

ACTA REUNIÓN “NUEVAS TECNOLOGÍAS” 21-04-21

Acta IV

Manuel M^a Sánchez Guillen, ponente de esta sesión, presenta el contenido que se trata en el día de hoy (herramienta *Genially*).

En primer lugar, explica que se puede acceder con una cuenta de correo. Muestra que hay diferentes plantillas de presentación que se pueden utilizar de forma gratuita y otras que sólo están disponibles en la versión de pago.

Seguidamente, comenta cómo añadir una imagen a la presentación. Habla de los diferentes recursos: formas, iconos, etc. Menciona que la herramienta ofrece opciones como insertar vídeos de Youtube, acceder a *Pinterest*, uso de *Smart Blocks* (correlación de elementos que dan secuencia lógica). Es decir, Manuel realiza una visión general de las múltiples posibilidades que nos ofrece *Genially*.

Interviene Paloma, la orientadora, para preguntar cómo incorporar a la presentación un archivo de audio en el cual se vayan explicando las diapositivas. También pregunta si se pueden añadir archivos de audio por separado a una misma presentación, o si es necesario hacerlo en un solo audio. Manuel explica el procedimiento para hacer todo esto, resaltando que ahora existe la opción de añadir un audio independiente en cada diapositiva.

Seguidamente, Antonia pregunta si de todas las diapositivas seleccionadas inicialmente para una plantilla concreta (Ej.: *New York*), pueden borrarse algunas, si finalmente no las quieres utilizar todas. El ponente responde que se puede eliminar mediante el icono del cubo de la basura.

Germán pregunta si existe la posibilidad de introducir caracteres matemáticos (Ej.: ecuaciones). Manuel indica que se podría hacer más o menos hacer desde Word, recurriendo después a la opción de “copiar y pegar”... Desconoce si se puede hacer o no directamente desde el editor de texto de *Genially*, pero queda en comprobarlo más tarde para resolverle la duda a Germán.

Lo siguiente que el ponente explica es que la presentación que hemos creado, una vez acabada, puede descargarse y visualizarse sin conexión. Indica que además esta presentación se puede compartir generando un enlace y compartiéndolo por correo, en una página web, o incluso insertarlo en Google *Classroom* (dándole a “Otros”). El problema principal que plantea esta posibilidad es que, para que otra persona se pueda descargar la presentación que nosotros hemos elaborado, tenemos que incluirla como “colaboradora” de dicha presentación.

A continuación, África interviene para cuestionar si finalmente esta herramienta merece la pena o no, en el sentido de que tiene el gran inconveniente de no poder descargarse las presentaciones a menos que uno sea “colaborador” de la misma. En relación con esto comenta también que, si el dueño de un fichero lo borra, a partir de ese momento ya no puedes acceder a dicha presentación.

A partir de este momento, Manuel da comienzo a la segunda parte de la sesión, en la cual se trata la herramienta *Powtoon*, muy similar a *Genially*, pero en vez de consistir en elaborar presentaciones, consiste en realizar animaciones. Genera, por tanto, un contenido dinámico que puede resultar útil para llamar la atención del alumnado.

Seguidamente, el ponente pregunta si algún compañero usa alguna otra herramienta novedosa y si desea compartir este conocimiento con el resto de miembros de este grupo. Ángela interviene para comentar que ella utiliza *Powerpoint* por la ventaja de que puedes guardar las presentaciones en tu ordenador. También por la ventaja de que los alumnos pueden descargarse el archivo para estudiar.

Señala que si creamos el contenido en *Genially*, el alumnado no puede acceder a él para estudiar si no es a través de conexión a internet.

A continuación interviene Alejandro para mencionar que él conoce la herramienta *Adobe Spark*, que es muy similar a *Genially*.

Pasamos a la tercera y última parte de la sesión de hoy, en la que Manuel nos introduce a la herramienta *Plickers*, una herramienta útil para crear tests. El ponente indica que la diferencia principal respecto a otros tests (Ej.: formularios de Google), es que el test de *Plickers* es más interactivo, pues el alumnado responde con códigos QR. Para ello, las preguntas y posibles respuestas del test se muestran en la pizarra digital, y el alumnado responde orientando su código QR de la forma correcta para indicar la opción que quiere escoger para responder.

Intervienen a continuación dos profesores para comentar que han utilizado esta herramienta y que les ha ido bien con ella: África (profesora de Matemáticas) y Jesús (profesor de Biología y Geología). Jesús comenta que su alumna de prácticas del Máster de Profesorado, Laura, lo ha empleado en clase y ha ido bien. Dice además que el alumnado suele engancharse, se lo toma como un juego, que quieren todos sacar más puntos, etc. Es decir, se trata de una buena herramienta de gamificación.

Lo siguiente que sucede en la sesión es que el ponente comparte un vídeo (“Usar *Plickers* en el aula”) para que el profesorado vea bien su funcionamiento.

Después de haber visualizado el funcionamiento de la herramienta en el vídeo, Manuel explica cómo darse de alta (si ya tenemos cuenta, hay que pulsar “Sign in”, pero si no, habrá que registrarse). Para darse de alta de forma gratuita hay que pulsar “Sign up for free”. En ese momento, África y Jesús intervienen para informar de que si te das de alta con la cuenta corporativa del instituto, se puede conectar *Plickers* con *Google Classroom* y luego exportar las calificaciones a *Classroom* (gracias a que se sincronizan las dos aplicaciones), algo que resulta de interés para los miembros del grupo.

A continuación, Manuel explica con más detalle algunos aspectos de la herramienta *Plickers*:

- Library: conjunto de preguntas que yo, como usuario, he ido desarrollando. Se agrupan por carpetas.
- Reports: sirve para hacer informes sobre cada examen o test que realizamos.
- Scoresheet: muestra las notas de cada alumno (se ve el porcentaje de respuestas correctas, se pueden ver las preguntas que cada alumno ha respondido bien y mal, etc).
- En New Classes se puede crear una nueva clase y se podría importar una clase que tengamos en *Classroom*.

Manuel indica que cuando se crea un test y se le asigna una clase, se le asigna un número determinado a cada alumno. Este número asignado a cada alumno va a coincidir con un código QR que le tenemos que repartir a ese alumno. Los códigos se pueden descargar directamente desde la web o comprarlas (en formato cartas) en *Amazon*. Cada alumno puede pegar su hoja de código QR en el cuaderno para no perderla y usarla en los diferentes tests que se hagan a lo largo del curso.

Seguidamente, Manuel explica que se crea un “set” para comenzar a crear un cuestionario. Se pueden insertar imágenes en las preguntas, pero el gran inconveniente es que por ahora no se pueden insertar desde internet (hay que tener las imágenes previamente descargadas en el ordenador). Manuel recomienda usar imágenes tipo Gif, para que las preguntas tengan un aspecto más dinámico, aunque esto no es necesario.

Sobre el funcionamiento en clase de la aplicación, participa Ángela para preguntar cómo sincronizar la página de *Plickers* en la pantalla del ordenador con la app del móvil. Manuel le responde que, en primer lugar, se abre *Plickers* con el ordenador. Luego, se mandan todas las preguntas a una “cola” (*queue*) de un curso concreto (Ej.: 2º ESO A). Después se abre la app de *Plickers* desde el móvil y se le da al botón de la cámara para escanear los códigos QR. El profesor necesita usar su teléfono móvil, en el que debe tener descargada la aplicación. Ángela interviene para preguntar si se puede hacer también con la Tablet y Manuel confirma que sí.

Profundizando más en torno a los códigos QR que los alumnos utilizan para responder a las preguntas con esta herramienta, Manuel explica que cada lado del código QR viene marcado con una letra (A, B, C y D). El alumno levanta el código QR (dejando en la parte superior la letra elegida) y el profesor lo escanea. Mientras esto sucede, los alumnos no pueden ver todavía las respuestas correctas a las preguntas en la pizarra.

Manuel aclara que todo el juego se va manejando con el móvil o tablet, por lo que no hay que usar el ordenador de clase para nada.

Ángela añade que esta herramienta puede ser interesante como sondeo previo en sesiones iniciales para evaluar los conocimientos previos de los alumnos sobre una unidad didáctica que vayamos a comenzar. Paloma, orientadora del centro, comenta que también podría hacerse este tipo de tests los días previos del examen, como una especie de repaso o para comprobar si los alumnos están preparados para el examen. Manuel dice también que puede utilizarse como ayuda para alumnos con un 4 o 4 y pico, y con ello ayudarles a llegar al 5. Asimismo, añade que viene bien también para grupos con dificultades. Mila también interviene para comentar que es una herramienta atractiva y fácil de usar para el alumnado, que los alumnos comentan los fallos que han tenido, se fijan en las respuestas correctas, etc. Es útil por tanto para repasar y afianzar conceptos. Manuel recuerda que también es especialmente útil plantear cuestionarios con *Plickers*, dada la posibilidad de que el alumnado pueda visualizar una imagen en movimiento (GIF) en las preguntas que se le plantean.

Miriam Auxiliadora participa a continuación para comentar que ella pidió que en clase los alumnos le hicieran una presentación con alguna herramienta original. Una de las que utilizaron se llamaba *Video Scribe* (permite explicar mediante dibujos), aunque parece ser que es de pago (sólo es gratis por un período de prueba).

Finalizada la exposición sobre *Plickers* y acercándose el final de esta sesión, Paloma pregunta cómo se puede presentar por *Meet* una presentación y ver simultáneamente las caras de los asistentes a la videollamada. Manuel explica que hay un “truco” para solventarlo. Consiste en abrir dos ventanas y entrar dos veces a la misma videollamada, a través de las dos ventanas. De este modo, en una pantalla más pequeña ves tú la presentación que estás compartiendo, y en una pantalla más grande puedes agrupar las caras de los asistentes. Ángela añade que se puede hacer también con dos dispositivos diferentes.

El ponente finaliza la sesión recordando que disponemos de un foro en la plataforma Colabora para que se pueda plantear cualquier duda de los aspectos tratados en esta reunión o en las anteriores.

En San Fernando (Cádiz), a 21 de abril de 2021.

Coordinadores del proyecto:

Manuel M^a Sánchez Guillén.

Inmaculada Ibáñez Navarro.