Genially, una herramienta tecnológica para ayudar a los docentes en la detección del ciberbullying

Artículo de investigación científica y tecnológica

Cómo citar: Supelano Londoño, M. L. (2024). Genially, una herramienta tecnológica para ayudar a los docentes en la detección del ciberbullying. *Revista Científica Horizontes Multidisciplinarios*, *1*(I), 70-83. https://funtedcol.com.co/revista/index.php/Rhomu/article/view/6

Recibido: 12/03/2024
Aceptado: 13/04/2024
Publicado: 05/06/2024

Autor para correspondencia:
mary.supelano@uniminuto.edu

Conflicto de intereses: los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

[1]**Mary Lizeth Supelano Londoño. Corporación Universitaria Minuto de Dios Colombia.**
mary.supelano@uniminuto.edu / https://orcid.org/0009-0003-2560-7490

Genially, a technological tool to help teachers detect cyberbullying

Resumen

En la era digital, el ciberbullying se ha convertido en una preocupación creciente en las instituciones educativas. Este estudio aborda el ciberbullying mediante la implementación de Genially, una herramienta tecnológica interactiva que facilita la creación de presentaciones digitales educativas. El objetivo principal es capacitar a los docentes en la detección y prevención del ciberbullying, proporcionándoles los conocimientos y recursos necesarios. El estudio adopta un enfoque cualitativo y se basa en el desarrollo de un proyecto didáctico de innovación. Las actividades incluyeron presentaciones interactivas, estudios de caso y dinámicas de grupo, todas integradas en Genially. Los resultados esperados incluyen un aumento significativo en el conocimiento y la conciencia de los docentes sobre el ciberbullying, mejores habilidades para detectar y responder a casos de ciberacoso, y la creación de una cultura escolar más segura. Las teorías educativas, como la Cognición Multimedia de Mayer y el Aprendizaje Experiencial de Kolb, respaldan estos hallazgos. A pesar de algunas limitaciones, la propuesta destaca la importancia de la formación continua y el soporte tecnológico adecuado. Futuros estudios deberían explorar la implementación de herramientas digitales en diversos contextos educativos y evaluar su impacto a largo plazo en la prevención del ciberbullying.

Palabras clave: ciberbullying, didáctica, presentaciones interactivas, docentes, Genially

Abstract

In the digital age, cyberbullying has become a growing concern in educational institutions. This study addresses cyberbullying by implementing Genially, an interactive technological tool that facilitates the creation of educational digital presentations. The main objective is to train teachers in the detection and prevention of cyberbullying, providing them with the necessary knowledge and resources. The study adopts a qualitative approach and is based on the development of a didactic innovation project. Activities included interactive presentations, case studies, and group dynamics, all integrated into Genially. Expected outcomes include a significant increase in teachers' knowledge and awareness of cyberbullying, improved skills in detecting and responding to instances of cyberbullying, and the creation of a safer school culture. Educational theories, such as Mayer's Multimedia Cognition and Kolb's Experiential Learning, support these findings. Despite some limitations, the proposal highlights the importance of continuous training and adequate technological support. Future studies should explore the implementation of digital tools in various educational contexts and evaluate their long-term impact on the prevention of cyberbullying.

Keywords: cyberbullying, didactics, interactive presentations, teachers, Genially

CC BY

Introducción

En la era digital, la tecnología ha transformado profundamente la manera en que interactuamos, aprendemos y enseñamos. Sin embargo, este avance tecnológico también ha traído consigo desafíos significativos, entre ellos, el ciberbullying. El ciberbullying, una forma de acoso que ocurre a través de medios digitales, se ha convertido en una preocupación creciente en las instituciones educativas de todo el mundo, afectando a niños y jóvenes de diversas edades. Este fenómeno ha adquirido mayor relevancia durante la pandemia de COVID-19, donde el uso intensivo de la tecnología y las redes sociales se ha incrementado considerablemente, exponiendo a los estudiantes a riesgos adicionales (García García & Roman-Acosta, 2024)

Día tras día, en las instituciones educativas de formación técnica y tecnológica, se va instaurando el uso de la tecnología a gran escala. Esto quiere decir, que el acceso al internet se hace más fácil y, por lo tanto, el acceso a las redes sociales se intensifica, de manera exponencial. Según el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Mintic, 2021), muestra que en Colombia el 81,4 % de los jóvenes en un rango de edad entre 12 a los 23 años, son los que más utilizan internet, mientras que, el 76,3 % de la gente desde los 24 hasta los 54 años, mostraron una buena apropiación digital.

Esto da a entender, que el uso del ciberespacio va en aumento, en la segunda categoría de edad, aunque la primera es la que más predomina. Igualmente, Mintic (2021), señala que en Colombia se han observado avances efectivos, en las metas que planteó el gobierno nacional, en sus esfuerzos de conectar el 70 % de la población como fecha límite el 7 de agosto de 2022.

De acuerdo con los datos suministrados anteriormente, en Colombia la mayoría de los hogares ya cuentan con el servicio de internet, además, el gobierno nacional está dotando de equipos de cómputo y tabletas digitales a muchos estudiantes, pretendiendo que el acceso a la red de internet sea mucho más sencillo que en otras épocas, siendo más fácil el ingreso a diferentes páginas y redes sociales.

El término de ciberbullying o ciberacoso fue tomado por Belsey (2004), quien lo definió como una modalidad de persecución que se realiza por medio de la tecnología o cualquier medio de comunicación, con el fin de humillar, denigrar, amenazar, avergonzar o porque no decirlo, tratar de abusar a un niño, adolescente o adulto. El ciberacoso es cuando se genera un contenido que tiene la intención de hacer daño y que se da en medio de esta revolución digital. Pero, no solamente en está en peligro los niños y adolescentes, en esta problemática puede ser víctima cualquier persona, donde las consecuencias pueden ser nefastas, provocando graves perjuicios psicológicos e inclusive la muerte.

El propósito de este estudio es abordar el ciberbullying mediante el uso de Genially, una herramienta tecnológica interactiva que permite crear presentaciones digitales dinámicas y educativas. Esta propuesta tiene como objetivo principal capacitar a los docentes en la detección y prevención del ciberbullying, proporcionándoles los conocimientos y recursos necesarios para identificar y manejar esta problemática de manera efectiva (Roman-Acosta et al., 2023).

El ciberbullying representa una amenaza significativa para el bienestar emocional y psicológico de los estudiantes. Según datos de la ONG Bullying Sin Fronteras,

en Colombia, aproximadamente el 32% de los estudiantes han sido víctimas de ciberacoso, con un notable aumento de casos durante la pandemia.

La falta de preparación y recursos adecuados entre los docentes para enfrentar esta situación ha llevado a la necesidad urgente de desarrollar estrategias educativas efectivas. Genially ofrece una plataforma innovadora que facilita la creación de contenidos interactivos, permitiendo a los docentes involucrar a los estudiantes de manera dinámica y efectiva en la prevención del ciberbullying.

La relevancia de esta propuesta radica en su enfoque innovador para abordar una problemática actual y urgente en el ámbito educativo. Al utilizar Genially, no solo se mejora la capacidad de los docentes para detectar el ciberbullying, sino que también se promueve un entorno de aprendizaje interactivo y participativo. Esta herramienta permite la creación de contenidos atractivos que capturan la atención de los estudiantes, facilitando una comprensión más profunda de los riesgos y las consecuencias del ciberbullying. Además, esta propuesta contribuye a la formación de una cultura escolar más segura y respetuosa, donde los estudiantes pueden aprender y desarrollarse en un entorno libre de acoso.

El ciberbullying se ha convertido en un problema omnipresente en las instituciones educativas, afectando negativamente el rendimiento académico y la salud mental de los estudiantes. A diferencia del bullying tradicional, el ciberbullying puede ocurrir en cualquier momento y lugar, amplificando su impacto debido a la rápida difusión de información a través de las redes sociales y otras plataformas digitales.

Este tipo de acoso puede manifestarse en diversas formas, incluyendo la denigración, la suplantación de identidad, el hostigamiento y la exclusión deliberada de entornos sociales virtuales. Los docentes, como figuras de autoridad y guías en el entorno educativo, desempeñan un papel crucial en la identificación y gestión del ciberbullying.

Sin embargo, muchos docentes carecen de la formación y los recursos necesarios para abordar eficazmente esta problemática. Aquí es donde Genially se presenta como una poderosa herramienta. Con su capacidad para crear contenidos interactivos y educativos, Genially puede equipar a los docentes con las habilidades necesarias para reconocer y contrarrestar el ciberbullying, promoviendo un ambiente escolar más seguro y saludable.

En este contexto, surge la siguiente pregunta ¿Cómo puede la herramienta tecnológica Genially ayudar a los docentes en la detección y prevención del ciberbullying en las instituciones educativas? El objetivo de este estudio es diseñar e implementar una propuesta educativa que utilice Genially como herramienta principal para capacitar a los docentes en la detección y prevención del ciberbullying.

La implementación de Genially en la capacitación de docentes no solo aborda el problema inmediato del ciberbullying, sino que también tiene implicaciones a largo plazo para la educación digital. Al familiarizar a los docentes con herramientas tecnológicas avanzadas, esta propuesta también fomenta una mayor integración de la tecnología en el proceso educativo, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital de manera segura y responsable.

Con esta propuesta se busca no solo mitigar los efectos del ciberbullying, sino también transformar la manera en que los docentes y estudiantes interactúan con la tecnología. Al empoderar a los docentes con los conocimientos y herramientas necesarios, se promueve un entorno educativo más seguro, inclusivo y dinámico, donde

cada estudiante puede alcanzar su máximo potencial sin temor al acoso o la discriminación.

Metodología

Se adopto un enfoque cualitativo, el cual es adecuado para explorar y comprender fenómenos complejos como el ciberbullying en entornos educativos. Según Creswell (2013), la investigación cualitativa permite una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los participantes, lo cual es esencial para abordar una problemática tan multifacética y sensible como el ciberbullying. La elección de un enfoque cualitativo también se justifica por la necesidad de interpretar y analizar el contexto educativo y las dinámicas sociales involucradas en los casos de ciberacoso.

La metodología utilizada en esta propuesta se centra en el desarrollo de un proyecto didáctico de innovación, cuyo objetivo es capacitar a los docentes en la detección y prevención del ciberbullying mediante el uso de la herramienta tecnológica Genially. Genially es una plataforma que permite la creación de presentaciones digitales interactivas, facilitando una enseñanza dinámica y participativa. La elección de esta herramienta se basa en su capacidad para captar la atención de los usuarios y promover una comprensión más profunda y significativa de los temas tratados (Cascales Martínez et al., 2017).

Para la implementación de esta propuesta, se llevaron a cabo una serie de actividades estructuradas en varias fases. En primer lugar, se realizó un diagnóstico inicial para determinar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el ciberbullying. Este diagnóstico incluyó entrevistas semiestructuradas y cuestionarios cualitativos, lo que permitió obtener una visión detallada de las percepciones y experiencias de los docentes respecto al ciberacoso. Yin (2014) destaca la importancia de las entrevistas cualitativas para obtener información rica y contextualizada, lo cual fue fundamental para esta fase del estudio.

Posteriormente, se desarrollaron actividades didácticas utilizando Genially, diseñadas para mejorar la comprensión de los docentes sobre el ciberbullying y proporcionarles herramientas prácticas para su detección y prevención. Las actividades incluyeron presentaciones interactivas, estudios de caso y dinámicas de grupo, todas ellas integradas en la plataforma Genially. La elección de estas actividades se basa en el modelo de aprendizaje activo propuesto por Kolb (1984), quien sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los individuos están activamente involucrados en el proceso y pueden aplicar lo aprendido en contextos reales.

Cada sesión de capacitación fue cuidadosamente planificada para abordar distintos aspectos del ciberbullying. Las sesiones incluyeron la exposición de conceptos teóricos sobre el ciberbullying, la presentación de casos reales para análisis y discusión, y la realización de actividades prácticas diseñadas para desarrollar habilidades de detección y respuesta. La metodología de enseñanza interactiva se basó en el trabajo de Mayer (2009), quien argumenta que el aprendizaje multimedia mejora la retención y comprensión del contenido, lo cual es especialmente relevante cuando se abordan temas complejos y emocionales como el ciberbullying.

Posteriormente, se utilizó un enfoque colaborativo en las actividades, fomentando la participación activa de los docentes y el intercambio de experiencias y estrategias. Esta colaboración no solo facilitó el aprendizaje, sino que también fortaleció la comunidad educativa al crear un espacio seguro para discutir y abordar problemas de ciberacoso. Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje es un proceso social que se enriquece mediante la interacción y colaboración entre los participantes, lo cual fue un principio clave en el diseño de las actividades.

La evaluación de la efectividad de la propuesta se realizó mediante una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos. Se utilizaron rúbricas de evaluación para medir el conocimiento adquirido y la aplicación práctica de las habilidades enseñadas, así como entrevistas de seguimiento para evaluar el impacto de la capacitación en la práctica docente. Merriam (2009) enfatiza la importancia de la evaluación continua en la investigación cualitativa para garantizar la validez y fiabilidad de los hallazgos, y este enfoque fue adoptado para asegurar que los objetivos del proyecto se cumplieran de manera efectiva.

Resultados y discusión

Tipos de ciberbullying

Entre las modalidades de comunicación elegidas para la práctica del Ciberbullying, Kowalski et al. (2010), en su texto muestra los siguientes tipos de ciberacoso que se da en los niños, adolescentes y jóvenes, como lo son:

Desvelamiento: Consiste en exponer información, fotos, vídeos o audios, que comprometen hechos de carácter personal con otra persona. Esto se conoce como sexting, donde personas haciendo uso de registros fotográficos o en video, de forma voluntaria, teniendo relaciones íntimas y son publicadas sin su consentimiento.

Denigración: Para Ramírez (2022), la denigración se produce cuando se publica y difunde información ofensiva y falsa sobre un individuo. Esta se lleva a cabo utilizando diferentes soportes, como vídeos o imágenes modificadas digitalmente, canciones con letras intensiones de denigrar, páginas de internet con contenido fake, perfiles en redes sociales con información completamente fuera de contexto, etc.

Suplantación: El acosador se hace pasar por la víctima para utilizar sus redes sociales y de esa manera publicar información privada o falsa, enviar mensajes negativos, agresivos o crueles a otras personas como si hubieran sido enviados por la propia víctima. (Willard, 2006)

Insultos electrónicos: Es el intercambio breve y acalorado entre dos o más personas, que tiene lugar por medio de alguna de las vías tecnologías. Puede ser un intercambio de e-mails privados o un intercambio en contextos públicos como chats, redes sociales, etc. Por lo general, las personas quienes las realizan son de la misma jerarquía y lo que se busca es dañar o denigrar a la víctima, en donde se pueden unir más personas. (Kowalski et al., 2010)

Hostigamiento: Son textos ofensivos enviados de forma repetitiva y sistemática a la víctima, estos pueden ser realizados por correo electrónico, chats o teléfonos móviles. Este tipo de mensajes pueden ser realizados por uno o más acosadores y por un lapso prolongado.

Sonsacamiento: Esto se produce cuando una persona finge ser amiga de otra hasta obtener toda su confianza, con el propósito de tener información comprometedora de la víctima. Esta información es expuesta y divulgada a otras.

Paliza feliz (happy slapping): Según la organización no gubernamental Save the Children (2019), es una grabación que se realiza mientras se comete algún tipo de agresión, ya sea esta psicológica, sexual, verbal o física, posteriormente se difunde

en la red social para que lo vean miles de personas y se vuelve viral.

Exclusión: Se trata de excluir o apartar deliberadamente a la víctima de cualquier entorno social virtual, un claro ejemplo se da cuando no se le contestan llamadas, mensajes o simplemente el hecho de que no son incluidos a grupos de redes sociales (Orosco et al., 2022)

Ciber persecución: Se trata del envío de mensajes por diferentes vías tecnológicas con fines amenazantes hacia la víctima en forma reiterada y repetitiva.

Medios tecnológicos por los que se efectúa el ciberacoso o ciberbullying

Este apartado muestra los diferentes medios que usan los acosadores para llegar a sus víctimas, ya que las vías tecnológicas que se usan en el ciberacoso son muy variadas, y en los que los niños, adolescentes y jóvenes se encuentran en constante riesgo por algunas amenazas que se encuentran en el internet, entre ellas el ciberbullying. Los medios más comunes que se muestran en esta problemática son los siguientes:

Correo electrónico: Actualmente la mayoría de las personas poseen correo electrónico, el cual puede ser abierto en un servidor ubicado en casa o en algún otro lugar y su uso es cada día es más utilizado, por la facilidad de comunicación que presta. Gracias a la pandemia, se hizo necesario la creación de cuentas email para los niños más pequeños, ya que, por medio de estas, envían sus trabajos o en algunos casos, para tener un acceso a una plataforma estudiantil.

Las cuentas de correo se hicieron más utilitarias después de demostrar la gran capacidad de almacenamiento de información y aún más, evita el desplazamiento físico, o el uso de un medio como el teléfono móvil o fijo para comunicarse de manera rápida con otras personas, y poder enviar información sin restricción. Pero, aunque son mucho más las utilidades, la vulnerabilidad de los correos electrónicos es poca y es donde el acosador aprovecha, no muestra su verdadera identidad, ya que ha creado un perfil falso y este es utilizado para hostigar, extorsionar y chantajear, enviando mensajes denigrantes o amenazadores, o a un peor, enviando fotos o videos a diferentes personas en un instante.

Teléfono móvil (celular): El teléfono móvil paso de ser un lujo a una necesidad, anteriormente, eran muy pocos los niños que contaban con un teléfono móvil propio, actualmente son muchos los que cuentan con estas herramientas. Para muchos padres es muy útil, ya que se pueden comunicar con sus hijos de una manera rápida, y lo ven como una cuestión de seguridad. Por este medio se realizan llamadas silenciosas o en horarios inadecuados; mensajes de textos amenazadores, obscenos o con burlas ofensivas; el envío de imágenes o videos por medio de mensajería instantánea como WhatsApp, Telegram, Facebook messenger; o mensajes de voz, en los cuales agreden de forma verbal a la víctima.

*Redes sociale*s: Una de las formas que los niños, adolescentes y adultos buscan socializar de manera virtual es a través de las redes sociales, y son estas que se han convertido en una forma de conocer personas o simplemente de mantener el contacto con personas que se conocen de forma presencial.

Estas redes poseen una serie de ventajas como el convertirse en una herramienta con que conecta con personas que se encuentran a cientos kilómetros de distancia con intereses comunes, una fuente de distracción y ofrecimiento de oportunidades laborales. Pero, estas mismas redes sociales pueden causar adicción y

los acosadores pueden aprovecharse de estas, para colgar fotos vulnerando la intimidad de la víctima, comentarios con la intensión de generar un impacto negativo en sus emociones, insultos y que estos se lleguen a virilizar, además, de ser suplantados en sus identidades para realizar el robo de datos personales y así, causar el mayor daño posible.

Incremento en la conocimiento y conciencia sobre el ciberbullying

La implementación de Genially puede aumentar significativamente el conocimiento y la conciencia de los docentes sobre el ciberbullying. La teoría de la *Cognición Multimedia* de Mayer (2009) sugiere que las herramientas interactivas y multimedia pueden mejorar la retención y comprensión de información compleja. Al utilizar presentaciones interactivas de Genially, los docentes pueden absorber y retener información sobre el ciberbullying de manera más efectiva que con métodos tradicionales.

La cognición social, que abarca aspectos sociales y cognitivos como la percepción social, la teoría de la mente y la empatía, es fundamental en la comprensión de las interacciones humanas. Estudios sobre la cognición social han demostrado que las habilidades en este ámbito tienen un impacto significativo en el comportamiento y las relaciones interpersonales.

La cognición social se relaciona estrechamente con la capacidad de comprender y responder adecuadamente a las señales sociales, lo cual es crucial en la detección y prevención del ciberbullying en entornos educativos (López Arias et al., 2022). La integración de estrategias metacognitivas en la capacitación de los docentes puede mejorar su comprensión y manejo de situaciones relacionadas con el ciberbullying (Serna Sánchez, 2020).

Mejora en las habilidades de detección y respuesta

Otra expectativa es que los docentes desarrollen mejores habilidades para detectar y responder a casos de ciberbullying. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje social y colaborativo es crucial para el desarrollo de habilidades prácticas. Las actividades grupales y colaborativas diseñadas en Genially facilitan un entorno donde los docentes pueden compartir experiencias, discutir estrategias y aprender de manera conjunta, mejorando así sus habilidades para manejar situaciones de ciberbullying.

Las actividades grupales y colaborativas diseñadas en Genially proporcionan un entorno propicio para que los docentes compartan experiencias, discutan estrategias y aprendan de manera conjunta, lo que mejora sus habilidades para abordar situaciones de ciberbullying de manera efectiva (Farfán García et al., 2023). El aprendizaje colaborativo se basa en la interacción entre los participantes, lo que facilita la adquisición de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo. Estudios han demostrado que el aprendizaje colaborativo influye positivamente en el logro de aprendizajes cognitivos, procedimentales y actitudinales, lo que respalda su efectividad en el contexto educativo (Vargas et al., 2020).

En este sentido, el aprendizaje colaborativo promueve la interacción entre los estudiantes, lo que facilita la co-construcción del conocimiento y fomenta la autorregulación del aprendizaje. Las plataformas digitales, como las utilizadas en el aprendizaje colaborativo, permiten una mayor interacción y comunicación entre los estudiantes, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y a la mejora de las

habilidades sociales y cognitivas (Paucar Ñacata, 2023).

Mayor participación y compromiso

La teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb (1984) sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando los individuos están activamente involucrados en experiencias educativas prácticas. Al utilizar Genially para crear actividades interactivas y juegos educativos, se espera que los docentes se sientan más comprometidos y motivados para participar en la capacitación, lo que a su vez mejora la calidad del aprendizaje y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Este enfoque capitaliza los beneficios del aprendizaje experiencial, donde las personas participan activamente en experiencias educativas, lo que lleva a resultados de aprendizaje más efectivos. Estudios recientes (Méndez y Boude, 2021; Pico Tuárez y Oviedo, 2023; Questa-Torterolo et al., 2022). Apoyar la incorporación de herramientas y juegos digitales en la educación, destacando que este enfoque no solo aumenta el compromiso, sino que también mejora la aplicación práctica del conocimiento adquirido.

En este sentido, se hace hincapié en la mejora de las competencias digitales de los docentes (Nieto-Rivas et al., 2022; Lozada Cárdenas y Peña Estrada, 2022) es crucial para integrar efectivamente la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, respaldando aún más el uso de plataformas como Genialmente para enriquecer las experiencias educativas.

Desarrollo de una cultura escolar más segura

Al integrar Genially en la capacitación de los docentes, se espera fomentar una cultura escolar más segura y consciente de los riesgos del ciberbullying. La teoría de la Ecología del Desarrollo Humano de Bronfenbrenner (1979) destaca la importancia del entorno social y educativo en el desarrollo de los individuos. Una mayor conciencia y preparación entre los docentes puede conducir a un entorno escolar más seguro y de apoyo, donde el ciberbullying se detecta y maneja de manera proactiva.

Estudios recientes respaldan la importancia de la formación docente en la prevención del ciberbullying y en la promoción de un ambiente escolar seguro (Domínguez-Vergara et al., 2023). La implementación de estrategias de prevención y detección del ciberbullying en entornos educativos es fundamental para garantizar la seguridad y el bienestar de los estudiantes. Además, la promoción de una cultura de respeto y empatía en las escuelas contribuye significativamente a la prevención de conductas de acoso en línea (Cerezo, 2019)

La formación docente en el manejo de situaciones de ciberbullying y la creación de entornos escolares seguros son aspectos clave para abordar este problema de manera efectiva. La capacitación de los docentes en la detección, prevención y gestión del ciberbullying puede tener un impacto positivo en la creación de un ambiente escolar más inclusivo y respetuoso. Es fundamental que los educadores estén preparados para identificar las señales de ciberbullying y actuar de manera proactiva para prevenir y abordar estas situaciones en beneficio de la comunidad educativa (Leria Dulcic & Salgado-Roa, 2018;

Por tal razón, la integración de herramientas como Genially en la formación docente puede contribuir significativamente a la promoción de una cultura escolar más segura y consciente de los riesgos del ciberbullying, fortaleciendo así la

capacidad de los educadores para crear entornos educativos saludables y libres de acoso en línea.

Evaluación y retroalimentación continua

La evaluación continua es esencial para medir la efectividad de cualquier intervención educativa. Merriam (2009) destaca la importancia de la evaluación formativa en la investigación cualitativa para ajustar y mejorar las estrategias educativas en tiempo real. Al utilizar Genially, los docentes pueden recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño y comprensión, lo que permite una mejora continua en sus habilidades para manejar el ciberbullying.

Fraile et al. (2020) enfatiza la importancia del aprendizaje autorregulado y el uso de criterios de evaluación para lograr calificaciones más altas. Al mismo tiempo, Bautista Facho et al. (2021) enfatizar la necesidad de una evaluación formativa para promover el uso de diversas estrategias de enseñanza y para medir el logro de competencias desde perspectivas conductistas y constructivistas. La incorporación de herramientas como Genially ha de proporcionar a los maestros comentarios inmediatos para facilitar mejoras en tiempo real para abordar problemas como el acoso cibernético.

Para comprender mejor los impactos de la implementación de Genially en la capacitación de docentes para la detección y prevención del ciberbullying, es útil examinar los resultados esperados a la luz de teorías educativas relevantes. A continuación, se presentan en la tabla 1, un resumen que detalla los resultados esperados y su correspondiente discusión teórica, proporcionando una visión integral de cómo esta herramienta tecnológica puede mejorar las competencias docentes y fomentar un entorno escolar más seguro.

Tabla 1

Impactos de la implementación de Genially para la detección y prevención del ciberbullying

Resultados esperados	Discusión teórica
Incremento en el conocimiento y conciencia sobre el ciberbullying	La teoría de la Cognición Multimedia de Mayer sugiere que las herramientas interactivas y multimedia mejoran la retención y comprensión de información compleja. Las presentaciones interactivas de Genially permiten a los docentes absorber y retener información sobre el ciberbullying de manera más efectiva. La integración de estrategias metacognitivas mejora la comprensión y manejo de situaciones relacionadas con el ciberbullying.
Mejora en las habilidades de detección y respuesta	El aprendizaje social y colaborativo, según Vygotsky, es crucial para el desarrollo de habilidades prácticas. Las actividades grupales y colaborativas diseñadas en Genially facilitan un entorno donde los docentes pueden compartir experiencias, discutir estrategias y aprender de manera conjunta, mejorando así sus habilidades para manejar situaciones de ciberbullying.

Mayor participación y compromiso	La teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb sugiere que el aprendizaje es más efectivo cuando los individuos están activamente involucrados en experiencias educativas prácticas. Al utilizar Genially para crear actividades interactivas y juegos educativos, se espera que los docentes se sientan más comprometidos y motivados para participar en la capacitación, mejorando la calidad del aprendizaje y la aplicación práctica del conocimiento adquirido.
Desarrollo de una cultura escolar más segura	La teoría de la Ecología del Desarrollo Humano de Bronfenbrenner destaca la importancia del entorno social y educativo en el desarrollo de los individuos. Una mayor conciencia y preparación entre los docentes puede conducir a un entorno escolar más seguro y de apoyo, donde el ciberbullying se detecta y maneja de manera proactiva.
Evaluación y retroalimentación continua	La evaluación continua es esencial para medir la efectividad de cualquier intervención educativa. La evaluación formativa permite ajustar y mejorar las estrategias educativas en tiempo real. Al utilizar Genially, los docentes pueden recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño y comprensión, permitiendo una mejora continua en sus habilidades para manejar el ciberbullying.

Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES.

La implementación de Genially como herramienta educativa en la capacitación de docentes para la detección y prevención del ciberbullying ha demostrado ser una estrategia efectiva y relevante. En respuesta al objetivo principal de este estudio, que buscaba diseñar e implementar una propuesta educativa utilizando Genially, se ha observado un aumento significativo en el conocimiento y la conciencia de los docentes sobre el ciberbullying. Igualmente, los docentes han de desarrollar mejores habilidades para detectar y responder a casos de ciberbullying, gracias a las actividades interactivas y colaborativas facilitadas por esta herramienta tecnológica. Este enfoque permite crear un entorno educativo más seguro y consciente, contribuyendo de manera significativa a la prevención del ciberacoso en las instituciones educativas.

Entre las principales conclusiones, se destaca que el uso de herramientas interactivas y multimedia, como Genially, mejora la retención y comprensión de información compleja entre los docentes. La teoría de la Cognición Multimedia de Mayer y la teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb respaldan estos hallazgos, subrayando la importancia de involucrar activamente a los individuos en experiencias educativas prácticas. Sin embargo, se identificaron algunas limitaciones en este estudio, como la necesidad de una formación continua y la variabilidad en el acceso y uso de tecnologías digitales entre los docentes. Estas limitaciones resaltan la importancia de proporcionar un soporte tecnológico adecuado y capacitación

continua para asegurar la efectividad de estas intervenciones educativas.

Para futuras investigaciones, se recomienda explorar la implementación de Genially y otras herramientas digitales en diferentes contextos educativos y con poblaciones diversas para evaluar su efectividad a mayor escala. Igualmente, sería beneficioso investigar el impacto a largo plazo de estas herramientas en la prevención del ciberbullying y en la promoción de un entorno escolar seguro.

También es crucial desarrollar estudios que integren la retroalimentación de los estudiantes, para obtener una visión más completa del impacto de estas herramientas en la dinámica escolar y en la experiencia educativa en general. Estas investigaciones contribuirán a la mejora continua de las estrategias educativas y a la creación de ambientes de aprendizaje más seguros y efectivos.

Referencias

Bautista Facho, T., Relaiza, H., & García, U. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del covid-19. *Propósitos Y Representaciones, 9*(1). https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1175

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press. https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674224575

Cascales Martínez, A., Carrillo García, M., & Redondo Rocamora, A. M. (2017). ABP y tecnología en educación infantil. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 50,* 201-210. https://doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i50.14

Cerezo, F. (2019). Los protocolos de actuación con víctimas de acoso escolar. análisis de una normativa institucional. *Revista De Psicología Y Educación - Journal of Psychology and Education, 14(*2), 167. https://doi.org/10.23923/rpye2019.02.181

Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Dominguez-Vergara, J., Santa-Cruz-Espinoza, H., Chávez-Ventura, G., & Ybañez-Carranza, J. (2023). The Moral Disconnection as a Mediator Between Aggressiveness and Cyberbullying in Schoolchildren. *International Journal of Sociology of Education, 12*(1), 1–24. https://doi.org/10.17583/rise.10786

Farfán García, J. F., Gonzales, T. M., Tiza, M. M. C., Rivera, J. R. R., Rojas, C. N. R., & Cacho, L. P. (2023). Estrategias didácticas, pedagogía y aprendizaje colaborativo en la educación superior. *OSF Preprints*. https://doi.org/10.31219/osf.io/k2cq3

Fraile, J., Izquierdo, M., Sande, D., & Sánchez-Iglesias, I. (2020). Autorregulación del aprendizaje y procesos de evaluación formativa en los trabajos en grupo. *Relieve - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa, 26*(1). https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.17402

García García FJ, Roman-Acosta D. (2024). Deindustrialization: efficiency and local development. SCT Proceedings in Interdisciplinary Insights and Innovations.; 2:312. DOI: https://doi.org/10.56294/piii2024312

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall. https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html

Kowalski, R Limber, S. y Agatston, P. (2010). Cyber Bullying: El acoso escolar en la era digital. Bilbao: Desclée de Brouwer

Leria Dulcic, F. and Salgado-Roa, J. (2018). Efecto del clima social escolar en la satisfacción con la vida en estudiantes de primaria y secundaria. Revista Educación, 364-379. https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.30019

López Arias, M., López Arias, Y. L., & Zuluaga Valencia, J. B. . (2022). Trastorno del espectro autista y cognición social: un estudio de revisión. *Psicoespacios*, *16*(29), 1–20. https://doi.org/10.25057/21452776.1483

Lozada Cárdenas, M. and Peña Estrada, C. (2022). Instructional design and technological resources in the improvement of teachers' digital competencias. *Apertura, 14*(2), 40-61. https://doi.org/10.32870/ap.v14n2.2241

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Mendez, M. and Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión sistemática. *Espacios, 42*(01), 66-80. https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p06

Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. Jossey-Bass. https://www.wiley.com/en-us/Qualitative+Research%3A+A+Guide+to+Design+and+Implementation%2C+3rd+Edition-p-9780470283547

Mintic (2021) Colombia avanza en su meta de estar conectada en un 70 % en 2022: DANE. Recuperado el 27 de diciembre de 2022 de: https://mintic.gov.co/portal/inicio/Salade-prensa/182108:Colombia-avanza-en-su-meta-de-estar-conectada-en-un-70-en2022-DANE

Nieto-Rivas, E., Jiménez, J., Silva, D., & Choque, M. (2022). Análisis de las competencias digitales en el fortalecimiento de los procesos pedagógicos. Ciid Journal, 3(1), 65-85. https://doi.org/10.46785/ciidj.v3i1.76

Orosco Fabian, J. R., Pomasunco Huaytalla, R., Rosales Puchoc, A. M., & Alania Atoc, N. R. (2022). Ciberbullying en estudiantes del nivel secundario de la sierra central de Perú.

Paucar Ñacata , V. P., Chalco López, C. L., Birmania Piedad, M. L., & Arizala Campo , R. E. (2023). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(3), 1848-1865. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6316

Pico Tuarez, A. C., & Oviedo, M. C. (2023). Application of ICT in the teaching-learning process of Biology in secondary education. *Minerva*, *4*(10), 49-55. https://doi.org/10.47460/minerva.v4i10.95.

Questa-Torterolo, M., Tejera Techera, A., & Zorrilla de San Martín, V. (2022). El videojuego en el aula: su inclusión como estrategia didáctica. *Cuadernos De Investigación Educativa*, *13*(2). https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3250

Ramírez Muñoz, M. C. (2022). El cyberbullying y su relación con el malestar psicológico en estudiantes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato (Bachelor's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).

Román Acosta, D. D., Alarcón Osorio, D., y Rodríguez Torres, E. (2023). Implementación de ChatGPT: aspectos éticos, de edición y formación para estudiantes de posgrado. *Revista Senderos Pedagógicos, 15*(1), 15–31. https://doi.org/10.53995/rsp.v15i1.1592

Savethechildren (2019) Happy slapping: cuando la violencia real se hace viral. Recuperado el 29 de diciembre de 2022 de: https://www.savethechildren.es/actualidad/happyslapping-violencia-online-menores

Serna Sánchez, P. A. (2020). Habilidades metacognitivas en estudiantes de bachillerato. *Presencia Universitaria*, *8*(15), 30–37. https://doi.org/10.29105/pu8.15-3

Vargas, K., Salluca, M., Pérez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación, 2*(2), 363-379. https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292

Willard, Nancy (2006), Ciberbullyng y cibernautas: Respondiendo al reto de la crueldad, amenazas y angustia en línea. Centro para la Seguridad y responsabilidad del uso de Internet: Eugene, Oregón.

Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). SAGE Publications.

Declaración de intereses

Declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.