

Guía de Aprendizaje: Uso de recursos digitales “StoryJumper” y “Genially”



MUNICIPALIDAD DE
LIMA

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE
RESPONSABILIDAD SOCIAL



PUCP

Guía de Aprendizaje: Uso de recursos digitales “StoryJumper” y “Genially”

Proyecto Entre Maestros

Iniciativa ganadora del “Fondo de Iniciativas Docentes RSU en respuesta al COVID-19”

Con el apoyo de la Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS) PUCP

En alianza con la Municipalidad de Lima

Autores:

Joseph Contreras, Hans Espinoza, Yomira Guzmán, Rosmery Simon, Arich Reátegui, Margaret Rivas, Rosmery Rojas, Gabriela Romero y Daniela Uehara.

Corrección de estilo:

Alejandra Acosta

Diseño y diagramación:

Valeria Chiuyare

Primera edición digital: Noviembre de 2020

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin previa autorización escrita del autor.

© Pontificia Universidad Católica del Perú

Dirección Académica de Responsabilidad Social

Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú / Teléfono: (511) 626 2000



PUCP

Índice

índice

índice

índice

índice

STORYJUMPER

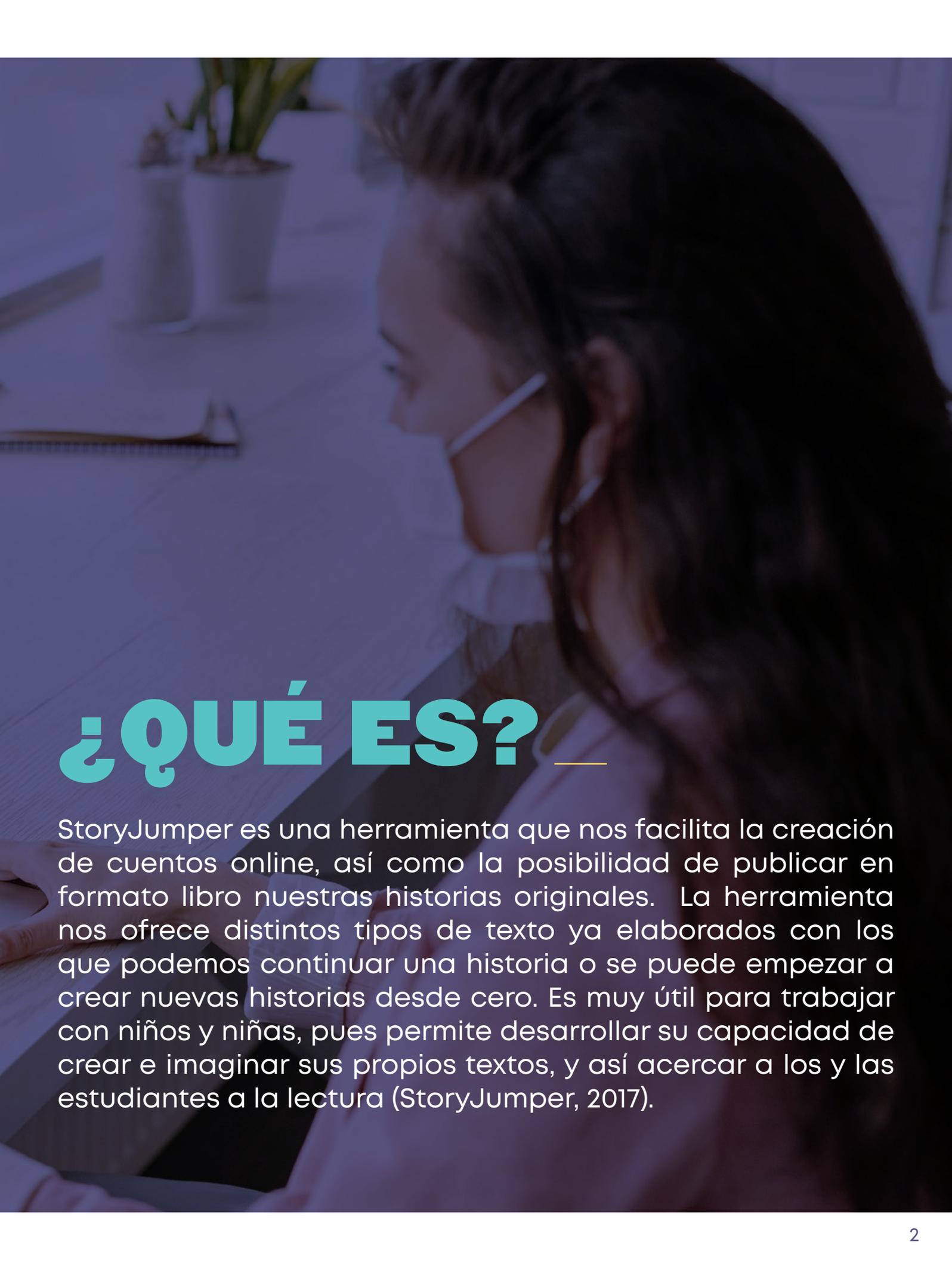
¿Qué es?	2
¿Para qué se usa?	3
Beneficios	4
¿Cómo se usa?	6

GENIALLY

¿Qué es?	10
¿Para qué se usa?	11
¿Cómo se usa?	12
Recomendaciones para su uso	14

STORY JUMPER



A woman with long dark hair, wearing a white face mask and a light-colored top, is shown in profile from the chest up. She is looking down at a laptop screen. The background is dark and out of focus, showing a desk with a potted plant and some papers. The overall lighting is dim, with a blueish tint.

¿QUÉ ES?

StoryJumper es una herramienta que nos facilita la creación de cuentos online, así como la posibilidad de publicar en formato libro nuestras historias originales. La herramienta nos ofrece distintos tipos de texto ya elaborados con los que podemos continuar una historia o se puede empezar a crear nuevas historias desde cero. Es muy útil para trabajar con niños y niñas, pues permite desarrollar su capacidad de crear e imaginar sus propios textos, y así acercar a los y las estudiantes a la lectura (StoryJumper, 2017).

¿PARA QUÉ SE USA?

StoryJumper nos ofrece diversas funciones propias de la herramienta digital. Nos permite utilizar una variedad de imágenes diseñadas, así como cargar dibujos personalizados, descargados en nuestro ordenador o Google Drive. Además, se destaca la opción de agregar sonido a nuestras historias para hacer más emocionante su narración, y facilitar el acercamiento a la lectura a quienes aún no saben leer (Agudelo, Peña, Herrera, Morales y Lopez, 2019). Otro atractivo de este recurso es que, cuando termines, puedes solicitar tu propio libro de tapa dura publicado profesionalmente.

En el ámbito educativo, StoryJumper se puede utilizar en las distintas áreas académicas propuestas en el currículo nacional, ya que nos permite trabajar temas muy variados. Por ejemplo, en Personal Social, se puede presentar un texto sobre los derechos del niño mediante una historia infantil narrada e ilustrada. De igual manera puede aplicarse en el área de Matemática al introducir, mediante un cuento, conceptos geométricos, algebraicos y aritméticos de una forma divertida. En el desarrollo de la lectoescritura, además, facilita el proceso de una escritura creativa a través del acceso a una diversidad de textos en línea que pueden ser utilizados como punto de partida (Agudelo, et al., 2019).

BENEFICIOS

DOCENTE:

Al ilustrar y escribir tu propio libro, se modelan las prácticas de un escritor experto. Esto permitirá potenciar las prácticas escritas de tus estudiantes y que sea menos complejo enseñar el proceso de escritura.

Fomentar un espacio colaborativo a través de la función de trabajo en línea. Esto permitirá organizar mejor las actividades de escritura, así como impulsar la discusión y reflexión entre pares.

Fomentar la comprensión lectora en estudiantes por medio de la narración de cuentos infantiles al construir el significado de los textos utilizando saberes previos.

Trabajar diversas temáticas en las que no tienes límites para crear más que tu propia imaginación.

Utilizar una herramienta innovadora y acercarlos a las TIC de manera sencilla y divertida, ya que este programa es exploratorio.

ESTUDIANTE:

Permite su uso a quienes aún no saben leer, pues tiene la opción de agregar sonido a los cuentos.

Desarrollar la creatividad y la imaginación a través de la construcción de imágenes mentales para la creación de sus historias.

Mejorar la escritura al estar en contacto con un espacio virtual más dinámico y significativo.

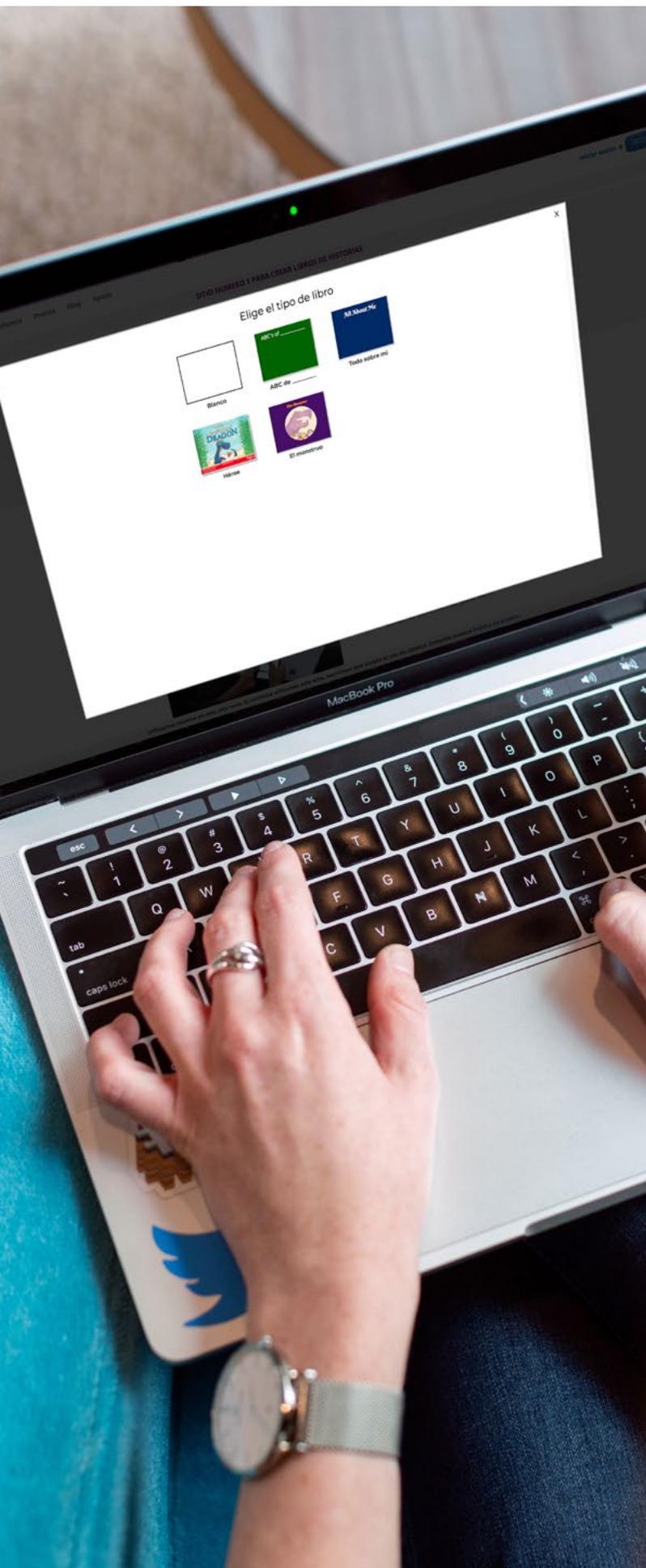
Acercarlos a las TIC de manera sencilla y divertida, a la vez que se promueve trabajo colaborativo a través de esta red creativa.

Desarrollar competencias de lectoescritura mientras aprenden de manera divertida y autónoma.

¿CÓMO SE USA? _____

a. Registro:

- 1 Ingresamos a la página <https://www.storyjumper.com/library/my>.
- 2 En la parte superior de la página principal, encontrarás un botón azul en el que haremos clic en la opción “**Registrarte**”.
- 3 Escoge tu forma de registro: entrar con tu cuenta de Google, entrar con tu cuenta de Facebook o crear un nuevo usuario.
 - a. **Con tu cuenta de Google:** dale clic al correo con el que quieres ingresar y otorga los permisos necesarios. Deberás rellenar datos adicionales y presionar en “regístrate”.
 - b. **Con tu cuenta de Facebook:** dale clic a continuar y otorga los permisos necesarios.
 - c. **Crear nueva cuenta:** llena todos los datos y presiona “regístrate”.
- 4 Una vez creada la cuenta, aparece la pantalla principal. **RECUERDA:** Asegurémonos de que la página esté traducida.



b.Exploramos:

5

Entrarás a la página oficial de StoryJumper. Luego, le das clic a “**crear libro**” o “**create book**” para seleccionar el modo de libro que deseas elaborar.

6

Te aparecerá una ventana en la que seleccionarás “Blanco” o “utilizar una plantilla brindada por la herramienta digital”.

7

Te redirigirá a una página en la que podrás comenzar a crear tu historia.

c. Herramientas de edición:



En la misma página, nos dirigimos a la barra de herramientas, la cual tiene las siguientes funciones:

TEXTO: Contiene tipos de globos de diálogo.

ACCESORIOS: Contiene variedad de personajes prediseñados para elegir y opciones para crear uno.

ESCENAS: Contiene plantillas de fondo para ambientar el contexto de nuestras historias.

FOTOS: Contiene fotos de Pixabay y la opción de subir fotos propias.

VOZ: Permite grabar un audio, agregar música y efectos de sonido.



En la parte inferior encontramos el espacio de “Otras herramientas”:

UNDO: Deshacer un movimiento hecho.

PAGE: Eliminar una página.

+PAGE: Agregar una nueva página.



Por último, en la parte superior derecha, encontramos una barra extra de herramientas:

SHARE: Compartir el libro por correo o redes sociales.

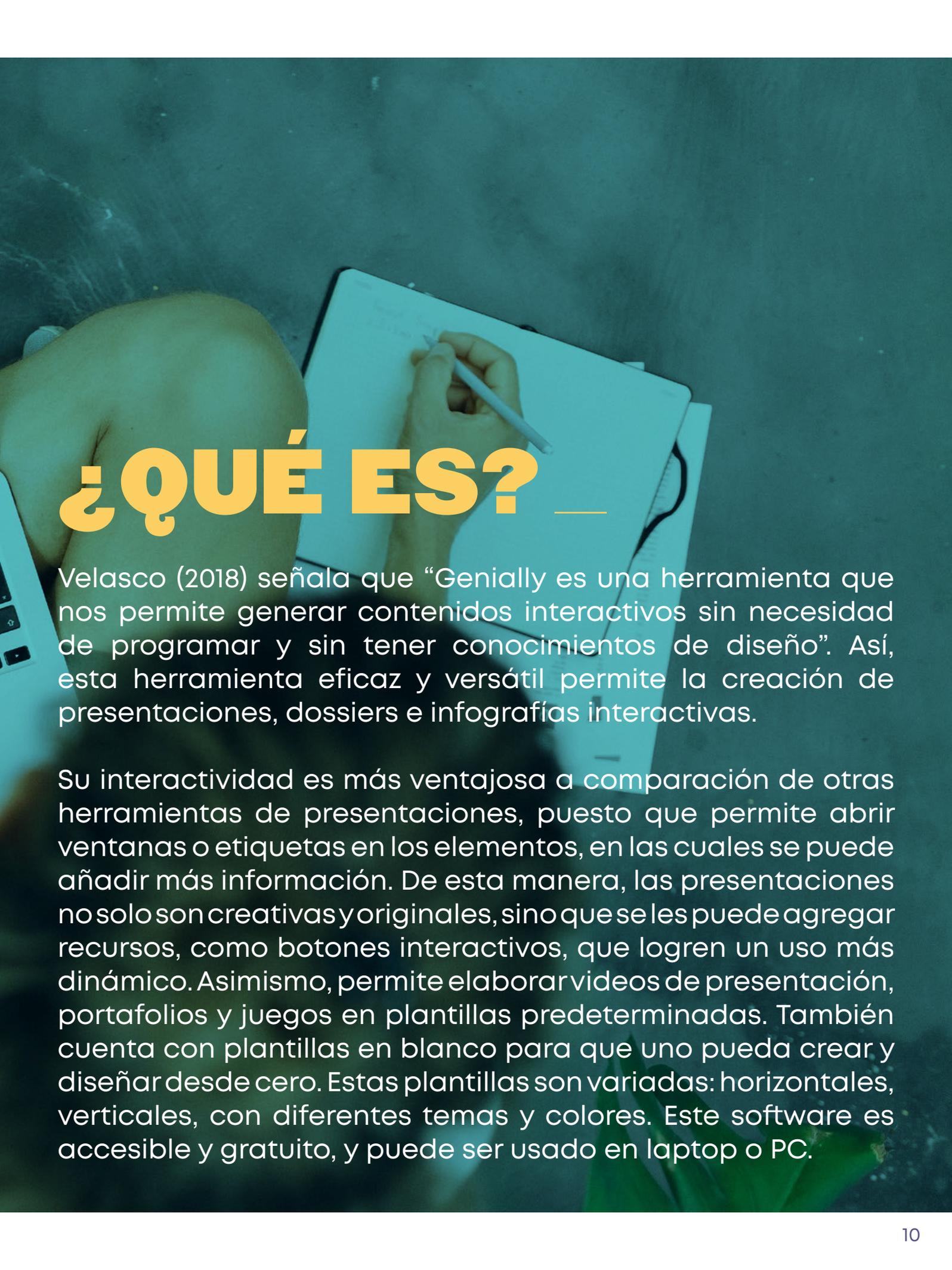
COLLABORATE: Añadir un colaborador para la edición del texto.

SAVE & EXIT: Utilizar para el autoguardado de nuestros avances.

PUBLISH: Publicar el texto en la red de StoryJumper para ser leído.

GENIALLY





¿QUÉ ES?

Velasco (2018) señala que “Genially es una herramienta que nos permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño”. Así, esta herramienta eficaz y versátil permite la creación de presentaciones, dossiers e infografías interactivas.

Su interactividad es más ventajosa a comparación de otras herramientas de presentaciones, puesto que permite abrir ventanas o etiquetas en los elementos, en las cuales se puede añadir más información. De esta manera, las presentaciones no solo son creativas y originales, sino que se les puede agregar recursos, como botones interactivos, que logren un uso más dinámico. Asimismo, permite elaborar videos de presentación, portafolios y juegos en plantillas predeterminadas. También cuenta con plantillas en blanco para que uno pueda crear y diseñar desde cero. Estas plantillas son variadas: horizontales, verticales, con diferentes temas y colores. Este software es accesible y gratuito, y puede ser usado en laptop o PC.

¿PARA QUÉ SE USA? —

De acuerdo a la Chrome Web Store (2020), Genially permite a los usuarios “la creación de ‘recursos interactivos’”. Se puede crear contenidos en base a plantillas que se dividen en 12 categorías: “Presentación, Dossier e Informes, Learning Experiences, Gamificación, Imagen interactiva, Infografía vertical, Infografía horizontal, Guía, Video Presentación, Personal Branding, Social, y Story”. Además, la plantilla en blanco permite elegir dimensiones propias, es decir, el tamaño que uno prefiera para realizar su diseño.

En el ámbito educativo, puede ser utilizado por el o la docente para realizar presentaciones motivadoras para explicar los contenidos curriculares. Asimismo, puede ser usado como herramienta por parte de los estudiantes para resolver las actividades que les asigne la docente. Por ejemplo, pueden hacer organizadores o presentaciones para exponer sobre un tema en el aula, o pueden jugar para reforzar sus aprendizajes en algún diseño de gamificación elaborado por su profesor.

¿CÓMO SE USA?

El uso es muy sencillo y rápido:

- 1 Primero, debes entrar a la página: <https://www.genial.ly/es>.
- 2 Luego, crea una cuenta de manera gratuita dando clic en el botón “**Regístrate**”. Deberás colocar tu correo y crear una contraseña o, de lo contrario, crear una cuenta vinculándola con Google, Facebook, LinkedIn, Twitter o Office 365.
- 3 Deberás confirmar la creación de la cuenta si es necesario e iniciar sesión, lo cual te dirigirá a tu panel. Este panel será el espacio principal de trabajo en Genially, en el cual podrás observar tus diseños o creaciones.
- 4 Para empezar a diseñar, deberás dar clic al botón “Crear Genially” y elegir una de las 12 categorías previamente mencionadas para seleccionar la plantilla de tu preferencia o, de lo contrario, elegir la plantilla en blanco para empezar desde cero. Recuerda que las plantillas que tengan estrella amarilla solo están habilitadas para cuentas premium, es decir, para suscripciones pagadas. Solo se podrán utilizar de forma gratuita las que no cuentan con esta estrella amarilla.

- 5 Ahora, empieza a diseñar. Para ello, solo deberás agregar texto u otros elementos como imágenes o videos. Además, podrás agregar los botones interactivos, en los que podrás añadir más información o enlaces de otros videos, cuestionarios, imágenes, etc.
- 6 Para añadir colaboradores, deberás dar clic en el símbolo de una silueta con un “+” ubicado en la esquina superior derecha, y añadir los correos correspondientes. De esta manera, podrán editar más personas; sin embargo, no podrán editar al mismo tiempo. Tendrán que editar por turnos.
- 7 Deberás verificar que se ha guardado el diseño para poder seguir editándolo después. Normalmente, se guarda automáticamente si es que estás conectado a Internet. Sin embargo, es importante asegurarse de que aparezca “Se han guardado los cambios” en la parte superior izquierda.





Si quieres compartir tu diseño para que lo observen otras personas o tus estudiantes, deberás dar clic en el botón “Listo” en la esquina superior derecha. Aparecerá una ventana para editar los datos, como el título y la descripción del diseño, y luego presionarás en “Listo” nuevamente para poder publicar. Después de ello, aparecerá una ventana en la que debes dar clic en “Compartir” para copiar el enlace y enviarlo a las personas que deseas que vean tu Genially.

RECOMENDACIONES PARA SU USO

Procure no saturar de información el diseño del Genially, ya que puede agregar más en los botones interactivos.

Escoja la plantilla pensando en la finalidad del diseño. Por ejemplo, para exponer un tema, será mejor utilizar plantillas de presentaciones; para organizar la información, utilizar infografías; etc.



REFERENCIAS

Referencias Bibliográficas

Agudelo, N., Peña, Y., Herrera, M., Morales, P., y López, Y. (2019). Cómo incluir propuestas TIC en el aula. *Poliantea*, 1(25). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7110264.pdf>

Chrome Web Store. (2020). Genial.ly. <https://chrome.google.com/webstore/detail/genially/pgcnmppepanemnlhlcpiokadehlbegma?hl=es>

StoryJumper. (2017). StoryStarter Workbook. <https://www.storyjumper.com/files/storystarter.pdf>

Velasco, J. (2018). Genially, la startup cordobesa que aspira a ser la alternativa a PowerPoint con sus contenidos interactivos. *Xataka*. <https://www.xataka.com/empresas-y-economia/genially-startup-cordobesa-que-aspira-a-ser-alternativa-a-powerpoint-sus-contenidos-interactivos>



MUNICIPALIDAD DE
LIMA

DIRECCIÓN ACADÉMICA DE
RESPONSABILIDAD SOCIAL



PUCP