

Implementación de Educaplay y Genially como herramientas digitales educativas para dinamizar el proceso de evaluación

Implementation of educaplay and genially as digital educational tools to streamline the evaluation process

¹Dahiana Yosmerys Paredes Blanco, ²María Dolores Hernández Gabino, ³Yanet Yovanny Jiminián Mata

¹Ministerio de educación de la República Dominicana (MINERD), Docente del nivel secundario, Modalidad Académica Matemática-Física, Politécnico Profesora Gloria María Calcaño, Distrito 14-Nagua, 05- Sánchez, República Dominicana, Dahianaparedes89@gmail.com

²Ministerio de educación de la República Dominicana (MINERD), Docente del Nivel secundario, Modalidad técnico profesional en Gestión Administrativa y Tributaria, Politécnico José Luis Hilario Bone, Distrito 14-Nagua, 05- Sánchez República Dominicana, mahernandez23102006@gmail.com.

³Universidad Abierta Para Adultos (UAPA), Docente-investigadora, Asesora, República Dominicana, yanetjimian@uapa.edu.do, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0972-7006>

Autor de correspondencia: **Dahiana Yosmerys Paredes Blanco, M. A.** Dahianaparedes89@gmail.com

Recibido: 21/11/2024 **Aprobado:** 16/10/2025

Resumen

La investigación realizada en el Politécnico Profesora Gloria María Calcaño, Regional 14-Nagua, Distrito 05-Sánchez de República Dominicana, tuvo como objetivo implementar las herramientas digitales Educaplay y Genially para dinamizar la evaluación en el nivel secundario. El estudio se desarrolló con un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción, siguiendo el modelo de Kemmis. La recolección de datos inclu-

Abstract

The research conducted at the Gloria María Calcaño Polytechnic Institute, Regional 14-Nagua, District 05-Sánchez, Dominican Republic, aimed to implement the digital tools Educaplay and Genially to enhance assessment at the secondary level. The study employed a qualitative approach and an action research design, following the Kemmis model. Data collection included semi-structured interviews, focus groups, participant observa-

yó entrevistas semiestructuradas, grupos focales, observación participante y notas de campo. Se diseñó un plan de formación compuesto por diez intervenciones orientadas al manejo básico y avanzado de Educaplay y Genially, así como a su integración en actividades de evaluación formativa. Los hallazgos evidenciaron que los docentes fortalecieron sus competencias tecnológicas y pedagógicas, mostrando disposición para transformar sus prácticas evaluativas. Las actividades interactivas y gamificadas permitieron a los estudiantes participar con mayor motivación, mejorar su rendimiento académico y comprender de manera más clara los contenidos. La retroalimentación inmediata generó un clima de trabajo activo y orientado al logro. Los docentes lograron diseñar evaluaciones dinámicas que favorecen el aprendizaje significativo. Los resultados confirman que la incorporación de Educaplay y Genially moderniza los procesos evaluativos, convirtiéndolos en experiencias formativas alineadas con la Ordenanza 04-2023 del MINERD. Su implementación promovió una cultura de innovación educativa, fortaleció la evaluación como proceso continuo y facilitó la articulación entre competencias digitales y pedagógicas. En conjunto, se evidencia que estas herramientas contribuyen a una evaluación contextualizada, participativa y coherente con las demandas del currículo vigente.

Palabras clave: Herramientas educativas, Educaplay, Genially, Evaluación; Nivel secundario; Docente, Competencias tecnológicas.

tion, and field notes. A training plan was designed, consisting of ten interventions focused on the basic and advanced use of Educaplay and Genially, as well as their integration into formative assessment activities. The findings demonstrated that teachers strengthened their technological and pedagogical skills, showing a willingness to transform their assessment practices. Interactive and gamified activities allowed students to participate with greater motivation, improve their academic performance, and gain a clearer understanding of the content. Immediate feedback fostered an active and achievement-oriented work environment. Teachers were able to design dynamic assessments that promote meaningful learning. The results confirm that the incorporation of Educaplay and Genially modernizes assessment processes, transforming them into formative experiences aligned with MINERD Ordinance 04-2023. Their implementation fostered a culture of educational innovation, strengthened assessment as a continuous process, and facilitated the integration of digital and pedagogical competencies. Overall, these tools demonstrate their contribution to contextualized, participatory assessment that is consistent with the demands of the current curriculum.

Keywords: Educational tools, Educaplay, Genially, Assessment; Secondary level; Teacher, Technological skills.

Implementación de educaplay y genially como herramientas digitales educativas para dinamizar el proceso de evaluación © 2025 by Dahiana Yosmerys Paredes Blanco, María Dolores Hernández Gabino, Yanet Yovanny Jiminián Mata is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

1. Introducción

Los procesos evaluativos en el nivel secundario continúan enfrentando dificultades para integrar herramientas digitales que promuevan aprendizajes significativos, a pesar del avance tecnológico y de las orientaciones curriculares vigentes. Diversas investigaciones tales como Orellana & Erazo, (2021) y Cubillas, (2021) han evidenciado que, aunque las TIC favorecen la motivación, el pensamiento crítico y la participación estudiantil, existe una brecha considerable en la formación docente para su uso pedagógico y evaluativo.

A nivel internacional, estudios como los de Casas (2020) y los antes mencionados, muestran que las herramientas digitales colaborativas fortalecen el trabajo virtual y facilitan estrategias como el método de casos; mientras que en el ámbito nacional se reporta que los docentes requieren capacitación para integrar plataformas como Microsoft Teams, Padlet, GeoGebra, Educaplay, Kahoot, Genially y Quizizz en sus prácticas evaluativas Álvarez et al., (2018). Este panorama revela un vacío de conocimiento en torno a cómo herramientas específicas, como Educaplay y Genially, pueden contribuir a dinamizar la evaluación en el contexto dominicano, especialmente en institu-

tuciones públicas donde la resistencia al cambio y las limitaciones tecnológicas aún persisten Ortiz Roberto, (2025).

En conjunto, estos estudios coinciden en que el uso de herramientas digitales puede mejorar el rendimiento académico, fortalecer competencias tecnológicas y favorecer evaluaciones dinámicas y contextualizadas; sin embargo, también destacan la falta de investigaciones que analicen su implementación directa en espacios de evaluación formativa en secundaria.

El presente estudio tuvo como objetivo general Implementar las herramientas digitales Educaplay y Genially para dinamizar el proceso de evaluación en el Politécnico Profesora Gloria María Calcaño, Regional 14-Nagua, Distrito 05-Sánchez, en el año escolar 2024-2025. Los objetivos específicos fueron: Capacitar en herramientas digitales educativas Educaplay y Genially, aplicar las herramientas digitales para dinamizar el proceso de evaluación en el nivel secundario y evaluar la efectividad de su implementación. Para dar respuesta a estos objetivos, se empleó un diseño de investigación-acción, basado en el modelo de Kemmis, con el fin de reflexionar sobre la práctica pedagógica de los docentes y promover su optimización en el contexto de la enseñanza digital.

Esta investigación surge de la necesidad de transformar las prácticas evaluativas tradicionales, aún predominantes en muchos centros educativos, donde la aplicación de exámenes escritos en disposición frontal continúa siendo el método habitual, a pesar de la disponibilidad de herramientas digitales, que ayudaría a poder tener versatilidad en ese proceso, muchos docentes enfrentan dificultades para implementarlas adecuadamente. El estudio propone un enfoque práctico y reflexivo, documentando la planificación, ejecución y análisis de intervenciones que incluyeron a docentes y estudiantes, mostrando resultados que refuerzan la utilidad de estas herramientas en la mejora de la evaluación educativa. Durante esta fase, se examinan de manera detallada tanto la problemática como las necesidades existentes, prestando especial atención a las soluciones viables que se puedan implementar para resolver el problema identificado.

La aplicación de las herramientas digitales en la evaluación destaca la efectividad de la motivación estudiantil y el fortalecimiento de las competencias docentes, señalando la importancia de seguir explorando nuevas tecnologías para la evaluación.

Aunque se han documentado avances en el uso de recursos TIC para la enseñanza, persiste la necesidad de comprender su aplicación específica en los procesos evaluativos, así como su impacto en la motivación y participación del estudiantado (Brito & Brito, 2018). Este vacío justifica

la presente investigación, que busca aportar evidencia sobre la efectividad de Edu-capplay y Genially en la modernización de la evaluación, alineándose con las metas del currículo dominicano y ampliando el cuerpo teórico previo al incluir herramientas interactivas y gamificadas como parte del proceso evaluativo.

2. Revisión de la literatura

Los antecedentes de investigación muestran que el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y evaluación ha sido ampliamente estudiado a nivel internacional y nacional. En el ámbito internacional, diversos estudios destacan cómo las herramientas colaborativas (Google Docs, Genially, Kahoot, Quizizz, entre otras) potencian la participación, el trabajo en equipo y el aprendizaje activo en entornos virtuales y presenciales (Chávez et al 2020). Se resalta también la importancia de capacitar a los docentes en el manejo de estas tecnologías, ya que su integración mejora el interés, la motivación y el rendimiento de los estudiantes en distintas áreas como Matemáticas, Ciencia y Tecnología (Vega et al. 2022).

Asimismo, los antecedentes consultados evidencian que existe una relación positiva y significativa entre el dominio de las TIC y el logro de competencias de aprendizaje (Hernández et al. 2014).

Duque (2022) en su investigación sobre las "Herramientas educativas como apo-

yo en la enseñanza”, exponen los beneficios de las herramientas digitales a partir de una revisión bibliográfica, para destacar las ventajas y beneficios de su uso en el contexto educativo. Trabajó con un enfoque de tipo cualitativo y de revisión documental. En los resultados se identificaron varios beneficios con el uso de herramientas digitales, como: comprensión durante la explicación de un nuevo tema; participación compartiendo ideas claras; además de mejorar el pensamiento crítico de los estudiantes y el buen desarrollo de habilidades a través de competencias que incentiven el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando también el análisis durante la utilización de las herramientas, lo que permitiría la adquisición de información veraz y eficaz de manera.

Colman, (2023) explica que en el contexto nacional, los trabajos revisados coinciden en que la implementación de estrategias de capacitación y talleres favorece la integración efectiva de las TIC en la enseñanza. Chavez (2020) también coincide en este pensamiento. Los docentes fortalezcan sus competencias digitales, lo cual se traduce en prácticas pedagógicas más dinámicas y significativas, por lo que Cimarron et al (2024) explica que los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales (Hernández & Mendoza, 2018).

En conclusión el uso de herramientas digitales como Educaplay, Genially, Kahoot o Quizizz no solo dinamiza el proceso evaluativo, sino que también in-

crementa la motivación y el pensamiento crítico-creativo de los estudiantes. Los antecedentes revisados evidencian la relevancia de adaptar las metodologías pedagógicas al uso de recursos digitales, subrayando la necesidad de superar la resistencia docente y de contar con una adecuada infraestructura tecnológica.

Evaluación formativa

La evaluación desde la perspectiva que sostendremos debe ser entendida como un proceso de construcción de conocimiento sobre el objeto de evaluación. Implica, en el mismo sentido, un acto de interrogación sobre aquello que se evalúa; acto de interrogación que se puede formular sobre el objeto de evaluación como sobre las propias estrategias y prácticas del evaluador. (Unir, 2020)

La evaluación formativa se realiza de forma continua y en determinados momentos del proceso, después de terminar con segmentos significativos del mismo. Su finalidad es identificar los logros o fortalezas así como las debilidades que pudieran ser utilizadas como referencia para la retroalimentación. La evaluación sumativa se aplica al final de la intervención pedagógica, y su función es determinar hasta qué grado se ha alcanzado el dominio de las competencias. (MINERD, 2022)

La evaluación formativa o de proceso se realiza en el desarrollo de las actividades y es con el objetivo de reconocer su desarrollo de las competencias. De acuerdo la

valoración declarada MINERD (2022), expone que las calificaciones de los parciales se reportan en cuatro períodos escolares.

En torno a la evaluación analizan los procedimientos de cómo llevar a cabo la misma evaluación de forma rigurosa tomando en cuenta cada una de su etapa y sus momentos, además se abordan los aspectos que mezclan las calificaciones de los alumnos. (Cimarron, et al. 2024). De acuerdo con Núñez (2023) y MINERD (2024) la incorporación de métodos de evaluación digital es esencial para atender a los diferentes estilos de aprendizaje y garantizar la igualdad de condiciones entre los estudiantes. Las evaluaciones tradicionales tienden a favorecer a ciertos tipos de alumnos, mientras que las evaluaciones digitales ofrecen una variedad de formatos que pueden beneficiar a todos.

La diversificación de los métodos de evaluación digital no solo atiende a los diferentes estilos de aprendizaje, sino que también iguala las condiciones para todos los estudiantes. Al combinar cuestionarios de opción múltiple, preguntas abiertas, tareas multimedia, evaluaciones adaptativas, gamificadas y colaborativas, los docentes pueden crear un entorno de evaluación más inclusivo y efectivo. Estos métodos innovadores no solo evalúan el conocimiento de los estudiantes, sino que también desarrollan habilidades críticas y aumentan la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

Gamificación

Es el uso de elementos propios de los juegos, como desafíos, recompensas y niveles, en contextos que no son lúdicos, con el fin de motivar, involucrar y facilitar el aprendizaje o la participación. No se trata solo de “hacer divertido” algo, sino de transformar tareas cotidianas en experiencias más significativas, donde las personas se sienten impulsadas a superarse, colaborar y reflexionar sobre su progreso. Es un puente entre la motivación intrínseca y la acción concreta, que busca que cada participante se sienta protagonista de su propio proceso. (Aquae fundación, 2020)

Herramientas digitales para la evaluación

Las herramientas digitales para la evaluación facilitan la creación, administración y análisis de pruebas y tareas, proporcionando retroalimentación inmediata y datos detallados sobre el rendimiento estudiantil. Es necesario poder tener bien claro lo que se busca evaluar, para poder seleccionar la herramienta más eficiente para obtener buenos resultados, pero también motivación y participación de los estudiantes, integrando la TIC; tienen diversos campos de acción que permiten realizar tareas de manera más rápida y organizada. (Sequera, 2021). Se asume que un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) facilita la gestión y distribución de contenido educativo y automatiza el trabajo más laborioso,

como la calificación, el procesamiento de estadísticas y la generación de informes. Existen numerosas plataformas de e-learning en el mercado entre las que se pueden elegir Colman, (2023).

Ventajas de las herramientas digitales Educaplay y Genially en la evaluación

Educaplay es una herramienta digital educativa que permite la creación de actividades interactivas para dinamizar el aprendizaje en diversos contextos educativos. Su importancia radica en varias áreas clave que benefician tanto a docentes como a estudiantes. El uso de esta herramienta optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de favorecer el desarrollo de competencias, habilidades, y una comprensión más profunda de los temas en diferentes asignaturas.

- Evaluación automatizada y eficiente
- La herramienta es totalmente amigable para su uso.
- Se puede trabajar online e incluso hay una versión para celular.
- Flexibilidad en la Implementación

De acuerdo con Enríquez (2022) Educaplay se presenta como una plataforma educativa accesible, atractiva y versátil, con un alto valor de utilidad para todos sus usuarios. Permite a los docentes diseñar actividades personalizadas según

el tema, las capacidades de los estudiantes y el nivel académico en el que se encuentran. Además, ofrece la flexibilidad de trabajar en múltiples idiomas, tanto en línea como sin conexión, y facilita la integración con otras herramientas digitales, lo que hace que su uso sea aún más intuitivo y eficiente.

Alarcón (2023) explica que la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo se ha convertido en una necesidad imperante. Entre estas herramientas, Educaplay destaca por su capacidad para transformar la manera en que se presentan y evalúan los contenidos educativos. Su facilidad de uso y la versatilidad en la creación de recursos visuales permiten a los educadores innovar en sus métodos de evaluación, adaptándose a las demandas de un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Genially se distingue por su facilidad de uso y sencillez, permitiendo que cualquier persona, sin necesidad de conocimientos previos en programación o diseño, pueda dar vida a sus ideas creativas. Tiene una interfaz intuitiva y una amplia gama de plantillas personalizables. Genially facilita la incorporación de elementos multimedia y efectos interactivos, enriqueciendo el contenido educativo y fomentando un aprendizaje más participativo y dinámico. Risso, (2021).

Ventajas:

- Variedad de plantillas
- Creaciones interactivas
- Contenidos multimedia
- Trabajo colaborativo

El uso de Genially en la evaluación del proceso de enseñanza es productivo, esta herramienta permite la creación de evaluaciones interactivas y dinámicas que capturan el interés de los estudiantes y promueven una participación activa. Sus capacidades multimedia y de interactividad facilitan la presentación de contenidos complejos de manera accesible y atractiva, en tanto ayuda a los estudiantes a comprender y retener la información de forma más eficaz. La implementación efectiva de herramientas digitales en la evaluación puede, por tanto, conduce a un proceso de enseñanza y aprendizaje en conjunto con la evaluación, más inclusivo, motivador y efectivo. (MINERD, 2023)

3. Métodos

El estudio se enmarca en un diseño de investigación-acción, con un enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, lo que permitió comprender las experiencias y percepciones de los actores involucrados en torno al uso de Educaplay y Genially en la evaluación, aplicando las 4 fases de acuerdo al modelo de Kemmis (2015):

Planificación, en esta fase, se identificó una dificultad o área de mejora en la práctica educativa. Acción, la segunda fase implicó la implementación del plan desarrollado. Los cambios o intervenciones propuestas se ponen en práctica. Es esencial que esta fase se lleve a cabo de manera sistemática y controlada para que los resultados puedan ser observados y documentados. Observación, durante y después de la fase de acción, se llevó a cabo la observación sistemática del proceso y de los resultados. Esta observación incluyó la recopilación de datos cualitativos, como registros de comportamientos, entrevistas, y análisis de resultados académicos. Reflexión, en esta fase, se analizó la información recogida durante la observación (Narvaez Marytere , 2024).

Chuquelin (2024) citó a Kemmis (2015) donde asume que los principales beneficios de la investigación-acción son la mejora de la práctica, la comprensión de la práctica y la mejora de lo que ocurre en la práctica. El propósito de la investigación-acción es no solo impulsar cambios educativos, sino también comprender las consecuencias de esos cambios. Se reflexionó sobre el impacto de las acciones tomadas, evaluando los logros, los objetivos planteados.

Se elaboró un plan de acción que detalle qué cambios se implementarán, cómo se llevarán a cabo, y qué resultados se esperan. Se asumieron técnicas como la observación, entrevistas, discusión grupal y notas de campo, ya que, según Salazar (2020), en la investigación cualitativa

estas herramientas facilitan la recolección de información profunda y contextualizada. Para el análisis se recurrió a la triangulación como método de validación. Dicho abordaje garantizó una comprensión más amplia del fenómeno y la posibilidad de documentar cambios significativos en el proceso evaluativo.

3.1 Población y muestra

Los actores de la investigación fueron los docentes y estudiantes del Politécnico Profesora Gloria María Calcaño, seleccionados por la problemática detectada en el uso de herramientas digitales en la evaluación. La muestra se determinó considerando las limitaciones de dominio tecnológico y la desmotivación de los estudiantes en las evaluaciones, lo que justificó su inclusión en el estudio. Según Nuñez (2023), el enfoque cualitativo permite redescubrir al ser social y comprender las prácticas en comunidad, lo que se reflejó en la selección de los informantes. Los docentes participaron activamente en talleres de capacitación y acompañamientos, mientras que los estudiantes aportaron sus experiencias. Este proceso, validado con el consentimiento del centro objeto de estudio, el profesorado y alumnado, lo que garantizó la pertinencia de la muestra y la validez de los hallazgos.

La selección de los docentes y alumnos del Politécnico Gloria María Calcaño, se basó en la problemática identificada: la falta de participación activa de los estudiantes en las clases y la preocupación

de los docentes antes la desmotivación de los estudiantes en las evaluaciones y los resultados deficientes. Los docentes, preocupados por esta situación y en disposición de mejorar sus prácticas evaluativas, fueron seleccionados como sujetos informantes para abordar y analizar esta situación.

En esta actividad participaron 20 docentes, del nivel secundario, primer y segundo ciclo y 413 estudiantes.

4. Resultados

En la investigación acción, la planificación se define como la creación de un plan de acción basado en los datos obtenidos durante el proceso de investigación, con el objetivo de mejorar la situación problemática detectada.

En la planificación se detallarán las actividades que se realizaron durante la ejecución de la acción en la investigación en el centro educativo Politécnico Profesora Gloria María Calcaño., durante el año escolar 2024-2025.

Objetivo general: Implementar las herramientas digitales educativas Eduoplay y Genially para dinamizar el proceso de evaluación en el Nivel Secundario por los Docentes de La Regional 14-Nagua, Distrito 05- Sánchez Del Politécnico Profesora Gloria María Calcaño en el Año escolar 2024-2025.

Objetivos específicos de la investigación	Actividad / estrategia	Fecha / hora
Objetivo 1: Aplicar las herramientas digitales educativas Educaplay y Genially para dinamizar el proceso de evaluación en el nivel secundario por los Docentes de la Regional 14-Nagua Distrito 05- Sánchez Del Politécnico Profesional Gloria María Calleto en el año escolar 2024-2025.	<p><u>Actividad: Introducción a las herramientas</u></p> <p>Socialización de la importancia de una buena evaluación.</p> <p>Elaboración de ideas y expectativas de los conocimientos previos.</p> <p><u>Indagación y Socialización de conocimientos</u></p> <p><u>Socialización acceso de la transformación digital en la evaluación.</u></p> <p>Observación directa</p> <p>Preguntas dirigidas</p> <p>Elaboración de ideas</p>	<p>Maest</p> <p>27-5-2024</p> <p>15:00 pm a Vicente</p> <p>27-5-2024</p> <p>16:00 pm</p>
Aplicar las herramientas digitales educativas Educaplay y Genially para dinamizar el proceso de evaluación en el nivel secundario por los Docentes de la Regional 14-Nagua, Distrito 05-Sánchez del Politécnico Profesional Gloria María Calleto en el año escolar 2024-2025.	<p><u>Tercera Intervención:</u></p> <p><u>La práctica hace al maestro I</u></p> <p>Espontánea interactiva con preguntas y respuestas. Utilizando el diálogo dirigido</p> <p>Agradecimiento solidario para trabajar de forma general con una práctica de Genially</p> <p><u>Intervención continua:</u></p> <p><u>La práctica hace al maestro II</u></p> <p>Espontánea interactiva con preguntas y respuestas. Utilizando el diálogo dirigido</p>	<p>Vicente</p> <p>11/6/2024</p> <p>14:00-16:00 pm a 17-5-2024</p>

	Aprendizaje colaborativo para trabajar de forma conjunta con una práctica de Entrepreneur		
	Objetivo Intervención: Sistemas de información y evaluación. En este encuentro se refuerzan las competencias adquiridas en las actividades que se tienen en la plataforma de Educaplay y Genially.	2025 15/07/2024 1000 pax. 400 mil	
	Los docentes librenecio presentando un informe en la cual van a hacer evaluando el desarrollo actividades de evaluación aplicando los herramientas digitales Educaplay y Genially.		
	Evaluación efectividad de la aplicación de herramientas digitales como Genplay y Quality para finalizar el proceso de evaluación en el nivel secundario por los Docentes de Secundaria Regional 14-Nagua, Distrito M. San José del Polideportivo Profesional Clara María Calzada en el año escolar 2024-2025	Sección: Aplicación y evaluación de Genplay y confirmar L. II y III de acuerdo a acompañamiento a los docentes: Ecuatorianos Ángela Brum, Sonia Núñez, Aníbal Fernández y Wendy Serratos.	Meseta, nacionales y regionales 17/18 12/07/2025
	Nuevas Intervenciones y Otras Intervenciones Objetivo Tercer Y (Las lecciones)	Medición 25/07/2024 5000 pax. 5000 pax. 10000 pax. 10000 pax. 2000 pax. 500 pax.	
	Se realizarán evaluaciones a los docentes acompañados para poder confirmar si se implementaron las herramientas digitales en el proceso de enseñanza.		

Triangulación

Categoría de análisis	Opinión del docente	Opinión del estudiante	Opinión del equipo de gestión	Opinión de los investigadores (Díaz y Chávez)
Capacitar en herramientas digitales (Educaplay y Genially)	Los docentes reconocieron la importancia de recibir capacitación, pero mencionaron que necesitan más sesiones para familiarizarse con plataformas más complejas como Genially.	Los estudiantes apreciaron el uso de las herramientas, pero algunos señalaron que requerían más tiempo para adaptarse completamente a su uso.	El equipo de gestión resaltó la importancia de brindar capacitaciones continuas y enfocadas para asegurar que los docentes optimicen el uso de las herramientas digitales.	María y Dahiana enfatizaron la importancia de la formación continua, destacando que los talleres fueron efectivos, pero aún se requiere más soporte para el uso avanzado de las plataformas.
Aplicar las herramientas digitales (Educapplay y Genially)	Los docentes argumentan Educaplay y Genially en sus evaluaciones son nómadas positivos, pero entran en dificultades al aplicarlos ya que limitan su uso a través de algunas cuestiones.	Los estudiantes disfrutan de la diversidad de las interacciones, lo que motivan su participación activa y mejoran la seguridad y relación con las evaluaciones tradicionales.	El equipo de gestión observó un cambio positivo en la motivación de los estudiantes, cuando se suscriben en la muestra y comienzan en las guías dentro de las implementaciones de las plataformas.	Los investigadores destacan que la implementación de las herramientas mejoró el dinamismo y la interacción en el aula, pero también la necesidad de poner plena de triangulación.

Evaluar la efectividad de Educaplay y Genially	Los docentes vieron una mejora en el desempeño y comprensión de los estudiantes, pero destacaron que necesitan más tiempo para evaluar la efectividad a largo plazo.	Los estudiantes valoraron la retroalimentación inmediata, lo que mejoró su comprensión, y mencionaron que las herramientas hicieron el proceso de evaluación más ameno y claro.	El equipo de gestión destacó que la efectividad de las herramientas se reflejó en un aumento de la motivación estudiantil, pero aún es necesario monitorear su impacto en los resultados académicos.	María y Dahiana mencionaron que las herramientas fueron efectivas en motivar a los estudiantes y dinamizar la evaluación, pero consideran que debe realizarse un análisis más profundo de su impacto a largo plazo.
Risas y lágrimas de orgullo	Los docentes identificaron la satisfacción y la necesidad de seguir mejorando para seguir creciendo con Genially, además de expresar su apoyo entre ellos.	Aunque los estudiantes mencionaron la retroalimentación de las herramientas, algunos expresaron la necesidad de seguir creciendo y dominando más las herramientas digitales.	El equipo de gestión mencionó la importancia de continuar trabajando en su formación y capacitación para optimizar el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes.	Maria y Dahiana señalaron que es crucial equilibrar el desarrollo tecnológico y pedagógico para asegurar la efectividad y relevancia de las herramientas digitales en sus enseñanzas.

Reflexión

Tanto docentes como estudiantes expresaron su deseo de continuar utilizando estas herramientas, reconociendo la necesidad de adaptar sus métodos de enseñanza y evaluación a las nuevas demandas tecnológicas. La integración de Educaplay y Genially les permitió

realizar evaluaciones más significativas y representativas del aprendizaje real. Ejemplo: Ana Hierro (Gestión Administrativa) reflexionó sobre cómo la retroalimentación inmediata en Educaplay no solo motivó a los estudiantes, sino que también facilitó su propio trabajo como docente, permitiéndole ajustar su enseñanza a las necesidades del grupo.

La fase de reflexión permitió identificar áreas clave para futuras mejoras, tales como la necesidad de ofrecer más tiempo y apoyo técnico para que los docentes se familiaricen plenamente con las plataformas. Así que recomienda crear espacios donde los docentes puedan compartir sus experiencias y mejores prácticas en el uso de herramientas digitales. Esto promoverá un aprendizaje continuo y colectivo, enriqueciendo las estrategias pedagógicas en el aula.

Los resultados sugieren que es crucial seguir explorando la implementación de herramientas digitales en el aula, no solo como una alternativa a los métodos tradicionales, sino como una herramienta que permite una evaluación más inclusiva y efectiva. La motivación y el rendimiento de los estudiantes pueden mejorar significativamente con el uso continuo de estas plataformas, lo que exige que los docentes continúen formándose en el uso de tecnologías educativas.

Valoración

Las principales fortalezas observadas giran en torno al aumento en la partici-

pación estudiantil, el entusiasmo de los docentes por explorar nuevas metodologías, y la capacidad de las plataformas para proporcionar actividades gamificadas. Estos factores motivaron a los estudiantes, y también facilitaron el trabajo docente, haciendo más eficiente el seguimiento del progreso de los alumnos y ajustando la enseñanza en función de las necesidades detectadas.

A través de las entrevistas, quedó claro que los estudiantes se sentían menos presionados con las evaluaciones interactivas y estaban más dispuestos a participar activamente. La mayoría de ellos coincidió en que la experiencia fue más enriquecedora en comparación con los exámenes escritos tradicionales, donde solían sentirse ansiosos y frustrados.

Educaplay y Genially son herramientas poderosas para hacer que la evaluación sea más interactiva, participativa y alineada con las necesidades actuales del sistema educativo. Se sugiere continuar promoviendo el uso de estas plataformas y evaluar su impacto a largo plazo para seguir mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Motivación Estudiantil	Baja motivación, los estudiantes se mostraron desinteresados, ansiosos y frustrados.	Alta motivación, mayor participación activa y entusiasmo en las actividades.
------------------------	--	--

Interacción entre estudiantes	Colaboración efectiva entre estudiantes, con poco intercambio en las evaluaciones.	Mayor colaboración, trabajo en equipo y competencia estudiantil en actividades complejas.
Satisfacción Docente	Preocupación por el bajo rendimiento y falta de conexión entre la enseñanza y evaluación.	Satisfacción con el aumento de motivación y rendimiento estudiantil.
Utilización de Tecnología	Tenencia o mala integración de herramientas digitales en el aula.	Alta integración de herramientas digitales que dinamizan la enseñanza y evaluación.
Opinión del Equipo de Gestión	Preocupación por la baja efectividad de las evaluaciones tradicionales.	Valoración positiva de las herramientas digitales como facilitadoras del proceso evaluativo.

4.1 Discusión de los resultados

La implementación de herramientas digitales como Educaplay y Genially en el proceso de evaluación ha demostrado ser una estrategia efectiva para dinamizar y mejorar tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes. A lo largo de este proceso de investigación-acción, quedó claro que las evaluaciones tradicionales no siempre logran capturar el verdadero nivel de comprensión de los estudiantes, mientras que las evaluaciones interactivas ofrecieron un enfoque más inclusivo y representativo del aprendizaje.

Según Salazar (2024) “dentro de la investigación cualitativa podemos encontrar diversas técnicas como: 1. La observación. 2. La observación participante. 3. La entrevista. 4. La entrevista grupal. 5. El cuestionario. 6. El grupo de discusión” (p.105).

Entre las diferentes técnicas existentes, se eligieron con relación a la naturaleza de la investigación, la entrevista, discusión grupal y la observación, y notas de campo técnica que sustentaron el proceso investigativo. En esta investigación se asumió las técnicas de la observación, la entrevistas, la discusión grupal y las notas de campo, por considerar que son

oportunas y apropiadas para conducir los diferentes escenarios donde se hizo necesario la recolección de informaciones a partir de la interacción de los protagonistas y personas involucradas que permitan alcanzar los objetivos planteados.

Según Manawis (2023), la técnica de recolección de datos (Entrevista) es destacada por su simplicidad y efectividad en obtener datos de primera mano. Resalta también, que se llevan a cabo observaciones puntuales que permiten recopilar información inicial, la cual luego se amplía en alcance y perspectiva, por lo que es puntual usar las notas de campo en este tipo de investigación.

Mediante estas técnicas se pudo recopilar los datos e identificar las principales fortalezas: Aumento en la participación estudiantil, el entusiasmo de los docentes por explorar nuevas metodologías, y la capacidad de las plataformas para proporcionar retroalimentación inmediata. Estos factores motivaron a los estudiantes, pero también facilitaron el trabajo docente, haciendo más eficiente el seguimiento del progreso de los alumnos y ajustando la enseñanza en función de las necesidades detectadas. Con el instrumento de triangulación se organizaron según los indicadores:

La implementación de las herramientas digitales Educaplay y Genially en el proceso de evaluación coincide con hallazgos previos tanto a nivel internacional como nacional. Investigaciones como las

de Orellana y Erazo (2021) y Cubillas (2021) sostienen que el uso de tecnologías digitales en la educación impacta positivamente en la motivación, el rendimiento y la participación estudiantil. Estas conclusiones se ven reflejadas en el contexto del Politécnico Profesora Gloria María Calcaño, donde se ha observado que herramientas como Educaplay y Genially favorecen un aprendizaje activo y una evaluación formativa adaptada a las necesidades del alumnado.

5. Conclusiones

Al finalizar la investigación implementar las herramientas digitales educativas Educaplay y Genially para dinamizar el proceso de evaluación en el Nivel Secundario por los Docentes de La Regional 14-Nagua, Distrito 05- Sánchez Del Politécnico Profesora Gloria María Calcaño en el Año escolar 2024-2025, se llegó a las siguientes conclusiones:

En relación al objetivo específico de capacitar en herramientas digitales educativas Educaplay y Genially, se realizaron las dos primeras intervenciones de la planificación de diez intervenciones dedicadas al desarrollo como plan de acción, los dos talleres de capacitación para este objetivo, abordando temas como: la importancia de una buena evaluación, la transformación de la evaluación a través de las herramientas digitales, para trabajar con el área de mejora en la práctica educativa que se identificó, donde se concluyó que:

La capacitación docente en el uso de Educaplay y Genially fue fructífera. Destacó la disposición de los docentes para mejorar su práctica evaluativa. Educaplay y Genially contribuyeron a transformar la evaluación en una experiencia formativa, dinámica e interactiva, cumpliendo con la ordenanza 04-2023 del MINERD. Los docentes fortalecieron sus competencias tecnológicas y pedagógicas, familiarizándose con las funcionalidades de estas plataformas y generando un alto grado de aceptación y entusiasmo. Los docentes capacitados mostraron una mejora significativa en el manejo de herramientas tecnológicas, superando dificultades iniciales y aumentando su confianza en la implementación.

En relación con el objetivo de aplicar las herramientas digitales para dinamizar el proceso de evaluación en el nivel secundario, se aplicaron las herramientas Educaplay y Genially. Se realizaron tres intervenciones de acompañamientos, para poder completar cinco intervenciones de diez, abordando los temas la práctica hace al maestro I y II trabajando directamente con las herramientas digitales, además, de un reforzamiento de los temas, esto poder capacitarlos en esas herramientas.

Esta fase de intervención se llevó a cabo de manera sistemática y controlada para que los resultados puedan ser observados y documentados, por lo que se organizaron las fechas acordes al horario de los maestros observados en esas tres intervenciones.

La implementación de Educaplay y Genially transformó el proceso de evaluación, aumentando la motivación y participación activa de los estudiantes. Estas herramientas digitales han permitido a los docentes diversificar sus métodos evaluativos mediante actividades interactivas, como cuestionarios y simulaciones, promoviendo un aprendizaje dinámico, versátil, haciendo que los estudiantes mostraran mayor motivación y compromiso, percibiendo las evaluaciones como oportunidades para demostrar competencias de manera colaborativa y contextualizada. En conjunto, los resultados evidencian que el uso de herramientas digitales moderniza el proceso evaluativo, alineándose con los propósitos formativos del currículo y fomentando una cultura de innovación educativa.

En relación con el objetivo de evaluar la efectividad de la aplicación de las herramientas digitales educativas Educaplay y Genially. Para este se efectuaron cuatro intervenciones siendo estas que completarían nueve, tres de ellas para realizar los acompañamientos y poder observar las actividades realizadas en las plataformas de Educaplay y Genially, y la otra intervención para aplicar una entrevista a los estudiantes y docentes.

En esta fase, se analizó la información recogida durante la observación para reflexionar sobre el impacto de las acciones tomadas, evaluando los logros, los objetivos planteados, y así completar las 4 fases de esta investigación. Esta reflexión incluyó la identificación de áreas

de mejora, lo que dio a lugar a realizar la valoración y reflexión general de la investigación-acción.

La experiencia ha sido positiva tanto para docentes como para estudiantes, y se recomienda continuar con el entrenamiento en las herramientas, acompañada de una formación continua para asegurar el éxito a largo plazo. Las plataformas digitales permiten a los estudiantes aprender de manera más dinámica y autónoma, una tendencia que refleja la dirección en la que el sistema educativo debe avanzar para mantenerse relevante en la era digital.

Se concluye que la implementación de Educaplay y Genially en el Politécnico Profesora Gloria María Calcaño ha transformado el proceso evaluativo, incrementando la motivación y participación de los estudiantes, quienes reportan una experiencia de aprendizaje más dinámica y significativa. Los docentes han destacado la efectividad de estas herramientas para diversificar sus estrategias evaluativas y obtener retroalimentación inmediata. Algunos enfrentan desafíos técnicos. Tanto estudiantes como profesores coinciden en que, a pesar de las limitaciones de recursos, el uso de estas plataformas enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo un desarrollo integral y colaborativo.

6. Referencias bibliográficas

Alarcón Angulo, M. L. (2023). *Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13725>

Alvarez Nova, G. Y., Díaz Alamanzar, M. R. & Cortorreal Mejía, M. T. (2018). *implementación de estrategias de capacitación en el uso de las tecnologías y comunicación para la mejora del proceso de enseñanza*. <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/462/Compendio%20GTE-2018-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Aquae fundación. (5 de 11 de 2020). *Aquaefundación*. <https://www.fundacionaqua.org/wiki/que-es-gamificacion/>

Brito, H. A. & Brito, J. E. (2018). *Integracion de las TIC en el proceso de Enseñanza y aprendizaje en el segundo ciclo*. <https://api.rai.uapa.edu.do/server/api/core/bitstreams/fa381533-2cb7-4d34-95db-26b80d64725d/content>

Cubillas Luyo, O. P. (2021). *Herramientas Digitales y las Competencias de Aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología de alumnos del Nivel Secundaria en la Institución Educativa 20123 Capilla de Asia, Cañete*

2020. Lima: Veritas Liberavit Vos. https://repositorio.usmp.edu.pe/bits-tream/handle/20.500.12727/9064/cubilla_lop.pdf;jsessionid=244DC9044317B5CD65312000D9D-3293F?sequence=1
- Chávez Sánchez H., Parra García R. R. y Chávez Sánchez G.(2020). *Propuesta de capacitación docente a través de herramientas digitales.* https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XIII/TOMO%202013_5.pdf
- Chuquelin Cubas, J. (2024). *Investigación acción participativa, herramientas para la acción.* Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública ''Víctor Andres. <https://deicblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2024/03/investigacion-educativa-i-1.pdf>
- Cimarron-Tapuyo, D., Shiguango-Tanguila, L., Herrera-Rivas, K., Vázquez-Álvarez, A., (2024). Evaluación Educativa, Herramienta para mejorar el Rendimiento Académico de Estudiantes de cuarto año de EGB. *593 Digital Publisher CEIT, 9(6), 532-553,* <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2746> o https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2746
- Colman, H. (14 de Abril de 2023). *Ispring.* <https://www.ispring.es/blog/herramientas-digitales-para-la-educacion-en-linea>
- Duque Romero, M. (2022). Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza. *Mendive, Revista Educativa, 1-10.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962022000401099
- Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista cubana de educación superior.* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012#:~:text=E1%20empleo%20de%20este%20
- Franco Casas, H. g. (2020). *Herramientas digitales colaborativas y su contribución en la aplicación del método de casos de estudiantes de una universidad privada de Arequipa 2020.* https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/4817/H_Franco_Trabajo_de_Investigacion_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio P. (2014). *Metodología de la investigación (Vol. 6ta.).* https://api.periodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de investigación en la ruta.* <https://123>

virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612

Kemmis, S. McTaggart, R. Nixon, R. (2015). Critical theory and critical participatory action research. In H. Bradbury (Ed.), *The SAGE Handbook of action research* (pp. 453-464). City Road, London: SAGE

Manawis Roselyn. (2023). *Safetyculture*. <https://safetyculture.com/es/temas/recolección-de-datos/tecnicas-de-recolección-de-datos>

MINERD. (09 de junio de 2022). *Ministerio de Educación*. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/dPOb-adecuacion-curricular-del-nivel-primariopdf.pdf>

MINERD. (2023). *Adecuación Curricular*. <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/IgwQ-adecuacion-curricular-nivel-secundariopdf.pdf>

MINERD. (09 de 05 de 2024). *Ministerio de Educación*. <https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/comunicaciones/noticias/ministerio-de-educacion-impu...la-innovacion-tecnologica-y-la-conectividad-para-transformar-el-sistema-educativo>

Narvaez Marytere . (18 de 12 de 2024). *Questionpro*. <https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recolección-de-datos/>

<https://www.tao-testing.com/es/blog/implementing-digital-assessment-in-the-classroom-3-key-strategies/>

Nuñez, A. (18 de Julio de 2023). *Tao-testing*. <https://www.tao-testing.com/es/blog/implementing-digital-assessment-in-the-classroom-3-key-strategies/>

Vega Sampayo, Y. Olivero Vega, E. & Acosta Prado, J. (2022) *Efecto mediador de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la relación capacidad de innovación y satisfacción estudiantil, en instituciones de educación superior*, 15 (3). Universidad Simón Bolívar, Barranquilla, Colombia. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062022000300107

Orellana Campoverde J. A, Erazo. Á. (15 de 05 de 2021). *Herramientas Digitales Para la enseñanza de Matemáticas en Pandemia: Uso y aplicaciones de Docentes. Episteme Koinonia(11)*, 16. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582008/html/>

Ortiz Roberto, Y. L. (2025). *Uso de las TIC como estrategia pedagógica para el fomento de la creatividad y el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de 3ro del primer ciclo, nivel secundario, del Liceo Secundario Gastón Fernando Deligne, distrito educativo 05-01*. Tesis. <https://repositoriovip-api.uasd.edu.do/server/api/core/bitstreams/727f06d7-debd-4ba9-bb17-7fe7576a59c4/content>

- Risso, I. (2021). *Crehana*. <https://www.crehana.com/blog/negocios/para-que-sirve-genially>
- Salazar, L. (2024). *Posgrado UNPA*. <https://www.youtube.com/watch?v=KpEBB3rYq6I&t=33s>
- Sequera, R. M. (2021). *Clasificación de las herramientas digitales tecnoeducacion*. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/257/674>
- Unir. (2020). *Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar*. <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>

Declaración de autoría-Taxonomía CRediT

1. Conceptualización: María Dolores Hernández Gabino y Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
2. Curación de datos: María Dolores Hernández Gabino y Dahiana Yosmerys Paredes Blanco y Yanet Jiminián.
3. Análisis formal: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
4. Adquisición de fondos: María Dolores Hernández Gabino y Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
5. Investigación: María Dolores Hernández Gabino y Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.

6. Metodología: María Dolores Hernández Gabino, Dahiana Yosmerys Paredes Blanco y Yanet Jiminián.
7. Administración del proyecto: Yanet Jiminián.
8. Recursos: María Dolores Hernández Gabino y Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
9. Software: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
10. Supervisión: Yanet Jiminián.
11. Validación: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco y Yanet Jiminián.
12. Visualización: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco.
13. Redacción – borrador original: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco y Yanet Jiminián.
14. Redacción – revisión y edición: Dahiana Yosmerys Paredes Blanco, María Dolores Hernández Gabino y Yanet Jiminián.