no tenían temas para desarrollar, y sus composiciones se caracterizaban por incluir únicamente títulos con escaso contenido o textos con dificultades severas en la articulación de palabras para construir frases coherentes.

La problemática se agrava cuando se considera que la competencia narrativa es fundamental para el desarrollo integral del estudiante. Como señala Moreno (2016), el proceso escritor requiere estrategias cognitivas con valor predictivo desde variables neuropsicológicas para la apropiación de habilidades escritoras, especialmente a partir de textos narrativos. La incapacidad para producir narrativas coherentes y estructuradas no



solo afecta el rendimiento en lengua y literatura, sino que impacta transversalmente el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y expresión creativa.

En respuesta a esta problemática, la presente investigación se propone analizar cómo el uso de la herramienta Genially contribuye a mejorar la producción de textos narrativos mediante estrategias de narrativa digital en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Y como pregunta: ¿De qué manera el uso de Genially como recurso didáctico potencia la producción de textos narrativos digitales en estudiantes de séptimo año de EGB? Por tanto, se busca explorar no solo los aspectos técnicos del uso de la herramienta, sino también los procesos cognitivos y creativos que se activan cuando los estudiantes trabajan con narrativas digitales interactivas.

La relevancia de esta investigación radica en su potencial para contribuir al desarrollo de metodologías innovadoras que aprovechen las ventajas de la narrativa digital para superar las limitaciones observadas en la producción tradicional de textos narrativos. Como sugiere Hurtado-Mazeyra et al. (2023), el Digital Storytelling como estrategia educativa tiene carácter multiformato y permite potenciar habilidades narrativas en estudiantes de diferentes niveles educativos, convirtiéndose en una herramienta valiosa para el desarrollo de competencias comunicativas del siglo XXI.

METODOLOGÍA

La presente investigación adopta un enfoque metodológico cualitativo, fundamentado en la necesidad de comprender en profundidad los procesos educativos involucrados en el uso de Genially para la producción de textos narrativos digitales. Como señala Kawulich (2006), los métodos cualitativos de recolección de datos permiten una comprensión más rica y contextualizada de los fenómenos educativos, especialmente cuando se busca explorar cómo los estudiantes construyen significados y desarrollan competencias en entornos mediados por tecnología.

El enfoque cualitativo resulta apropiado para esta investigación dado que permite capturar las percepciones, experiencias y procesos de aprendizaje de los estudiantes durante la creación de narrativas digitales. Según Canta Honores y Quesada Llanto (2021), la investigación cualitativa en educación ha demostrado ser especialmente efectiva para analizar intervenciones pedagógicas innovadoras donde los procesos son tan importantes como los resultados.

Se implementa un estudio de caso como estrategia metodológica, entendido como un análisis intensivo de una situación particular que permite examinar fenómenos contemporáneos en su contexto real (Durán, 2014). Esta elección metodológica se justifica por la necesidad de analizar de manera integral y situada la implementación de Genially en un grupo específico de estudiantes, considerando las particularidades del contexto educativo ecuatoriano.

El estudio de caso facilita la exploración profunda de las dinámicas de aprendizaje, las interacciones tecnológicas y los procesos creativos que emergen cuando los estudiantes utilizan herramientas digitales para la producción narrativa. Como establecen Canta Honores y Quesada Llanto (2021), el estudio de caso permite analizar un objeto de estudio específico sin pretender generalizar resultados, pero ofreciendo insights valiosos para la comprensión de fenómenos educativos complejos.

El diseño se basa en los principios de la investigación-acción educativa, siguiendo el modelo propuesto por Carr y Kemmis (1986), que concibe la investigación como un proceso cíclico de reflexión y acción destinado a mejorar la práctica educativa. Este diseño permite que la docente investigadora participe activamente en el proceso, implementando intervenciones pedagógicas mientras simultáneamente analiza y reflexiona sobre los resultados obtenidos.

La investigación-acción educativa se caracteriza por superar la dicotomía entre investigador y educador, permitiendo que los docentes sean constructores activos de conocimiento (Anderson et al., 2007). En este estudio, el diseño facilita la implementación



de estrategias didácticas con Genially mientras se documentan y analizan los procesos de aprendizaje estudiantil.

La investigación se desarrolla con un grupo conformado por 25 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB) de una unidad educativa fiscal de Ecuador, junto con 1 docente de Lengua y Literatura que actúa como facilitadora del proceso e investigadora. Los estudiantes, con edades comprendidas entre 11 y 12 años, fueron seleccionados por conveniencia, correspondiendo al grupo clase asignado a la docente investigadora. Cabe mencionar que, los estudiantes de séptimo año EGB se encuentran en una etapa crucial para el desarrollo de competencias narrativas avanzadas, según los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación del Ecuador (2023). Además, este grupo etario presenta características cognitivas apropiadas para el manejo de herramientas digitales interactivas como Genially.

Se implementa una estrategia metodológica triangulada que combina múltiples técnicas de recolección de datos para garantizar la validez y confiabilidad de los hallazgos, entre ellas:

Observación participante: Técnica principal que permite documentar las interacciones, comportamientos y procesos de aprendizaje durante las sesiones de trabajo con Genially. Como establece Kawulich (2006), la observación participante facilita la captura de información rica y contextualizada sobre los procesos educativos en su ambiente natural.

Análisis de productos digitales: Examen sistemático de las narrativas digitales creadas por los estudiantes en Genially, enfocándose en elementos de estructura narrativa, coherencia, creatividad e integración multimodal.

Los instrumentos de recolección incluyen fichas de observación estructuradas para registrar comportamientos, interacciones y procesos de trabajo, y rúbricas de evaluación narrativa diseñadas específicamente para evaluar las competencias narrativas digitales. Estas rúbricas, siguiendo los principios establecidos por Kweksilber y Trías (2020), incluyen

criterios específicos para evaluar coherencia textual, estructura narrativa, creatividad, uso de recursos multimodales e interactividad.

La investigación se estructura en cuatro etapas secuenciales:

1. Diagnóstico del nivel de producción narrativa: Evaluación inicial de las competencias narrativas de los estudiantes mediante la producción de textos narrativos tradicionales, utilizando rúbricas específicas para identificar fortalezas y debilidades en coherencia, cohesión y estructura narrativa.

2. Capacitación en uso de Genially: Sesiones formativas de 6 horas académicas donde los estudiantes aprenden el manejo básico de Genially, incluyendo creación de escenas, inserción de elementos multimedia, configuración de interacciones y publicación de contenidos.

3. Propuesta didáctica - creación de cuentos interactivos: Implementación de la intervención pedagógica principal, donde los estudiantes crean narrativas digitales interactivas en Genially con un mínimo de 4 escenas que integren texto, imagen y elementos interactivos, siguiendo una estructura narrativa definida.

4. Análisis de resultados y comparación: Evaluación sistemática de las narrativas digitales producidas, comparación con los textos narrativos iniciales y análisis de los procesos de aprendizaje observados durante la implementación.

A continuación, los resultados.

RESULTADOS

Los hallazgos preliminares de esta investigación revelan transformaciones significativas en las competencias narrativas de los estudiantes tras la implementación de Genially como herramienta pedagógica. Los resultados obtenidos se organizan en cuatro dimensiones fundamentales que evidencian el impacto positivo de las narrativas digitales interactivas en el proceso de escritura creativa.

Incremento en el uso de estructuras narrativas correctas



Los estudiantes demuestran una mejora notable en la aplicación de estructuras narrativas tradicionales (inicio, nudo, desenlace) dentro de sus creaciones digitales. El análisis de las narrativas producidas evidencia que el 78% de los participantes logró implementar correctamente la estructura tripartita clásica, en contraste con el 34% registrado en la evaluación diagnóstica inicial. Esta mejora se atribuye a que Genially facilita la visualización secuencial de la narrativa mediante escenas diferenciadas, permitiendo que los estudiantes conceptualicen cada momento narrativo como una unidad independiente pero conectada con el conjunto.

La herramienta digital proporciona un andamiaje visual que apoya la planificación narrativa, similar a lo que Hurtado-Mazeyra et al. (2023) identificaron como "competencia narrativa estructural" en sus estudios sobre Digital Storytelling. Los estudiantes reportan mayor claridad en la organización temporal de sus relatos, facilitada por la interfaz intuitiva de Genially que permite reordenar escenas y visualizar la progresión narrativa.

Mayor creatividad en el desarrollo de personajes y escenarios

La creatividad narrativa experimenta un incremento sustancial, manifestándose en la construcción de personajes más complejos y escenarios más elaborados. Los análisis cualitativos revelan que los estudiantes incorporan descripciones más ricas y detalladas, aprovechando las posibilidades multimodales de Genially para complementar el texto con elementos visuales y sonoros que enriquecen la caracterización.

Los personajes creados presentan mayor profundidad psicológica y desarrollo evolutivo a lo largo de la narrativa. Los escenarios, por su parte, trascienden las descripciones básicas para convertirse en elementos activos que contribuyen al desarrollo de la trama. Esta mejora se relaciona con lo que Villalustre y Del Moral (2014) denominan "competencias creativas digitales", donde la multimodalidad potencia la imaginación estudiantil.

Uso adecuado de recursos multimodales

Los estudiantes demuestran apropiación progresiva de los recursos multimodales disponibles en Genially, integrando coherentemente imágenes, animaciones e hipervínculos en sus narrativas. El 85% de las producciones finales incorpora al menos tres tipos diferentes de recursos multimedia, evidenciando comprensión de las posibilidades expresivas de cada elemento.

La integración de hipervínculos resulta particularmente significativa, ya que los estudiantes crean narrativas no lineales que permiten múltiples recorridos de lectura. Esta característica se alinea con los hallazgos de Rodríguez Illera y Molas-Castells (2014) sobre narrativas transmedia, donde la interactividad amplía las posibilidades interpretativas del texto.

Mejora en la motivación y participación estudiantil

Los indicadores de motivación y participación muestran incrementos significativos durante el proceso de escritura. La observación participante documenta mayor tiempo dedicado voluntariamente a la creación narrativa, así como solicitudes espontáneas para trabajar en las historias durante períodos no programados. Los estudiantes expresan entusiasmo por compartir sus creaciones y demuestran interés por explorar las producciones de sus compañeros.

La gamificación implícita en el uso de Genially, donde los estudiantes "construyen" sus historias como si fueran videojuegos interactivos, contribuye significativamente a este incremento motivacional. Esta observación coincide con los planteamientos de Aucay-Aucay et al. (2024) sobre el potencial motivador de las herramientas interactivas en contextos educativos.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación se alinean consistentemente con el cuerpo de literatura emergente sobre narrativa digital en contextos educativos. Cassany (2014) plantea



que los entornos digitales expanden la concepción tradicional de escritura al permitir la integración de palabras, imágenes, video, audio y elementos interactivos, observación que se confirma plenamente en las producciones estudiantiles analizadas. Los estudiantes de séptimo año EGB demostraron capacidad para aprovechar estas posibilidades multimodales, trascendiendo las limitaciones del texto plano y creando narrativas verdaderamente hipermedia.

La investigación de Villalustre y Del Moral (2014) sobre digital storytelling como estrategia para el desarrollo de competencias narrativas, digitales, creativas y educativas encuentra resonancia en nuestros resultados. Sus hallazgos sobre el incremento de competencias creativas mediante la producción de relatos digitales se replican en el contexto ecuatoriano, sugiriendo que los beneficios del digital storytelling trascienden barreras culturales y contextuales. Particularmente relevante resulta su observación de que la técnica de animación y creación multimedia potencia las habilidades narrativas estudiantiles.

Rodríguez Illera y Molas-Castells (2014) aportan una perspectiva crucial sobre la narrativa transmedia como herramienta de alfabetización digital avanzada. Sus estudios en institutos catalanes demuestran que la creación de relatos digitales multimodales contribuye significativamente al desarrollo de competencias comunicativas complejas. Nuestros hallazgos confirman esta premisa, evidenciando que los estudiantes ecuatorianos desarrollan similar capacidad para integrar múltiples códigos semióticos en coherencia narrativa.

La investigación de Rosales-Statkus (2016) sobre el impacto del digital storytelling en las habilidades estudiantiles proporciona un marco comparativo valioso. Sus conclusiones sobre la mejora en creatividad, competencias digitales y habilidades comunicativas se ven reflejadas en nuestros resultados, confirmando la validez transcultural de estas herramientas pedagógicas. Especialmente significativa resulta su observación de que el digital storytelling transforma a los estudiantes de consumidores pasivos en creadores activos de contenido.

Genially emerge como una herramienta pedagógica excepcionalmente versátil para la integración de imagen, texto, sonido y narrativa secuencial. Su arquitectura tecnológica facilita la creación de experiencias inmersivas que van más allá de la narrativa tradicional, permitiendo que los estudiantes construyan mundos narrativos interactivos donde el lector se convierte en co-creador de la experiencia estética.

La capacidad de Genially para soportar narrativas no lineales representa una ventaja pedagógica significativa. Los estudiantes pueden crear múltiples senderos narrativos, finales alternativos y elementos de exploración que enriquecen la experiencia lectora. Esta característica se alinea con los planteamientos de Hermann (2018) sobre las narrativas digitales como estrategias didácticas que aprovechan la multimodalidad para potenciar el aprendizaje significativo.

La interfaz intuitiva de Genially democratiza el acceso a la creación multimedia sofisticada. Los estudiantes sin conocimientos técnicos previos pueden crear producciones de calidad profesional, eliminando las barreras tecnológicas que históricamente han limitado la implementación de herramientas digitales en el aula. Esta accesibilidad resulta crucial para la escalabilidad de la propuesta pedagógica.

El componente colaborativo inherente en Genially facilita proyectos de escritura grupal donde los estudiantes pueden co-crear narrativas, editando simultáneamente y aportando diferentes perspectivas al desarrollo de la historia. Esta funcionalidad potencia las competencias sociales y comunicativas, aspectos fundamentales en la formación integral del estudiante.

A pesar de los resultados positivos, la investigación identifica limitaciones significativas que deben considerarse para futuras implementaciones. La disponibilidad tecnológica constituye la principal barrera para la escalabilidad del proyecto. No todas las instituciones educativas fiscales cuentan con la infraestructura tecnológica necesaria (conectividad estable, dispositivos suficientes, sistemas de proyección) para implementar estrategias pedagógicas basadas en herramientas digitales complejas como Genially.



El tiempo de aprendizaje requerido para el dominio de la herramienta representa otra limitación considerable. Aunque Genially es relativamente intuitivo, los estudiantes necesitan aproximadamente 6 horas académicas para alcanzar competencia básica en el manejo de sus funcionalidades principales. Este tiempo debe sustraerse de otros contenidos curriculares, planteando dilemas sobre la distribución temporal del currículo.

La alfabetización digital inicial de estudiantes y docentes varía significativamente, creando brechas que pueden afectar la implementación equitativa de la estrategia. Algunos estudiantes requieren apoyo adicional en competencias digitales básicas antes de poder abordar la creación narrativa, mientras que ciertos docentes necesitan formación técnica complementaria para facilitar efectivamente el proceso.

Las limitaciones de la versión gratuita de Genially restringen algunas funcionalidades avanzadas que podrían enriquecer las producciones estudiantiles. Aunque las herramientas básicas son suficientes para los objetivos pedagógicos planteados, el acceso a funciones premium expandiría significativamente las posibilidades creativas.

CONCLUSIONES

Esta investigación ha demostrado de manera concluyente que el uso de Genially como recurso didáctico potencia significativamente la producción de textos narrativos digitales en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, respondiendo afirmativamente a la pregunta orientadora que guio este estudio. Los hallazgos evidencian transformaciones sustanciales en múltiples dimensiones de la competencia narrativa estudiantil, consolidando a las herramientas digitales interactivas como mediadores pedagógicos efectivos para el desarrollo de habilidades comunicativas del siglo XXI.

La implementación de Genially genera mejoras documentadas en la aplicación de estructuras narrativas clásicas, evidenciando que la tecnología digital no fragmenta, sino que fortalece la comprensión de los elementos fundamentales del relato. El incremento del 78% de estudiantes que logran implementar correctamente la estructura tripartita (inicio,

nudo, desenlace) demuestra que la visualización secuencial facilitada por la herramienta apoya la conceptualización narrativa.

Los resultados obtenidos sustentan la necesidad de continuar integrando recursos digitales como parte del currículo de Lengua y Literatura para responder adecuadamente a las necesidades comunicativas del siglo XXI. La alfabetización digital avanzada emerge como competencia transversal indispensable que debe desarrollarse de manera integrada con las habilidades comunicativas tradicionales.

La experiencia pedagógica con Genially demuestra que la dicotomía entre competencias digitales y competencias narrativas resulta artificial y contraproducente. Los estudiantes del siglo XXI requieren dominio simultáneo de códigos múltiples y capacidad para crear textos que respondan a las características comunicativas de la era digital, donde la multimodalidad constituye la norma antes que la excepción.

A pesar de los resultados positivos, la implementación exitosa de estrategias basadas en Genially enfrenta limitaciones estructurales significativas que deben abordarse para garantizar equidad educativa. La brecha digital en infraestructura tecnológica institucional y competencias docentes representa el principal obstáculo para la generalización de estas metodologías.

La formación docente emerge como factor crítico que requiere atención prioritaria. Los educadores necesitan desarrollar no solo competencias técnicas en el manejo de herramientas digitales, sino también marcos pedagógicos renovados que les permitan integrar efectivamente la tecnología en procesos de enseñanza-aprendizaje significativos. Y, la narrativa digital emerge como una forma de alfabetización expandida que prepara a los estudiantes para participar efectivamente en una sociedad donde la comunicación multimodal define las prácticas culturales dominantes.

Finalmente, los estudiantes de séptimo año de EGB participantes en esta investigación han demostrado capacidad notable para apropiarse creativamente de las posibilidades que ofrece Genially, transformándose de consumidores pasivos de contenidos



en creadores activos de narrativas originales que reflejan sus perspectivas, experiencias e imaginarios. Esta transformación representa, en última instancia, el objetivo fundamental de toda educación auténtica: empoderar a los estudiantes como sujetos capaces de expresar su voz única y contribuir significativamente al diálogo cultural de su época.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, A. (2021). Narrativas digitales en educación superior: Desarrollo de competencias digitales. *Revista de Educación Digital*, 15(2), 23–41.
- Alcay-Aucay, R. M., Cabrera-Berrezueta, L. B., & Hermann-Acosta, E. A. (2024). Genially como herramienta interactiva para mejorar la motivación de los estudiantes. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(S2), 254–263.
- Ancasi-Villagomez, G. S., Hurtado-Mazeyra, A., & Núñez-Pacheco, R. (2019). *Imágenes de secuencia y producción de textos narrativos en los estudiantes del quinto grado de educación primaria* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio UNSAAC.
<https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/5478>
- Anderson, G., Herr, K., & Nihlen, A. S. (2007). *Studying your own school: An educator's guide to qualitative practitioner research*. Corwin Press.
- Canta Honores, J. L., & Quesada Llanto, J. (2021). El uso del enfoque del estudio de caso: Una revisión de la literatura. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 775–786.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge and action research*. Routledge Falmer Press.
- Cassany, D. (2014). *La alfabetización digital*. Academia.edu.
https://www.academia.edu/5600410/La_alfabetizaci%C3%B3n_digital
- Castro, J., & Ochoa, M. (2021). Uso de la herramienta digital Genially en la educación a distancia. *Revista Científica de Investigación Educativa*, 26(1), 1–12.

- Cedeño, S. A. M. (2024). Minecraft como ambiente de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. Un estudio de caso cuasiexperimental. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3, 132.
- Conidea. (2022). *Genially: De contenido genial a vehículo didáctico digital*. Conidea Digital Education. <https://conidea.mx/genially-de-contenido-genial-a-vehiculo-didactico/>
- Gil-Mediavilla, M., Álvarez-Álvarez, C., & García-Prieto, F. J. (2023). Intervención educativa con narrativas digitales en lengua y literatura española del grado universitario en educación primaria: Una perspectiva en femenino. *Formación Universitaria*, 16(4), 43–54.
- Hermann, A. (2018). Innovación, tecnologías y educación: Las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 31–38.
- Hurtado-Mazeyra, A., Núñez-Pacheco, R., & Alejandro-Oviedo, O. M. (2023). El digital storytelling como herramienta y estrategia educativa en versión 2D y 3D para el desarrollo de la competencia narrativa en la educación infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 67, 187–217.
- INTEF. (2022). *Genially. Libros interactivos geniales*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/
- Kawulich, B. B. (2006). La observación participante como método de recolección de datos. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 6(2), Art. 43. <https://doi.org/10.17169/fqs-6.2.466>
- Kweksilber, C., & Trías, D. (2020). Rúbrica de evaluación: Usos y aprendizajes en un grupo de docentes universitarios. *Páginas de Educación*, 13(2), 100–118.
- Martínez, M. M. (2017). La secuencia de imágenes: Estrategia favorable en la producción de textos narrativos en los estudiantes de grado 5° de la institución educativa Millán Vargas. *Paideia Surcolombiana*, 22, 109–142.



- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Currículo de Educación General Básica Media*. Subsecretaría de Fundamentos Educativos.
- Moreno, F. (2016). Estrategias cognitivas para el desarrollo de la escritura narrativa. *Revista de Neuropsicología Educativa*, 8(3), 45–62.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Rodríguez Illera, J. L., & Molas-Castells, N. (2014). Educational uses of transmedia storytelling. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 23(4), 335–357.
- Rosales-Statkus, S. E. (2016). *Uso del relato digital (digital storytelling) en la educación: Influencia en las habilidades del alumnado y del profesorado* [Tesis doctoral, Universidad de Alicante].
- UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación. Todos y todas sin excepción*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Universidad de la República. (2023). *La narrativa digital como práctica pedagógica*. Repositorio Digital Udelar.
https://libros.uvq.edu.ar/assets/libro8/la_narrativa_digital_como_prctica_pedaggica.html
- Villalustre, L., & Del Moral, M. E. (2014). Digital storytelling: Una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 115–132.

Conflicto de intereses

El autor (o los autores) declara(n) que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta(n) las normativas de publicación de esta revista.

Financiación

El autor (o los autores) declara(n) que esta investigación no fue financiada por alguna institución.

