



Buenas prácticas docentes en el uso de herramientas digitales

26

Huir de lo convencional: uso creativo de genial.ly para llamar la atención del estudiantado

Escape From Convention: Creative Use of Genial.ly to Attract Students' Attention

 AUTORA

Lola Costa Gálvez

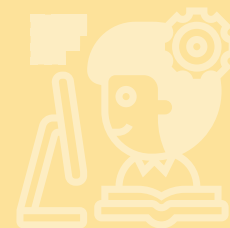
doloresgalvez@gmail.com

Departamento de Traducción e Interpretación y Comunicación Multilingüe
CHS

 PALABRAS CLAVE | KEYWORDS

Innovación docente, tecnología educativa, creatividad, Genial.ly

Teaching innovation, edtech, creativity, Genial.ly

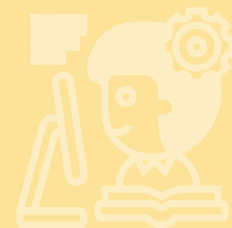


RESUMEN

La utilización de Genial.ly para el diseño de materiales didácticos permite la presentación de los contenidos de una manera visualmente atractiva e interactiva escapando de la mera presentación de la información y potenciando la competencia digital en el marco DigCompEdu. Precisamente esta característica es lo que facilita el despertar del interés y la curiosidad del estudiantado para involucrarles en la acción docente. Si además le añadimos un uso creativo del recurso tenemos como resultado unos materiales didácticos que contribuyen a la construcción de conocimiento en el alumnado. Concretamente sirven para aumentar el interés por la asignatura, servir de hilo conductor, motivar a través de actividades alternativas, recordar puntos clave, fijar conceptos complejos y adquirir nuevos conocimientos, así como cuestiones fuera del temario como el aumento de la participación, la metacognición (sentir que aprendo más y mejor), el “empoderamiento” (sentirme con presencia dentro del aula) y el modelado del estudiante. A partir de esta premisa se presentan una serie de materiales didácticos generados mediante el uso creativo de las plantillas de Genial.ly que responden a un mismo patrón: llamar la atención del estudiantado para huir de lo convencional. Finalmente, se mostrarán evidencias sobre su utilidad para el objetivo último de la docencia: la creación de una experiencia de aprendizaje significativa y memorable en nuestro alumnado.

ABSTRACT

The use of Genial.ly for the design of didactic materials allows the presentation of the contents in a visually attractive and interactive way, escaping from the mere presentation of information and enhancing digital competence in the DigCompEdu framework. It is precisely this characteristic that makes it easier to arouse the interest and curiosity of students to involve them in the teaching action. If we also add to this a creative use of the resource, we have as a result didactic materials that contribute to the construction of knowledge in the students. Specifically, they serve to increase interest in the subject, serve as a guiding thread, motivate through alternative activities, recall key points, fix complex concepts and acquire new knowledge, as well as issues outside the syllabus such as increased participation, metacognition (feeling that I learn more and better), “empowerment” (feeling present in the classroom) and student modelling. Based on this premise, a series of didactic materials generated through the creative use of Genial.ly templates are presented, which respond to the same pattern: to attract the attention of students in order to escape from the conventional. Finally, we will show evidence of their usefulness for the ultimate goal of teaching: the creation of a meaningful and memorable learning experience for our students.



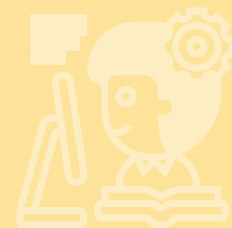
1. Motivación y fundamentación

La creación de una experiencia de aprendizaje significativa y memorable es el objetivo último de cualquier docente. Para conseguir este objetivo debemos controlar múltiples variables de la acción docente y la gestión del aula. Así, podemos optar por una buena estructuración de los contenidos, actividades “gancho” para despertar la curiosidad por un tema, motivar a través de actividades alternativas como la gamificación, el establecimiento de dinámicas de trabajo sanas e inclusivas, el fomento de la participación sana en el aula o las actividades de metacognición para comprobar cuanto sabía y sabe el/la estudiante sobre las lecciones. No obstante, todas estas acciones se construyen sobre una premisa: llamar la atención del estudiantado. Esto quiere decir despertar el interés o la curiosidad del alumnado a través de la captación de su atención. De nuevo, esto puede hacerse de múltiples maneras que aluden a nuestra propia personalidad como docentes, pero también mediante el uso de materiales didácticos visualmente atractivos. En este punto es donde entra en juego la creatividad entendida como la alternativa a lo convencional. El uso creativo de materiales didácticos en muchos casos conocidos nos permitirá escapar de la rutina de la acción docente para que nuestro alumnado sienta que aprende más y mejor.

El marco DigCompEdu establece cómo debe ser la competencia digital de los educadores en Europa. El documento pone énfasis en la competencia 5.3 en el “uso creativo de la tecnología”. En consonancia con este objetivo se puede hacer uso de [Genial.ly](#) es una herramienta que permite presentar contenidos de una manera visualmente atractiva e interactiva para así atraer la atención del alumnado. Así, “dar la vuelta” a las plantillas de esta herramienta puede reportarnos múltiples beneficios en la construcción de conocimiento en nuestro estudiantado (Ponce-Sacoto y Ochoa-Encalada, 2020) como aumentar el interés por la asignatura, servir de hilo conductor, motivar a través de actividades alternativas, recordar puntos clave, fijar conceptos complejos y adquirir nuevos conocimientos, así como el aumento de la participación, la metacognición (sentir que aprendo más y mejor) y el “empoderamiento” (sentirme con presencia en el aula) y el modelado del estudiante.

2. Objetivos

- Diseñar materiales didácticos con [Genial.ly](#) desde un enfoque creativo en consonancia con el marco DigCompEdu.
- Llamar la atención del estudiantado usando materiales didácticos que huyan de lo convencional.
- Lograr una experiencia de aprendizaje significativa y memorable en el alumnado a través del impacto de los materiales didácticos.
- Facilitar la construcción de conocimiento en el alumnado mediante materiales didácticos de diversos tipos.



3. Contexto de aplicación

Los materiales didácticos presentados se han implementado en dos asignaturas del segundo semestre: *Técnicas de Expresión Oral y Escrita – Español*, del Grado en Traducción e Interpretación, y en *Instituciones Europeas para Intérpretes*, del Máster Oficial en Interpretación de Conferencias. La matrícula es de dos estudiantes en el caso de la asignatura de grado y de ocho en la de máster.

En cuanto a las competencias desarrolladas, son diferentes en cada caso. En lo que se refiere a la asignatura de máster los recursos didácticos han servido para que el alumnado aprenda más y mejor la materia. Por lo tanto, se han trabajado las competencias específicas CE07 – Conoce y comprende en profundidad el funcionamiento de la Unión Europea y sus implicaciones para el ejercicio de la IC y CE08 - Conoce y comprende en profundidad las principales políticas comunitarias y las cuestiones claves para su desarrollo futuro, y sus implicaciones en el ejercicio de la IC. En lo que se refiere a la asignatura de grado la intención ha sido que los recursos sirvan de “hilo conductor” para los contenidos. Por ello, se han trabajado las competencias generales CGS21 – Creatividad y CGP10 – Razonamiento crítico.

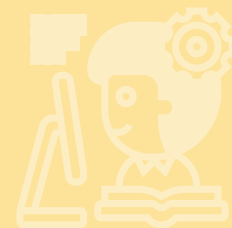
4. Descripción

Para las dos asignaturas se ha seguido una estrategia de “goteo” de los recursos creativos para trabajar dos ámbitos: los contenidos teóricos y las actividades de evaluación. En el caso de *Técnicas de Expresión Oral y Escrita – Español* se ha seguido la metodología docente del ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) y ABR (Aprendizaje Basado en Retos). En *Instituciones Europeas para Intérpretes* se ha aplicado el APP (Aprendizaje Basado en Proyectos).

En la siguiente tabla se describen los materiales didácticos empleados en las dos asignaturas según su tipología, que es lo que hará de hilo conductor en la presentación de la experiencia:

Tabla 1. Descripción de los materiales didácticos empleados

TIPOLOGÍA	PROPÓSITO(S)	LINK EJEMPLO(S)*
Cuestionario / quiz	Explicación de conceptos de docencia (rúbrica, <i>checklist</i>), comprensión de los recursos de aprendizaje de la asignatura, apuntalamiento de la teoría vista, repaso de la lección.	Papa Rubric La granja de las competencias Caída genial UE Natación Fit55
<i>Scape room / Break out</i>	Introducción a la asignatura, explicación del sistema de evaluación, explicar teoría introductoria.	El intérprete secreto La isla de la evaluación desierta Cocina caótica La mazmorra del dragón legendario



TIPOLOGÍA	PROPÓSITO(S)	LINK EJEMPLO(S)*
Juegos <i>online</i>	Reconocer vocabulario específico de una rúbrica/ <i>checklist</i> , asimilar conceptos teóricos densos.	El ahorcade Sopa de letras directivas Partes de la casa europea Encuentra la pareja ¿Quién es? Let's budget!
Infografías	Explicar las partes de una actividad, organizar contenidos difíciles de comprender, responder a dudas del estudiantado, explicar un proceso.	Pirámide RA El vecindario de las IE 6 preguntas frecuentes sobre el elevator pitch Mapa glosario La reunión del tesoro
Vídeos	Presentación de la guía docente, explicación de conceptos teóricos que ocupan mucho tiempo de clase, introducción del tema de la lección, hacer un resumen de la asignatura.	Guía docente TEOE-E Videocuento Hª de la UE Reunión surrealista Recuerdos I Europeos Cuaderno del cole
Cómics	Utilizar la narrativa para definir la función y composición de las instituciones europeas.	De buena ley
Escalas	Elección de un tema en función de las preferencias personales y profesionales, autoevaluar el nivel de desempeño de una rúbrica.	Alineación rúbrica & checklist Frutas comunitarias

* En la presentación pueden incluirse más ejemplos.

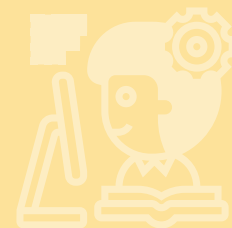
Nota. Elaboración propia.

5. Resultados y valoración del trabajo realizado

Se presentan evidencias del impacto obtenido en el estudiantado. Los datos se han recogido a través de un cuestionario cumplimentado el último día de clase. Los tres resultados que destacan son: 1) A la mayoría del alumnado les han gustado los materiales didácticos de la asignatura; 2) Les han servido para aumentar su interés por la asignatura y 3) vídeos y cuestionarios son los recursos didácticos que más han impactado en el estudiantado. En el siguiente [enlace](#) pueden observarse todas las respuestas.

6. Conclusiones y próximos pasos

Se plantean tres líneas de trabajo para dar continuidad a esta experiencia: 1) Trabajar con el profesorado del *Grado en Global Communication* para generar recursos creativos en sus asignaturas y especialmente para las clases relacionadas



con la evaluación, por ejemplo, cuando se explica un dossier o proyecto o para preparar el examen; 2) Colaborar con otros estudios de grado y de posgrado, especialmente en ámbitos afines a la comunicación, para generar materiales didácticos creativos; y 3) Publicar en revistas de impacto y participar en congresos de innovación docente ya que si la experiencia se contagia a otro profesorado se tendrá más posibilidad de tener visibilidad fuera de Comillas.

Referencias

Ponce-Sacoto, D.H. & y Ochoa-Encalada, S.C. (2020). [Genial.ly](#) como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinoina*, 6(4), 136-155. DOI: [10.35381/r.k.v6i4.1495](#)

Centro Común de Investigación de la Comisión Europea (2020). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. DOI: [10.2760/159770](#)