

#WEBINARSUNIA

PRESENTACIONES Y CONTENIDOS GAMIFICADOS PARA ACTIVAR EL APRENDIZAJE

Ponente: MARIAN JIMÉNEZ OCAÑA

Conductora: María Sánchez (Innovación UNIA)

Fecha: 21/09/2020

Webinars sobre e-learning, innovación y competencias digitales. Plan de formación, apoyo y reconocimiento al profesorado 2020-21

Área de Innovación (@uniainnova)/ Vicerrectorado de Innovación Docente y Digitalización. Universidad Internacional de Andalucía



Marian Jiménez



@marian_virtua



in/marianvirtua



virtuaformacion.com



marian@virtuaformacion.com



¿Qué es un contenido gamificado?

“Contenido que se diseña para motivar, fidelizar, concentrar y esforzar (entre otros valores) al alumnado, empleando mecánicas de juego para obtener una experiencia lúdica de enseñanza-aprendizaje.”

No es necesario que este contenido se apoye en la tecnología, puede utilizarse cualquier soporte.



Gamificación y Flipped Classroom como base

Evidentemente, los contenidos gamificados suelen aplicarse en metodologías activas como el aula invertida o *flipped classroom*.

Por ello es muy recomendable investigar previamente sobre la implementación educativa de la gamificación y aquellas metodologías que nos permitan diseñar presentaciones atractivas para el alumnado.



“*Gamificación para entornos virtuales*” de Dolores Zambrano Miranda. #WebinarsUNIA 2020-2021
Podéis consultar en: <https://vimeo.com/438172468>



“*Flipped Classroom en docencia universitaria*” de Alfredo Prieto Martín. #WebinarsUNIA 2020-2021
Podéis consultar en: <https://vimeo.com/436232532>

Objetivos

- **Mejorar el aprendizaje del alumnado** por medio de contenidos más atractivos.
- **Activar la participación del alumnado** a través de contenidos gamificados.
- **Implicar al alumnado en su aprendizaje.**

Contenidos

1

Las presentaciones como canal para activar el aprendizaje. Integración de contenidos gamificados.

2

Pautas para la creación de presentaciones atractivas con contenidos gamificados.

3

Casos prácticos educativos y divulgativos

4

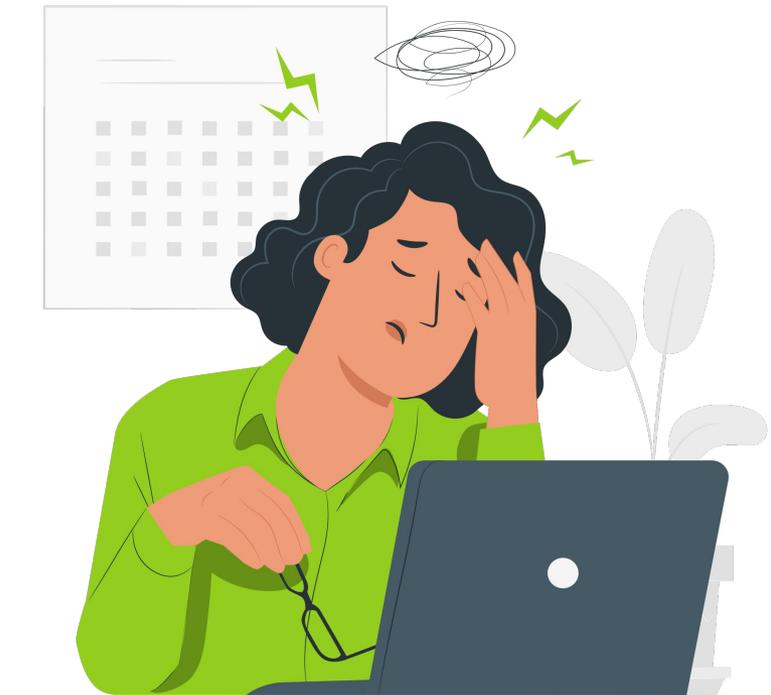
Herramientas para gamificar contenidos: Mentimeter, Kahoot, Quizizz, entre otros.

A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the right and a diagonal cut on the left side.

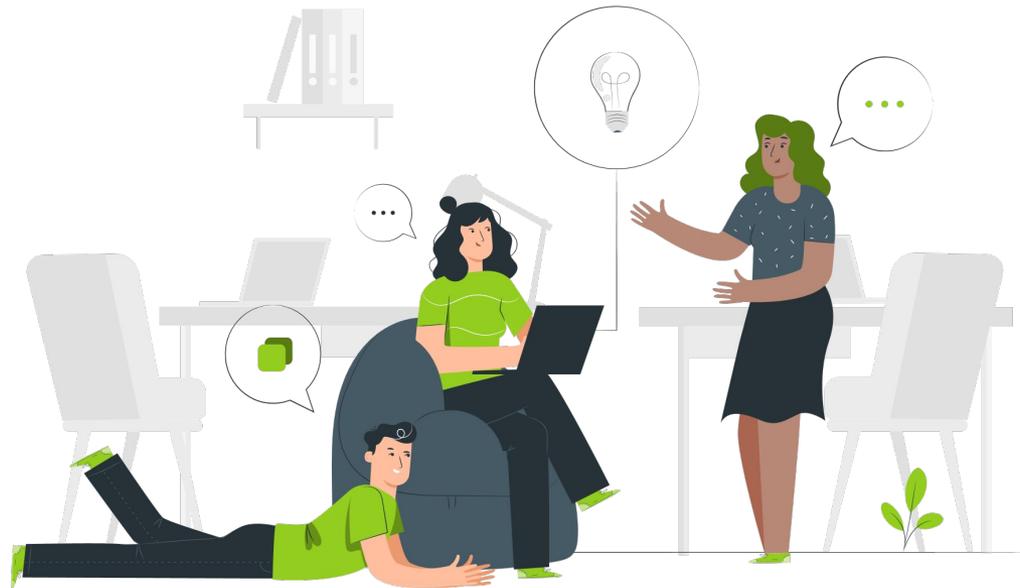
**1. Las presentaciones
como canal para
activar el aprendizaje.
Integración de
contenidos
gamificados.**

¿Por qué es necesario activar el aprendizaje?

- Sobrecarga de información o infoxicación
- Pérdida de interés y atención
- Inmediatez
- Falta de concentración
- Todo está en la red



¿Cómo podemos favorecer esa activación del aprendizaje?



Acciones

ENGANCHAR
para mantener la
atención



MOTIVAR
de forma constante



Ayudar a
COMPRENDER



Adaptar para
RECORDAR



ESTRUCTURAR
para facilitar el aprendizaje



ATRAER
para recuperar la atención



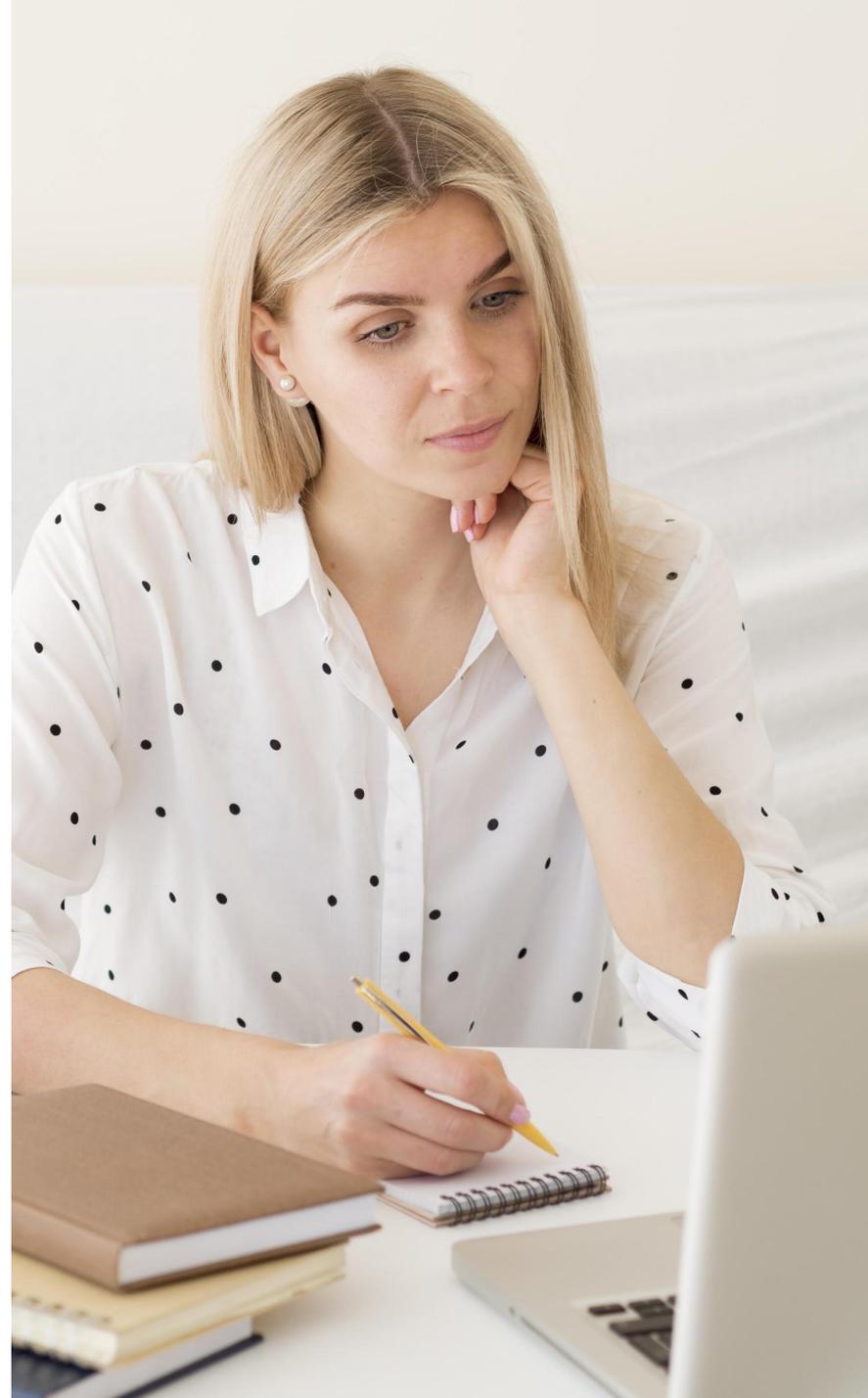
Ayudar a comprender el propósito

¿Es útil para el alumno/público?

¿Qué se pretende explicar?

¿Cuál es el objetivo?

Cuidado con las expectativas





Hacer un uso adecuado de las presentaciones

El diseño del contenido de las presentaciones debe ser **más práctico que teórico**.

El alumnado quiere saber lo que no encuentra en los libros, en Internet.

Por ello los contenidos gamificados suponen un medio útil para volver más prácticos los contenidos.

Plasmar el contenido justo en las presentaciones

Para que **el alumnado sea dueño de su propio aprendizaje**, es necesario mostrarle la información o contenido justo.

Le daremos **mayor autonomía** para interiorizar lo que le expliquemos y sacar su propias conclusiones.

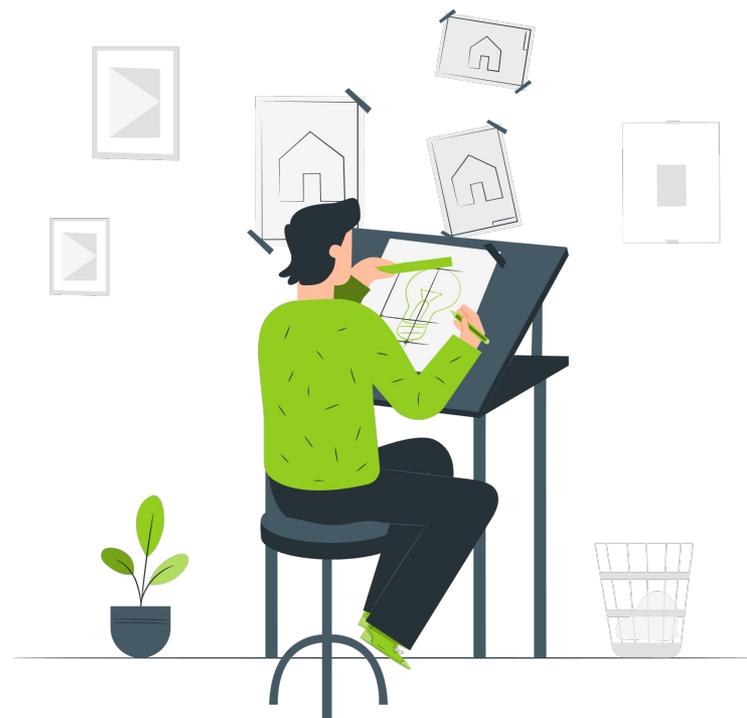
Las presentaciones son un instrumento para el docente.



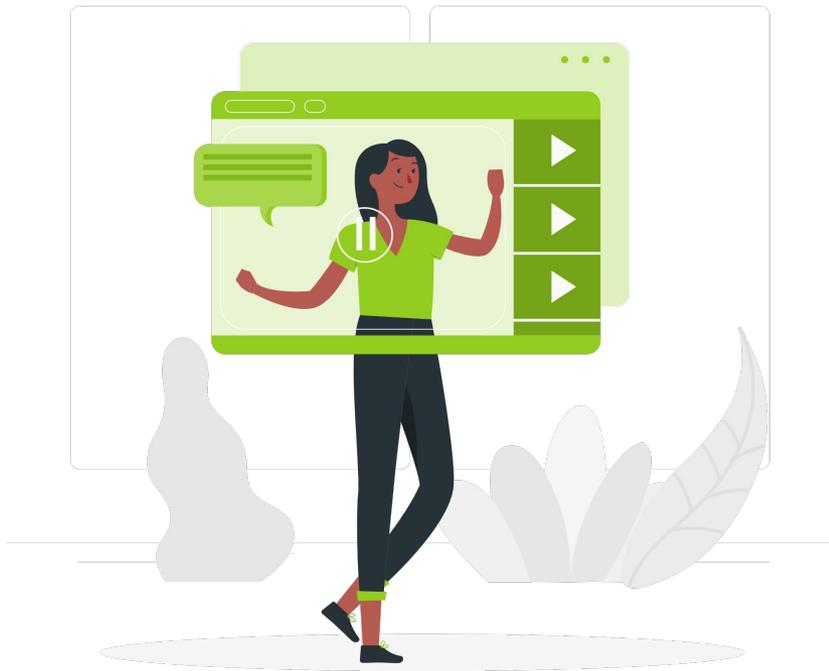
Incluir elementos gráficos o interactivos que favorezcan la comprensión

La sociedad es altamente VISUAL.

Técnicas como el pensamiento visual o *visual thinking*, y el pensamiento del diseño o *design thinking* comienzan a aplicarse en la educación, como herramientas que favorecen el aprendizaje de las nuevas generaciones.



Implementar contenidos gamificados, ¿qué supone para el docente en su exposición?

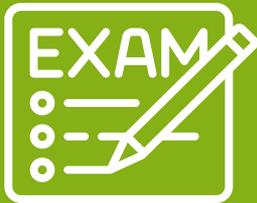


Es una estrategia más del docente para ayudar al alumnado.

Trabajar la oratoria.

Implicar de forma más activa al alumnado en la clase.

Tipos de contenidos gamificados en una presentación.



EVALUAR

Durante las presentaciones, se puede implementar contenidos que permitan evaluar el nivel de alumnado sobre el contenido.

Evaluación inicial o final.



AFIANZAR

Puede hacerse uso de presentaciones con contenidos gamificados para hacer un repaso o afianzar los aspectos prácticos de contenidos teóricos.

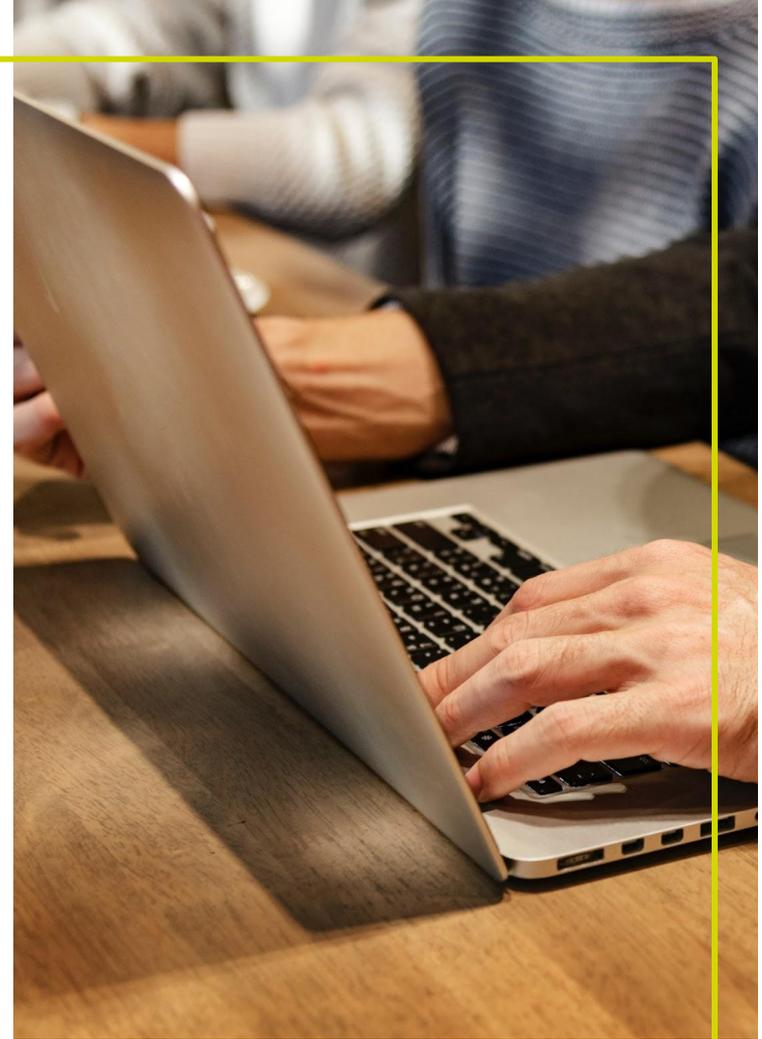


IMPLICAR

El alumnado participa más y se implica, si el diseño de la presentación da pie a ello.

¿Cómo implementar los contenidos gamificados?

- Dividir el contenido.
- Estructurar el orden y lugar.
- Presencial u online.
- En grupo o individual.
- Tecnología sí o no.



A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the right and a diagonal cut on the left side.

2. Pautas para la creación de presentaciones atractivas con contenidos gamificados.

Las presentaciones con contenidos gamificados



**Activa y mantiene la
atención**



**Ameniza la
presentación**



**Existe una
interacción**

Organizar la presentación

¿A quién va dirigida la presentación?

¿Cuál va a ser el tono?

¿Cómo será la comunicación?
Presencial - online

¿Cuál es el tiempo estimado?

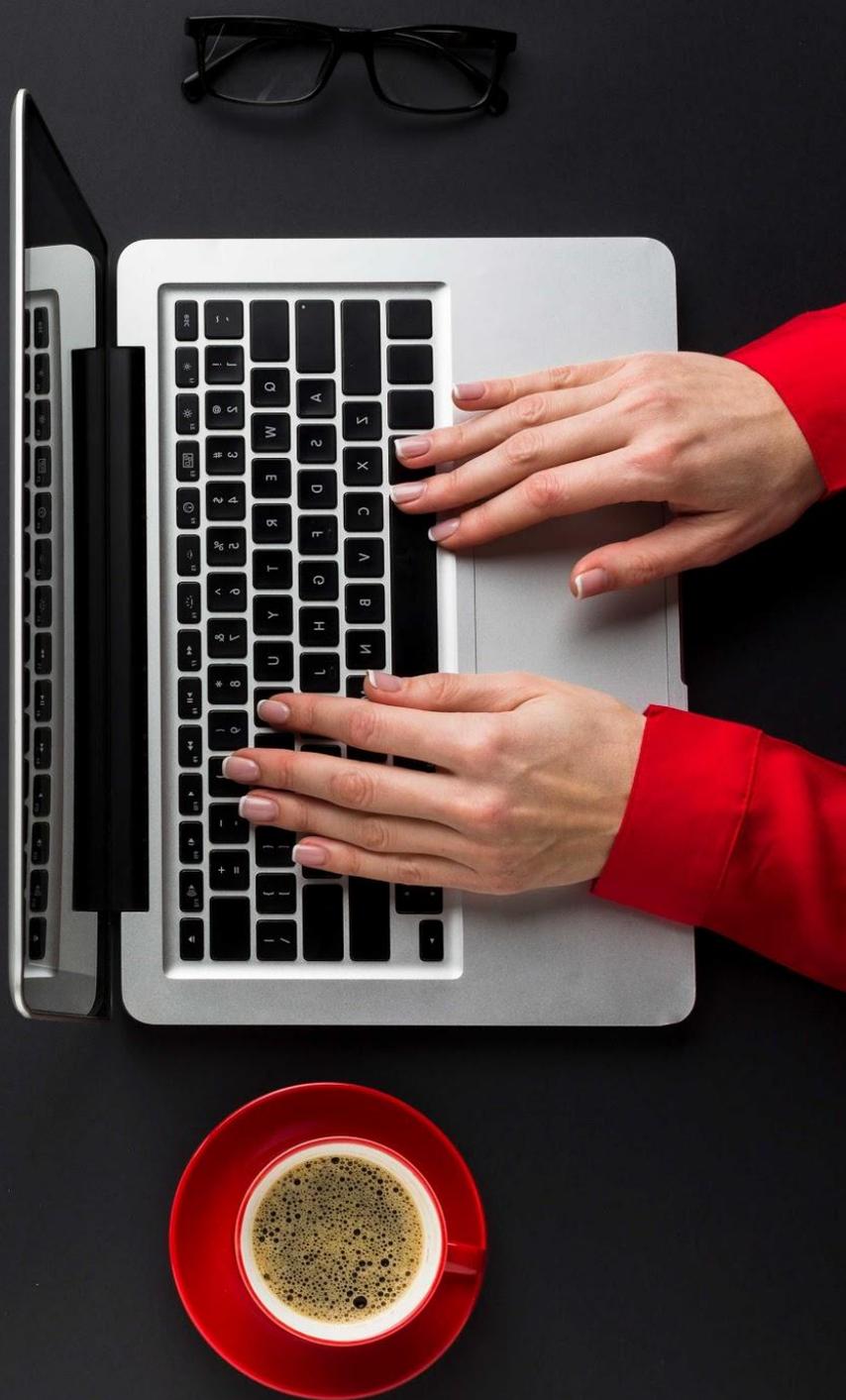
¿Qué recursos son necesarios?



**Más de 75 palabras
por diapositiva =
documento**



@nancyduarte



Nunca usar *más de* 2-3
estilos de letra



El

tamaño

de la letra

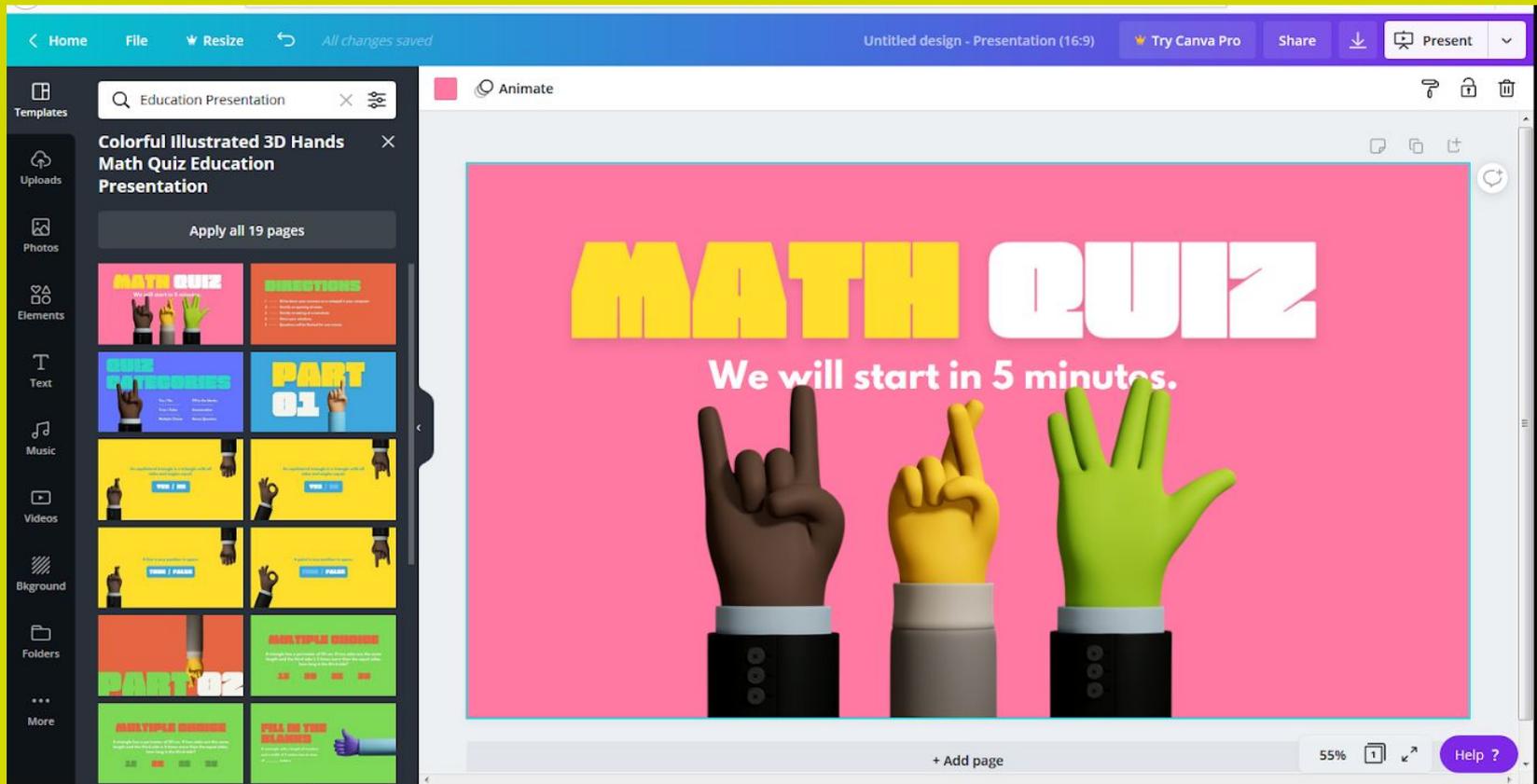
también es importante

—

**Escoger una gama de
colores**



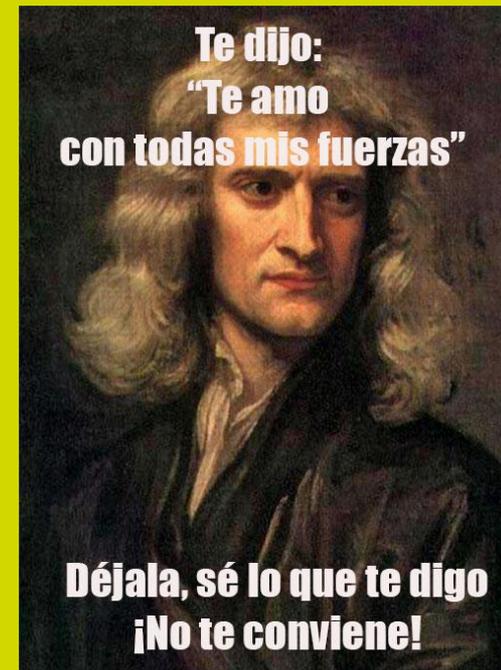
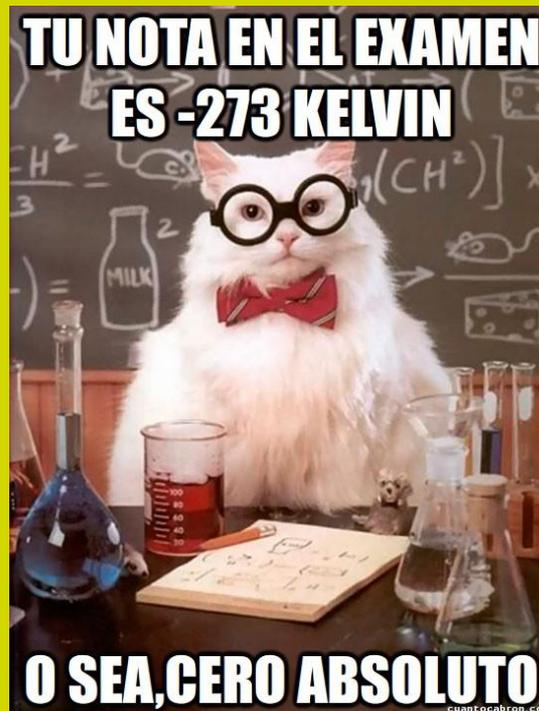
Diseño homogéneo de las diapositivas durante toda la presentación



Recursos gráficos
interesantes:
Imágenes, Gifs,
memes,
ilustraciones...

Imágenes recuperadas de:

<https://www.evirtualplus.com/innovacion-educativa-ensenar-con-memes/>



A large yellow geometric shape, resembling a triangle with a missing corner, occupies the left side of the slide. It is positioned against a white background.

3. Casos prácticos educativos y divulgativos





Como presentación interactiva de contenidos

Convertir el contenido en algo que descubrir, explorar e investigar, al cual tenga acceso el alumnado.
Realizado con Genially.

Podéis consultar ejemplo en:
<https://view.genial.ly/5c136751cd013556bbddf540>



Como instrumento para evaluar el progreso de la clase, integrándolo en la presentación

Insertar contenidos gamificados, como encuestas con Kahoot!, nos es útil para evaluar al alumnado en cualquier parte de la presentación y mantener su atención.

Autor Jesús Sergio Artal

Podéis consultar ejemplo en:

<https://es.slideshare.net/catbsunizar/kahoot-un-recurso-educativo-gratuito-para-implementar-la-gamificacin-en-el-aula-universitaria>



Para gamificar la clase

Cuando se desea aplicar gamificación en clase, la presentación se puede diseñar para tal finalidad.

Autora Lourdes Cardenal

Podéis consultar ejemplo y más recursos en:

<https://lourdescardenal.com/2017/02/05/gamificaci-on-con-powerpoint/>



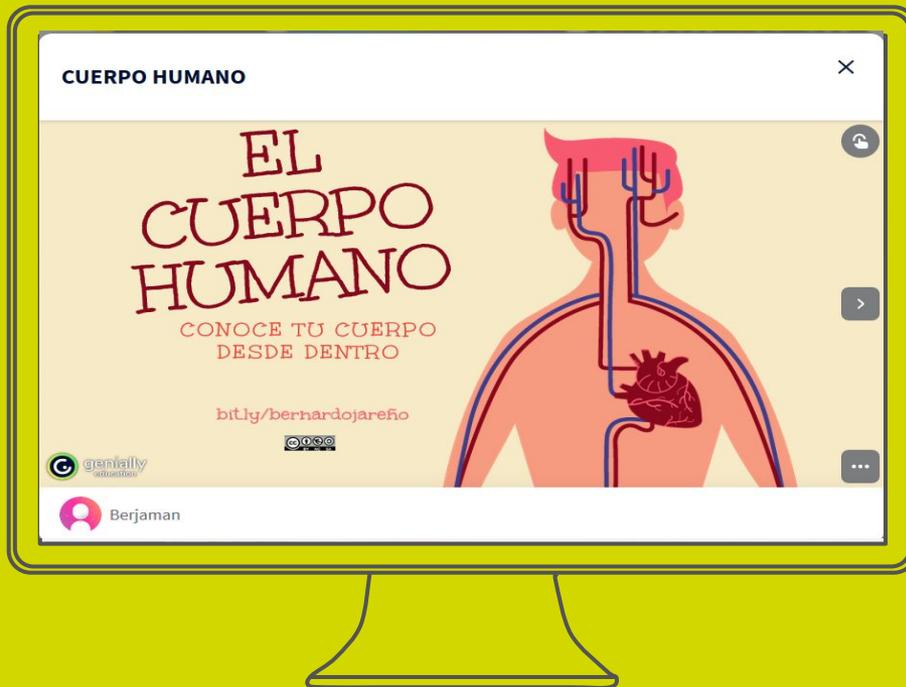
1º Ejemplo de presentación interactiva

Presentación sobre fines del derecho penal realizada con Prezi.

Autor Julio Rodríguez Vásquez

Podéis consultar ejemplo en:

<https://prezi.com/jax6a3achcre/fines-del-derecho-penal/>



2º Ejemplo de presentación interactiva

Presentación sobre el cuerpo humano con Genially

Autor Bernardo Jareño

Podéis consultar ejemplo en:

<https://view.genial.ly/5e69b44182b5130fe35b03c3/presentation-cuerpo-humano>



3º Ejemplo de presentación interactiva

Presentación sobre la estética (Filosofía) realizado con Canva con actividades.

Autora Lourdes Cardenal

Podéis consultar ejemplo en:

https://www.canva.com/design/DACzZ79cP90/EsLI5r5X-8ICwFsiYc18ew/view?utm_content=DACzZ79cP90&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

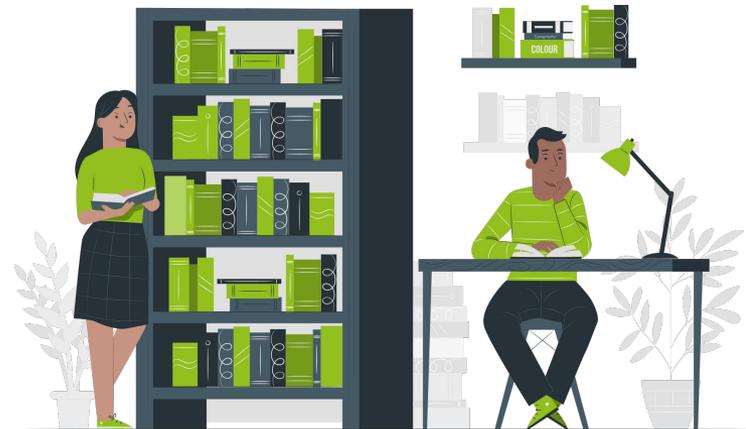
Para profundizar en experiencias

Aguaded, I, Mancinas-Chávez, R. y De Casas-Moreno, P. (editores), 2018: *“Comunicación móvil y generación smartphone: retos y perspectivas”*.

[Enlace](#)

Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L.M. (editores), 2018: *“Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la Comunicación y la Educación”*.

[Enlace](#)



Algunas recomendaciones a la hora de crear presentaciones con contenidos gamificados



"Conviértete en un profesional 2.0"
de Alfonso Alcántara

VISIONAR PRESENTACIONES

Buscar vídeo-conferencias de profesionales de la oratoria, como Alfonso Alcántara o Isra García.

LECTURA

Leer libros sobre *visual thinkig, desgin thinking, storytelling* y creatividad, para mejorar la estructura y adaptación del contenido.



A large yellow shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle on the right and a diagonal cut on the left side.

4. Herramientas para gamificar contenidos: Mentimeter, Kahoot, Quizizz, entre otros.

Herramientas TIC para crear contenidos gamificados en las presentaciones



KAHOOT!

Herramienta para generar preguntas interactivas



MENTIMETER

Herramienta que permite realizar encuestas



QUIZIZZ

Permite crear cuestionarios online que pueden usarse durante clase, como tarea y de forma individual.



GENIALLY

Una herramienta que permite crear presentaciones animadas, entre otros recursos interactivos.



PREZI

Herramienta que permite realizar presentaciones atractivas e interactivas.



CANVA

Herramienta que permite realizar presentaciones de forma sencilla.

Anotaciones finales

Un contenido gamificado no implica el uso de una herramienta o tecnología.

A veces simplificar la manera de explicar un contenido ayuda a comprenderlo y generar más interés.

Recuerda que en Internet el alumnado ya puede encontrar información; hay que ir a lo práctico.

La interacción con el alumnado/público facilita la activación del aprendizaje y te ayuda a evaluar tu trabajo.

Referencias

- Educación 3.0, “10 consejos para dinamizar las clases online”. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/consejos-para-dinamizar-las-clases-online/>
- Viñas, M. “La sorprendente verdad sobre lo que motiva a tus alumnos”. TotemGuard. Recuperado de: <https://www.totemguard.com/aulatotem/2011/12/la-sorprendente-verdad-sobre-lo-que-motiva-a-tus-alumnos/>
-

¡Muchas gracias!

#WEBINARSUNIA

@UNIAINNOVA @UNIAUNIVERSIDAD

Créditos

Presentación diseñada a partir de plantilla adaptada de [Slidesgo](#), con iconos de [Flaticon](#) e imágenes e infografías de [Freepik](#)

Fuentes usadas: Arial

Colores usados:



Contenido publicado bajo licencia Creative Commons:

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)