



## Reseña de la aplicación: *Genial.ly* Una herramienta en la nube para crear contenido dinámico e interactivo

Review of the app: *Genial.ly*  
A tool in the cloud to create dynamic and interactive content



*Genial.ly* es una plataforma SaaS (Software as a Service) gratuita y en español, que se puede emplear en el ámbito de la educación, del marketing y de los medios de comunicación. Sus mayores ventajas: interactividad, animación y diseño atractivo.

Se trata de una joven empresa española con sede en Córdoba, fundada en 2014 por tres compañeros con perfiles profesionales complementarios y multidisciplinares: Juan Rubio, Chema Roldán y Luis García. Estos tres emprendedores, conscientes de que la transmisión de información mediante contenido dinámico e interactivo capta mejor la atención de la audiencia, decidieron

desarrollar una herramienta con la que simplificar y agilizar la creación de recursos digitales. En palabras del propio Roldán “esta herramienta es un ejercicio de democratización y de extensión del HTML5”.

El resultado es una plataforma de uso muy sencillo e intuitivo cuyo eslogan define perfectamente su esencia “No hay que ser un genio para hacer cosas geniales”. Con *Genial.ly* cualquier persona, al margen de sus conocimientos, puede crear contenidos impactantes, atrayentes y motivadores.

Poniendo el foco en su potencial educativo, cabe destacar que todas las funcionalidades de esta herramienta

la convierten en un instrumento muy útil en el contexto actual de la era digital, donde el docente debe jugar un papel de diseñador de espacios de aprendizaje que emplea la tecnología como mediadora en la construcción del conocimiento y la interacción social (Fundación Telefónica 2012, p.14).

La facilidad con la que se pueden enriquecer los diseños dotándolos de interactividad y dinamismo hace posible su uso por alumnado de prácticamente cualquier nivel educativo. Es por tanto, una herramienta valiosa para poner al alumno en el centro del proceso de aprendizaje en la medida en que propicia la creación de entornos significativos que facilitan la exploración y la interacción del aprendiz sobre ellos (Cabero Almenara, 2016, p.124).



Figura 1. Infografía interactiva publicada en el blog del CUFIE de la UDC. (Autora: Ana M. Peña Cabanas). Disponible en: <https://cufieblog.com/2017/06/16/docencia-e-propiedade-intelectual-que-materiais-podemos-usar-legalmente-na-docencia-universitaria/>

A la hora de crear recursos interactivos, *Genial.ly* permite elegir entre múltiples formatos como: presentaciones, imágenes, infografías (véase Figura 1),

mapas, tarjetas, pósters y muchos más, ya sea empleando las plantillas predefinidas que ofrece la herramienta o partiendo de un lienzo en blanco.

Otro aspecto a destacar, aunque no es uno de sus puntos fuertes, es que además del uso individual ofrece la posibilidad de trabajar colaborativamente sobre un mismo documento compartiéndolo a través de una dirección de correo. Esto favorece dos facetas clave del docente del S.XXI, como señalan García et al. (2010, p.19): la de mediador y dinamizador de la colaboración y la de coparticipante del proceso de construcción del conocimiento, fomentando así las relaciones horizontales entre docentes y estudiantes.

Pero probablemente uno de los usos con mayor potencial educativo de *Genial.ly* sea la sencillez con la que permite crear paisajes para un aprendizaje autónomo (Torrano Montalvo y González Torres, 2004) en forma de itinerarios personalizados donde se pueden integrar fácilmente actividades que abarquen todas las inteligencias múltiples (Gadner, 1987). Un paisaje de aprendizaje es, por tanto, un marco visual interactivo donde el docente sitúa diferentes actividades, tareas, recursos y elementos de evaluación. Todo este conjunto de actividades y recursos debe estar diseñado de forma que brinde al alumnado la posibilidad de realizar diferentes itinerarios de aprendizaje de acuerdo a sus capacidades, intereses o necesidades formativas. Con *Genial.ly*, el profesorado puede crear y diseñar este tipo de experiencias de aprendizaje personalizado con el valor añadido de un diseño francamente atrayente y motivador. (Véase Figura 2).

Para comenzar a trabajar con *Genial.ly*, se requiere únicamente un registro mediante correo electrónico o cuenta de Facebook o Google. Finalizado este trámite inicial, se puede comenzar a diseñar inmediatamente con la cuenta gratuita sin límite de creaciones. La principal diferencia entre los planes gratuitos y los de pago radica en que estos últimos permiten descargar los recursos creados en diferentes formatos (PDF, HTML5), así como modificar aspectos de privacidad, visualizar estadísticas o disponer de un mayor número de plantillas de diseño. Cabe señalar que, a diferencia de otras herramientas similares, la versión gratuita de *Genial.ly* permite múltiples opciones de trabajo en el aula por lo que suele resultar suficiente.

Al acceder a la herramienta, se abre un primer panel donde se irán guardando de forma automática todos los diseños del usuario. Para comenzar a trabajar se debe pulsar el botón “Crear” y elegir entre un lienzo en blanco o alguno de los múltiples diseños predefinidos. Una vez seleccionado el formato deseado, se abre la interfaz de trabajo que, como puede verse en la Figura 3, es bastante sencilla e intuitiva.

El espacio de trabajo consta de un panel central destinado al diseño del documento; una barra lateral derecha donde se visualizan las distintas partes de dicho documento en forma de diapositivas; una barra superior donde se sitúan los comandos para guardar, previsualizar y



Figura 2. Presentación interactiva para el taller “Paisaxes para unha aprendizaxe autónoma”, impartido por M<sup>a</sup> Concepción Fernández en la Universidade da Coruña. Disponible en: <https://www.Genial.ly/5958bf85cd5f0b13402f41c2/paisaxes-para-unha-aprendizaxe-autonoma>

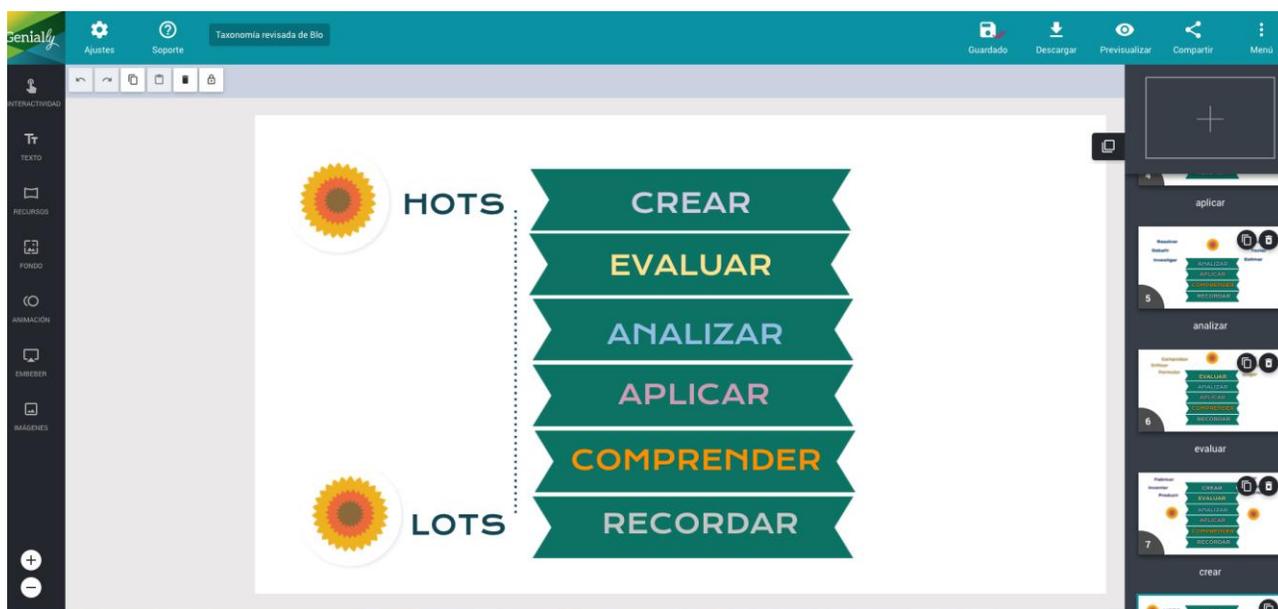


Figura 3. Interfaz de trabajo de Genial.ly. Presentación interactiva “Taxonomía revisada de Bloom”. Autora: M<sup>a</sup> Concepción Fernández. Disponible en: <https://www.genial.ly/58d18304f8582911a4e039fb/taxonomia-revisada-de-bloom>

compartir nuestros diseños; y, por último, una barra lateral izquierda donde se encuentran las múltiples opciones de personalización que detallamos a continuación:

- Interactividad: las opciones para añadir contenido al documento varían en función del tamaño o el destino al que remiten. Permite elegir entre: etiqueta, ventana, ir a una página o insertar un enlace.
- Texto: ofrece una gran variedad de tipografías y títulos predefinidos.
- Recursos: es un amplio banco de formas, imágenes libres, iconos e ilustraciones.
- Fondo: permite personalizar el fondo de nuestro diseño con colores y patrones.
- Animación: sirve para configurar transiciones y comportamientos de los elementos.
- Embeber: permite insertar vídeos, gráficos, mapas, archivos, etc. desde múltiples proveedores externos.
- Imágenes: Sirve para subir imágenes desde nuestro equipo.

Una vez finalizado el trabajo, la cuenta gratuita permite compartirlo a través de las redes sociales, enviarlo por correo electrónico o insertarlo en un blog, página web o plataforma virtual. Las posibilidades para enriquecer y compartir los materiales didácticos creados son, por tanto, infinitamente amplias.

Sin embargo, hemos encontrado también aspectos susceptibles de mejora, como por ejemplo:

- No permite el trabajo simultáneo de varias personas sobre el mismo elemento.
- La descarga de las creaciones está restringida a los planes *premium*, así como la posibilidad de suprimir o cambiar el logo y de configurar como privados los elementos creados.
- El comportamiento en dispositivos móviles no es bueno, ya que requiere una gran amplitud para visualizarse correctamente.
- No permite la instalación en local, lo que impone la necesidad permanente de una conexión a internet para poder trabajar.

Con todo, sus creadores prometen una nueva versión que verá la luz en los próximos meses y que traerá consigo bastantes novedades entre las que se apunta una mejora hacia el diseño responsivo.

Ya para concluir, nuestra opinión es que en una comparativa con otras herramientas de su espectro, *Genial.ly* sin duda sale ganando por su gran versatilidad y

facilidad de uso. En el caso de recursos para la creación de imágenes interactivas supera en mucho a Thinglink, tanto en el número de funcionalidades que ofrece como en su manejo. Si pensamos en herramientas para diseño de presentaciones interactivas, sus principales competidores serían Prezi o Sway pero, a nuestro juicio, ambas resultan menos intuitivas y con una curva de aprendizaje más grande que *Genial.ly*. Y desde luego, ninguna de ellas ofrece la posibilidad de crear tan amplio abanico de diseños con una sola herramienta.

### Referencias

- Cabero Almenara, J. (2016). *Tendencias educativas para el siglo XXI*. Madrid: CEF
- Fundación Telefónica (2012). *Aprender con tecnología: investigación internacional sobre modelos educativos de futuro*. Madrid: Ariel [Recuperado de: [https://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/165/](https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/165/) con fecha 03/11/2107]
- Gadner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*, Fondo de Cultura, México.
- García, I. Peña-López, I; Johnson, L., Smith, R., Levine, A., & Haywood, K. (2010). *Informe Horizon: Edición Iberoamericana 2010*. Austin, Texas: The New Media Consortium. <http://hdl.handle.net/10609/2661>
- Torrano Moltalvo, F. y González Torres. M.C. (2004). El aprendizaje autorregulado, presente y futuro de la investigación. *Revista electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 2(1), 1-34. <http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/new/ContadorArticulo.php?27>

Ana María Peña-Cabanas\* y  
M<sup>a</sup> Concepción Fernández-Munín\*\*

\*Centro Universitario de Formación e Innovación Educativa (CUFIE), Universidade da Coruña. A Coruña, España.

\*\* Centro Autonómico de Formación e Innovación (CAFI), Consellería de Educación, Xunta de Galicia.

Santiago de Compostela, España.

[ana.pena2@udc.es](mailto:ana.pena2@udc.es)

[cfdezmunin@edu.xunta.es](mailto:cfdezmunin@edu.xunta.es)

Fecha de recepción: 27 de octubre de 2017.

Fecha de revisión: 20 de noviembre de 2017.

Fecha de aceptación: 25 de noviembre de 2017.

Fecha de publicación: 1 de diciembre de 2017.