



genially

Libros Interactivos Geniales



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Marzo 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf10_2019_847-19-134-3

Genially. Libros interactivos geniales

por Margarita González del Hierro para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 @margamadrid



La autora de este artículo

Margarita González del Hierro es Bióloga, Comunicadora Científica, Diseñadora y Profesora de Ciencias en Secundaria. Actualmente, trabaja como Responsable de Formación en una Startup y como Profesora Colaboradora del Programa de Enriquecimiento Educativo para Alumnado de Altas Capacidades de la Comunidad de Madrid. Realiza formaciones en centros educativos y empresas, además de innovar en el aula aunando diferentes doctrinas científicas, tecnológicas y artísticas en las sesiones con alumnado de Secundaria. Es socia cofundadora de la [Asociación Mad4hacking](#) que tiene como fines la investigación y el desarrollo de tecnologías electrónicas, informáticas, ciencias y el arte, con una apuesta clara por el movimiento de la Cultura Libre, apoyando el uso de herramientas, conocimientos y tecnologías en formato libre y creciendo bajo los marcos del autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo.



Introducción

La era digital en que estamos inmersos facilita la creación de verdaderos universos de conocimiento que pasan por generar contenidos interactivos en la que nuestro alumnado navega por un mundo narrativo con infinitas historias en la que los espacios, los personajes, los roles y la estética se coordinan creando un marco de referencia y delimitación para el aprendizaje.

Seguramente, te hayas encontrado en la tesitura de querer mostrar tus contenidos pedagógicos de una forma algo más innovadora que con el clásico Power Point. El primer paso puede haber sido crear un [Slide](#), de Google, o, si te gusta el diseño, quizá hayas optado por crear una presentación en [Canva](#). Puede que hayas ido más allá, buscando animación, y hayas utilizado [Prezi](#), [emaze](#) o [piktochart](#). Si lo tuyo es la acción, incluso un [Powtoon](#), [Moovly](#) o [Animaker](#). Si quieres interactividad, puedes haber probado [Thinglink](#) o [Taggstar](#). Además, te encantan las nuevas tendencias educativas, y te has lanzado a la piscina de la gamificación haciendo uso de [Kahoot](#) o [Educaplay](#). Y por qué no, ahora haces unas infografías de infarto utilizando [infogram](#), [Snappa](#) o [Easel.ly](#).



Contenido Enriquecido

+



Diseño

=



¡Vaya!, estás a la última en docencia 3.0, y has conseguido registrarte en más sitios web que nadie en la historia de tu Centro Educativo. Imagina, **¿y si tuvieras una herramienta con el potencial de todas estas plataformas unificadas** en un único lugar, con un manejo sencillo y una estética interfaz? Pues no tienes que imaginar más, esa herramienta existe y se llama [Genially](#).

Con [Genially](#) puedes crear casi cualquier cosa que se te ocurra, ¡de verdad! Presentaciones, juegos, imágenes interactivas, infografías... hoy voy a contarte más acerca de, lo que considero, uno de sus puntos fuertes y además, menos conocidos de la herramienta: Los **libros interactivos**. Al diseñar libros interactivos con la herramienta web [Genially](#), he podido dar vida a estos universos de conocimiento que, además, ayudan a reducir las explicaciones magistrales. Toda la información teórica está presente en ellos y el alumnado la descubre de forma natural e intuitiva, gracias a la posibilidad de ordenarla en capas de [Genially](#). Tienen la ventaja de que se adaptan a la gran mayoría de los estilos de aprendizaje que pueda tener nuestro alumnado, incrementando su motivación por aprender, su autonomía y su participación. ¿Quieres saber más? ¡Sigue leyendo!.



La Herramienta



Genially es una herramienta web que facilita la labor docente gracias a su sencilla e intuitiva interfaz. Si alguna vez has utilizado **Canva**, verás que su funcionamiento es igual de sencillo, pues se basa en arrastrar y soltar, aunque el potencial de **Genially** es infinitamente mayor gracias a la interactividad y la animación. Requiere registro, pero te prometo que valdrá la pena. Además, puedes registrarte directamente con tu cuenta de **Facebook**, **Twitter**, **Google** o **LinkedIn**; no tienes por qué inventar una nueva variante de tu contraseña.

Su versión gratuita libera nuestra creatividad al permitir desarrollar **creaciones ilimitadas** y recibir **visualizaciones ilimitadas**. Si lo tuyo es la exclusividad, también dispone de una versión de pago con planes ajustados para nuestro sector. Permite algunas funcionalidades extra muy interesantes como control de privacidad, visualización sin conexión, plantillas premium, creación de carpetas para tener todo organizado y cargar tu propio logo.

Con **Genially**, en poco tiempo, podemos desarrollar interesantes materiales para el aula, como son los libros interactivos, que nos ayudan a comunicar, enseñar y enganchar a nuestro alumnado. La diversidad de plantillas que ofrece, cientos de ellas totalmente gratuitas, nos ayuda a crear fácilmente desde llamativas imágenes interactivas hasta complejos breakouts, convirtiéndose en una herramienta visual intuitiva que nos permite comunicar eficazmente.



Explicación del uso en el ámbito educativo

El gran potencial de esta herramienta a nivel educativo radica en cuatro pilares que, en conjunto, facilitan que cualquier persona pueda crear contenidos espectaculares sin tener grandes conocimientos de diseño ni de programación:

- ▶ **Interactividad:** Genially permite explorar la información en capas gracias a etiquetas, ventanas, conexiones entre páginas del documento y enlaces. Es la mejor forma de captar el interés y la atención de nuestro alumnado, al convertir el información en un contenido que tiene que explorar. Los docentes conseguimos generar contenidos que cobran vida, desarrollando clases divertidas para nuestros alumnos y alumnas mientras que las lecciones se vuelven más interesantes para nosotros. Esta imagen interactiva de la célula es un claro ejemplo.



Imagen 1. Ejemplo de presentación interactiva. [Enlace a página](#)

- **Storytelling:** Genially nos ayuda a narrar historias que enseñan. Las historias no son planas, se obtiene el máximo partido a la narrativa añadiendo recursos gráficos y distribuyendo la información en capas de contenido. La diversidad de iconos, imágenes, mapas, elementos interactivos de la herramienta nos ayuda a aplicar storytelling. Por si la galería de Genially no tuviera suficientes recursos, podemos añadir, directamente desde el editor, imágenes de Pixabay, gifs de Giphy, cargar nuestras propias imágenes desde nuestro equipo y embeber casi cualquier contenido disponible en la red: mapas de Google, quizzes de Playbuzz, vídeos de YouTube, formularios de Google Form, Typeforms, PDFs, ..., ¡la lista es infinita! Todos estos contenidos facilitan la creación de un entorno de aprendizaje similar a la vida real que ayuda a contextualizar la lección, maximizar la memorización, el pensamiento crítico y la creatividad, creando metáforas visuales.

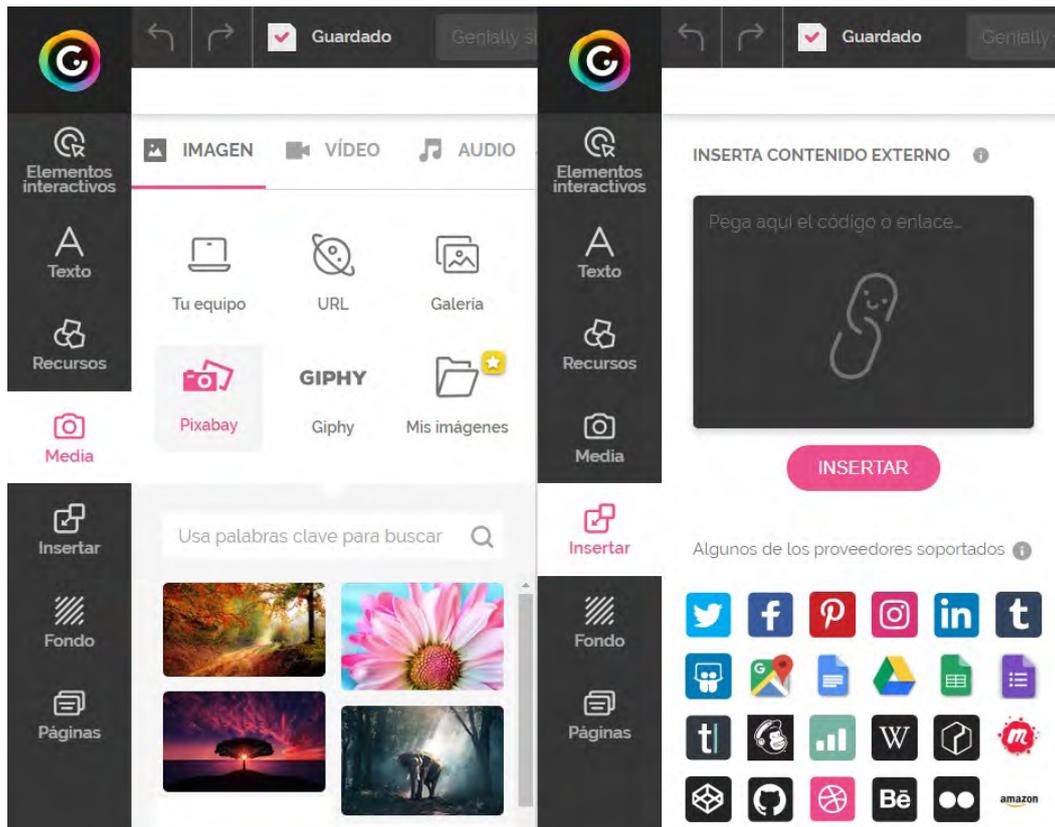


Imagen 2. Ejemplo de recursos para utilizar en un Storytelling

- **Animación:** Con Genially el aprendizaje se eleva a un nuevo nivel. Los elementos animados no sólo dan vida a los contenidos, sino que también son perfectos para jerarquizar las ideas y ayudar a que el alumno se centre en los conceptos realmente importantes. Los efectos visuales enriquecen las clases y transforman los contenidos estáticos en fantásticas creaciones animadas que desatan el aprendizaje. En este sencillo juego, la animación nos invita a participar y encontrar las parejas escondidas.



Imagen 3. Ejemplo de actividad con animación. [Enlace a página](#)

- **Gamificación:** La emoción es la base del aprendizaje. En la creación de las parejas vemos un ejemplo de cómo al gamificar el aula, los estudiantes se convierten en protagonistas de su aprendizaje. El juego incrementa la motivación, mejora la concentración y favorece la resolución de problemas. Genially complementa la gamificación al incluir elementos que permitan tocar, explorar y descubrir. Se consigue una mayor involucración del alumnado y, por lo tanto, se maximiza el recuerdo de los contenidos. Al emocionar al alumnado, el aprendizaje fluye.

Estas cuatro características, junto con su interfaz intuitiva, fácil manejo, y sus más de 700 plantillas disponibles hacen de Genially una herramienta indispensable para la labor docente, pues nos ofrece ¡posibilidades ilimitadas! ¿Quieres descubrir una aplicación real en el aula? ¡Lee el siguiente apartado!.



Metodología y Didáctica Aplicada

Los cuatro pilares de [Genially](#), y todo lo que conllevan, han sido muy importantes para elaborar libros interactivos para el aula. Concretamente, para matemáticas de 1º de E.S.O. en el Colegio Salesianos Atocha, de Madrid. En nuestras clases, buscamos que el alumnado sea el centro del aprendizaje, dándole protagonismo y buscando su participación activa en las lecciones.

Nuestro alumnado dispone de tabletas que les facilita el visualizado de los contenidos de forma individual, adaptándose a su ritmo. Por ello, los libros interactivos, al ser creaciones con una alta carga de contenido, basadas en la participación e interacción por parte del alumnado, y con una visualización online (no hay limitaciones en cuanto a la marca o sistema operativo del dispositivo de visualización) han sido todo un éxito en nuestras clases.

El uso de libros interactivos, de elaboración propia, **ha reducido la clase magistral a cortas indicaciones** introductorias y a explicaciones requeridas por la mayoría. Facilitan la independencia de nuestro alumnado al dotarles de un ambiente de estudio explorable, adaptable y flexible del que les encanta formar parte. Al segmentar **la información en capas** de contenido conseguimos que los libros interactivos enganchen, pues **dan respuesta a su curiosidad natural**.

Mi primera creación con [Genially](#), sin embargo, no fue un libro interactivo, sino un juego de matemáticas.

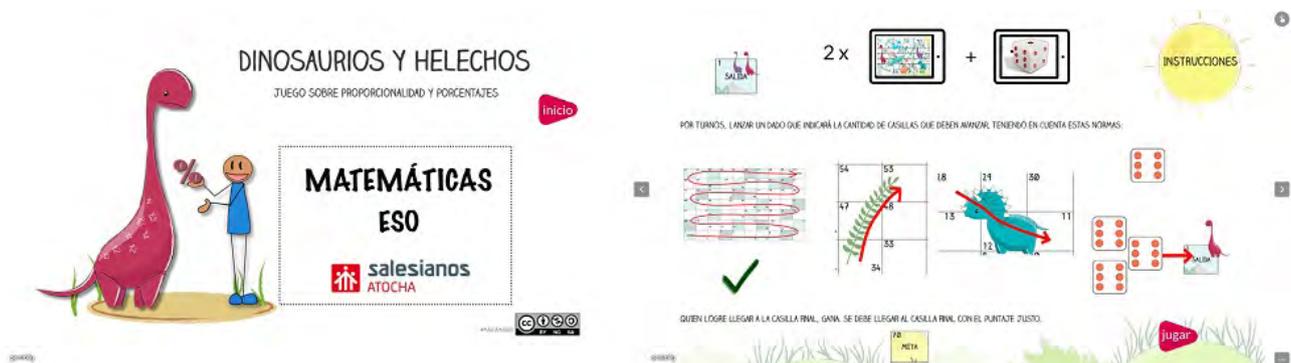


Imagen 4. Juego de matemáticas

Si echas un vistazo, verás que parece muy complejo, pero la estructura interna es bastante sencilla, pues se basa en áreas invisibles interactivas y enlaces entre páginas. Esta creación me ayudó a sentar las bases sobre cómo aprender a crear libros interactivos como los de mi compañera de Departamento [Asunción Fernández](#).

Ambas utilizamos libros interactivos en nuestras lecciones de 1º de ESO, tanto para explicar matemáticas ([Álgebra](#), [operaciones con fracciones](#), [porcentajes](#), [números fraccionarios](#)) como para proponer retos y juegos a nuestros alumnos y alumnas ([problemas con fracciones](#), [mensajes trampa](#), [minijuegos de álgebra](#), [problemas con ecuaciones...](#)).

Gracias a estos libros, desarrollados por nosotras mismas, podemos complementar y ampliar el contenido teórico así como enriquecer las creaciones con explicaciones realizadas con la herramienta [Explain Everything](#). Nos permite añadir nuestros propios “machangos” e ilustraciones diseñadas mediante herramientas de pensamiento visual para **enriquecer los contenidos**. Son ilustraciones sencillas y fáciles de replicar por los alumnos. Inicialmente, eran meros complementos estéticos que nos ayudaban a mostrar la información de manera más visual, pero nos dimos cuenta de que, sin decirles nada, ellos mismos las copiaban en sus cuadernos y les ayudaban a comprender mejor los ejercicios y las explicaciones. Estamos consiguiendo una mayor implicación por su parte, y al final esto deriva en el éxito en la adquisición de conocimientos.



SUMA Y RESTA DE FRACCIONES

FRACCIONES CON EL MISMO DENOMINADOR

$$\frac{6}{7} + \frac{3}{7} =$$

- Se DEJA el mismo DENOMINADOR
- Se SUMAN o RESTAN los NUMERADORES

$$\frac{6}{7} + \frac{3}{7} = \frac{6}{7} + \frac{3}{7} = \frac{6+3}{7} = \frac{9}{7}$$

Denominador común
 Para cambiar los numeradores se hace igual que cuando se compara fracciones
 si no lo recuerdas mira el video 

FRACCIONES CON DISTINTO DENOMINADOR

$$\frac{6}{4} + \frac{5}{6} =$$

- Se CAMBIA a un mismo DENOMINADOR

$$\frac{6}{4} + \frac{5}{6} = \frac{18}{12} + \frac{10}{12}$$

} m.c.m (4,6) = 12

Haciendo el mcm de los denominadores

- Se CAMBIA el NUMERADOR

$$\frac{6}{4} + \frac{5}{6} = \frac{18}{12} + \frac{10}{12}$$

- Ahora que tienen el mismo DENOMINADOR se suman o restan los NUMERADORES

$$\frac{6}{4} + \frac{5}{6} = \frac{18}{12} + \frac{10}{12} = \frac{28}{12}$$



Actividad 

Actividad 

Imagen 5. Libro interactivo de matemáticas. [Enlace a página](#)



Valoración Personal

El empleo de [Genially](#) para crear estos libros interactivos ha sido una experiencia muy gratificante. Nuestros libros han facilitado que cada alumno pueda usarlos según sea su manera de aprender esa materia. Como consecuencia, **ha aumentado la motivación por aprender**, la autonomía, la participación y el trabajo personal de nuestro alumnado tanto en el aula como fuera de ella. Dado el éxito, nuestras creaciones van en aumento y ya no hacemos sólo libros interactivos, sino que estamos lanzándonos al mundo del breakout o escape room interactivo.

La experiencia ha sido tan positiva que incluso nuestro alumnado ha llegado a crear sus propios libros interactivos a modo de resumen de los temas tratados en clase. Estudian, aprenden, se divierten y desarrollan sus habilidades tecnológicas, ¿qué más podemos pedir?.





Recomendación final

El potencial de Genially es tan alto y su manejo tan sencillo que tengo que recomendárselo a todo el mundo.

Gran cantidad de recursos

Si ya conocías esta herramienta, te sugiero que vuelvas a echar un vistazo, pasea por su [galería de inspiración](#), sumérgete en sus [plantillas](#), date un paseo por su [blog](#), o visita su [feed de twitter](#), seguro que encontrarás ideas que te ayudarán con tu próximo gran éxito educativo.

Intuitiva

Si estás familiarizado con otras herramientas web como Canva, el manejo de Genially te parecerá co-ser y cantar. Si es tu primera vez, no te preocupes, su uso es muy intuitivo. Te recomiendo que selecciones una de sus **plantillas**, especialmente en el caso de los **breakouts**, para comenzar a crear sobre una base.

Motivadora

Si aún no lo has probado, ¡deberías! seguro que su interfaz intuitiva **te ayudará a enganchar a tu alumnado** o, por qué no, te animará a que ellos mismos presenten su próxima tarea de aula realizada en esta plataforma.

Resultados sorprendentes

Enseguida cogerás el truquillo y harás **magníficas creaciones** que harán el deleite de tu alumnado. En un periquete vas a tener a más de un compañero/ra pidiéndote consejo durante el café del recreo sobre cómo elaborar creaciones tan chulas como las tuyas.





Información y materiales complementarios

Documentación oficial

- ▶ Sitio web de Genially: <https://www.genial.ly/es>
- ▶ Centro de ayuda: <https://geniallysupport.zendesk.com/hc/es>

Video tutoriales

- ▶ Cómo crear una presentación interactiva por **Roxana Falasco**: <https://youtu.be/6gfp4zxjtf0>
- ▶ Incluir audio con reproducción automática y de fondo en Genially por eLMformación: <https://youtu.be/cGfXzIIQVo>

Ejemplos/ideas

- ▶ La Gamificación y los Escape Games: <https://doitgenially.com/la-gamificacion-y-los-escape-games/>
- ▶ Libro interactivo de Miguel Ángel Azorín @flippedprimary: <https://view.genial.ly/5b91b01ee555ce5a59d7cf49>

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes decorativas y la de la portada, han sido cedidas amablemente por el equipo de Genially para su uso en este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ El resto de imágenes han sido proporcionadas por la autora. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.

