



#Dienlínea UNIA: guía para una docencia innovadora en red

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A

Presentaciones y contenidos multimedia y gamificados

MARIAN JIMÉNEZ OCAÑA

Presentación

Las presentaciones han llegado a convertirse en una pieza clave para la enseñanza y la divulgación. Como herramienta de apoyo, una presentación ayuda al docente/divulgador a organizar los contenidos que desea exponer, de forma concisa y visual, y a su vez, ayuda al estudiante/espectador a retener una información relevante a través de los elementos visuales o palabras clave que contiene.

Desde las conocidas «transparencias» en un proyector hasta formatos digitales tipo PowerPoint, Prezi o Canva, la forma de diseñar y organizar las presentaciones ha ido evolucionando según las necesidades y motivaciones de las nuevas generaciones de estudiantes. En la actualidad, lo visual e interactivo cada vez cobra más importancia, ya que las personas jóvenes son culturalmente más visuales y se encuentran hiperconectadas con la tecnología. Generaciones como la denominada Gen Viz (Casado, 2016) o *centennials*, son conocidas por ser inquietas, digitales, y, sobre todo, impacientes.

Es por esta serie de rasgos por los cuales hay que plantear nuevas formas de uso de las presentaciones, o de contenidos multimedia y gamificados, que posibiliten la atención, motivación y «activación» del aprendizaje en un alumnado que se encuentra constantemente expuesto al estímulo visual/digital.

En este capítulo se describen los elementos con los cuales mejorar el diseño de las presentaciones para captar y mantener la atención del alumnado, además de conocer las herramientas existentes que facilitan esta labor.

Por otro lado, se abordarán los contenidos multimedia y gamificados que se pueden diseñar para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, además de algunos conceptos y técnicas que pueden aplicarse.



Objetivos

- Conocer las claves para producir contenidos interactivos que consigan activar el aprendizaje.
- Establecer las pautas necesarias para diseñar presentaciones adecuadas.
- Descubrir herramientas para aplicar contenidos gamificados en presentaciones.
- Disponer de ejemplos e ideas prácticas para aplicar presentaciones, contenidos multimedia y gamificados.

Contenido básico/ideas clave

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

La «dependencia digital» que presentan las nuevas generaciones de estudiantes perjudica a su atención y dificulta el procesamiento de la información que recibe por parte del docente.

DEFINICIÓN

La **infoxicación o sobrecarga informativa** es un síntoma derivado del exceso de información digital recibida, la cual desemboca en una falta de profundización en los temas que se observan. Esa superficialidad generada aleja al alumnado de procesos de pensamientos más reflexivos o contemplativos. Por tanto, este síndrome o estado desencadena situaciones como la pérdida de atención y desinterés o la falta de concentración, además de tener una sed de conocer o buscar la respuesta lo más rápido posible, siempre usando como medio de búsqueda Internet.



¿Y por qué debemos tener estos aspectos en cuenta? Pues sencillamente porque, al igual que un empresario estudia bien el perfil del cliente, su necesidad o problema, un docente o investigador debe observar y analizar los cambios sociales, culturales y tecnológicos que influyen en el alumnado para transcribir el mensaje/contenido al lenguaje que utilizan.

Hay que centrar el esfuerzo en **ayudar a comprender al alumnado el propósito** que se pretende alcanzar con la presentación, contenido multimedia o gamificado que se ha diseñado, es decir, conectar la finalidad de aprendizaje de ese contenido con la utilidad que puede tener para el alumnado.

A la hora de plantear los contenidos que se van a incluir en una presentación es más útil, para hacer protagonista al alumnado de su propio aprendizaje, hacer el

esfuerzo por plasmar el mínimo texto posible para que dé pie a la «curiosidad» por investigar, además de posibilitar su propia reflexión e interpretación de la información que está recibiendo. Aquí podría entrar en juego la capacidad de **autorregulación del aprendizaje** que posee el alumnado, sobre todo si la formación se realiza en modalidad online, donde la cercanía e interacción presencial desaparecen y se requiere un mayor esfuerzo de atención por parte del alumno/a.

Esta autorregulación se entiende como «un conjunto de pensamientos, emociones y acciones que los estudiantes despliegan en función de sus objetivos de aprendizaje» (Fernández, Ramírez y Rojas-Muñoz, 2021). Por ello, en las presentaciones o contenidos multimedia y gamificados que se generen, se debe ser capaz de motivar al alumnado, ofrecer un *feedback* más directo y hacerlo más activo en su aprendizaje para favorecer esa autorregulación, ya que se puede entrenar (González, 2001).

En el contenido educativo en abierto (grabación en vídeo y presentación) procedente del seminario web sobre presentaciones y contenidos gamificados para activar el aprendizaje, impartido como parte de los #webinarsUNIA de 2020-21 por la misma autora de este capítulo (Jiménez, 2020), se desarrollan algunos consejos sobre cómo plantear los contenidos de una presentación: dspace.unia.es/handle/10334/5388

El docente, en la actualidad, debe romper con el reto diario al que se enfrenta cada vez que pretende diseñar una presentación para impartir su clase. Implementar contenidos gamificados para la exposición de la materia en el aula supone un cambio de mentalidad.

Al fin y al cabo, el docente/divulgador tiene que entender esta implementación como parte de su estrategia para favorecer el aprendizaje del alumnado, esforzándose por darle un rol más activo. Un aspecto que deberá ejercitar para que todo el trabajo que realice de cara a su exposición consiga su objetivo (que es básicamente que llegue el mensaje), es la oratoria. Si no se poseen dotes comunicativas al final el mensaje puede llegar de forma incompleta o directamente no ser oído por el receptor.

Existen técnicas y metodologías como el *flipped classroom* o aula invertida, el *design thinking* o pensamiento de diseño, el *visual thinking* o pensamiento visual y el *storytelling* o arte de contar una historia, que pueden ser de utilidad para que los contenidos que se generen sean atractivos para el alumnado. A continuación, se describen de forma breve estas técnicas y metodologías (algunas de las cuales centran también otros capítulos de esta publicación) para comprender cómo pueden influir o implementarse en el diseño de presentaciones con contenidos multimedia o gamificados.

En el *flipped classroom* el alumnado es protagonista de su aprendizaje, descubriendo el contenido de cada tema, buscando información e investigando antes de ir a clase y trabajarlo junto al docente y sus compañeros. En este caso, la propia metodología ofrece la opción de elaborar materiales para que el estudiantado trabaje los contenidos en casa. Presentaciones interactivas con herramientas como Genially o Prezi, infografías, mapas mentales o vídeos animados son algunos de los formatos que podrían diseñarse.

En el apartado «Experiencias» de la página *flipped classroom*, se puede encontrar una gran cantidad de experiencias, ejemplos prácticos y recursos desde educación infantil hasta educación superior sobre cómo aplicar esta metodología e incluso qué tipo de contenidos multimedia y gamificados realizar: theflippedclassroom.es

Por otro lado, el *design thinking* o pensamiento de diseño es un método muy conocido en el mundo emprendedor que trata de buscar soluciones a un problema, siempre teniendo en mente las necesidades de los clientes. Con este método el docente puede plantear problemas para trabajar y que los propios alumnos los puedan resolver, potenciando la empatía y la creatividad, piezas clave en este método. Diseñar una presentación donde se explique paso a paso la metodología que se va a llevar a cabo en clase, elaborar vídeos donde se muestre el reto a resolver o crear una infografía interactiva que explique la clase con este método, serían algunas aplicaciones interesantes.

El *storytelling* suele ser una técnica que funciona en las presentaciones, puesto que permite captar la atención del alumnado por medio de la narración de una historia. Esta historia permite que las personas que escuchan y observan interioricen y comprendan el contenido, recreando en su mente la historia y/o empatizando con la misma, lo que le ayudará a crear un significado propio.

Un claro ejemplo de *storytelling* aplicado al ámbito educativo es la asignatura de inglés. Si se observan los materiales cuentan siempre con un personaje o personajes como protagonistas, los cuales van narrando o mostrando momentos concretos de su vida, mientras enseñan el idioma. Programas como That's English o apps móviles como ABA English son ejemplos muy conocidos. También existen otros formatos, como los podcasts, donde el *storytelling* también es útil, en este caso, el podcast de Amigos ingleses, titulado «Diálogos en inglés» (Barlett y Carrasco, 2012-2017): spoti.fi/3Bt6G7

Para aplicar el *storytelling* en una presentación o contenido, se necesita:

- **Buscar o crear uno o varios personajes.** Suele funcionar el uso de historias reales de personalidades conocidas. También se puede crear un personaje que sirva como guía de toda una asignatura.

- **«Guionizar» la presentación.** Después de identificar la historia que se desea hilar con el contenido de la asignatura, hay que guionizarla, redactando frases sencillas que enganchen y sirvan como estímulos constantes para mantener la atención del alumnado.
- **Crear expectativa en la presentación.** Diseñar una presentación en la cual se pueda exponer como en una película, con un adelanto del final al principio, o la posibilidad de recrear un *flashback*, es una buena técnica para generar un interés inicial. Se trata de causar ese interés por descubrir el desenlace.

Finalmente, el *visual thinking* puede ayudar a conectar esa parte visual a la que está tan acostumbrado el alumnado, ya que esta técnica lo que pretende es relacionar dibujos o imágenes con ideas. Aunque el proceso de «traducir» a un conjunto de imágenes determinados conceptos o procedimientos puede parecer difícil, el resultado final puede ser exitoso para el aprendizaje del alumnado.

El ejemplo más claro de *visual thinking* son las infografías, aunque también se puede hacer uso de herramientas como Powtoon para realizar vídeos que aplican esta técnica.



El canal de Academia Play en Youtube nos ofrece diferentes ejemplos en el siguiente enlace: [youtube.com/channel/UCv05qOuJ6Igbe-EyQibJgwQ](https://www.youtube.com/channel/UCv05qOuJ6Igbe-EyQibJgwQ)

EJEMPLO

Un contenido gamificado se diseña para **conseguir activar el aprendizaje** del alumno/a, empleando **mecánicas de juego** que posibiliten una **experiencia lúdica** de enseñanza-aprendizaje.

Estos contenidos tienen multitud de aplicaciones, ya que se pueden enfocar en:

- **La densidad del contenido.** Se pueden elaborar desde píldoras formativas para introducir, por ejemplo, una nueva metodología de enseñanza en clase o plantear toda una asignatura.
- **La dificultad de la materia.** No todas las materias son aptas para determinadas metodologías, herramientas y recursos, por eso hay que averiguar dónde aplicar la innovación y en este caso, el contenido a gamificar. Por ejemplo, puede ser la exposición del docente en clase, buscando la forma de hacerla más atractiva y práctica, porque sean contenidos muy teóricos o, por otro lado, porque los conceptos sean demasiado abstractos y sea útil apoyarse en imágenes o contenidos más interactivos, donde el alumnado comprenda mejor la materia.
- **La capacidad del docente.** Entre tanta innovación y tecnología se da la circunstancia de que el docente puede llegar a agobiarse porque no considere

que debe aplicar una metodología (o no la ve viable para su materia). Hay que investigar y utilizar sólo aquellos recursos tecnológicos con los cuales el docente se sienta más cómodo. No se tienen que dominar todas las herramientas ni aplicar todos los métodos y técnicas novedosas. Ya reza el dicho «cada maestrillo tiene su librillo».

2 Aplicaciones prácticas de presentaciones, contenidos multimedia y gamificados como recursos educativos

Para abordar la aplicación y diseño de una presentación con contenidos multimedia o gamificados, se plantea trabajar sobre los siguientes **pasos**:

- 1 **Dividir el contenido a exponer.** La división del contenido es útil para estructurar los conceptos que se van a explicar. Por ejemplo, ante conceptos relacionados o abstractos, que necesariamente tienen que conocer el primero para comprender el siguiente, pueden plantearse contenidos gamificados entre uno y otro para evaluar/comprobar si el alumnado ha entendido el concepto.
- 2 **Decidir y planificar la exposición presencial u online.** Dependiendo de si la exposición se va a realizar presencialmente u online, las integraciones de contenidos gamificados podrán dar más juego e interacción desde la presencialidad, ya que el medio online dificulta esa conexión visual y cercana que transmite la presencialidad (y que favorece a la interacción, y por tanto a las actividades gamificadas).
- 3 **Organizar la acción en grupo o individual.** A la hora de plantear los contenidos multimedia o gamificados en una presentación, se debe plantear si esa acción o actividad se va a desarrollar en el aula de forma colaborativa o individual. ¿Buscamos abrir el diálogo entre el alumnado? ¿La competitividad? ¿El trabajo en equipo?

A continuación se abordará de forma más detallada el uso de contenidos multimedia y gamificados, no sin antes describir algún ejemplo y recursos relacionados sobre las presentaciones.

Como ejemplo de presentación para exponer en clase, se puede visualizar esta presentación sobre fines del derecho penal realizada con Prezi (Rodríguez, 2018): prezi.com/jqx6a3qchcre/fines-del-derecho-penal

EJEMPLO



! Para que la presentación tenga el efecto deseado en el alumnado, el docente **debe ser capaz de «contar una historia» o atraerle con su voz y expresión corporal.**

Por eso es recomendable visualizar las siguientes charlas en las cuales se refleja el poder que tiene una historia o la preparación del discurso:



- Conviértete en un profesional 2.0, de Alfonso Alcántara (Womenalia, 2014): youtube.com/watch?v=f_iBxB-3HLg&feature=emb_logo
- Charla TED de Dave Eggers (Arenas, 2014): youtube.com/watch?v=NNQP-8wnavM
- Charla de Víctor Küppers, Por qué es tan importante aprender a escuchar, del canal Aprendemos Juntos de BBVA (Aprendemos juntos, 2018): youtube.com/watch?v=LtMQDPAnauE

REFERENCIAS EXTERNAS

2.1 Presentaciones interactivas para aplicar la metodología de *flipped classroom*

Son presentaciones que describen la materia que se va a trabajar en clase, donde se incluyen cuestiones para resolver, recursos complementarios para investigar, además de las pautas y retos que deben conocer para trabajar la materia en casa y luego en clase.



Presentación interactiva sobre el cuerpo humano, realizada con Genially, Jareño (s. f.), que aplica técnicas de gamificación y *flipped classroom*: view.genial.ly/5e69b44182b5130fe35b03c3/presentation-cuerpo-humano

EJEMPLO

2.2 Elementos de refuerzo, atención o para recabar opiniones

Estos elementos se incluyen durante el transcurso de la clase para mantener la atención del alumnado y reforzar el aprendizaje de los contenidos. De esta forma podremos ir observando sobre la marcha si los alumnos están comprendiendo la materia o no. Se pueden elaborar pequeños retos o cuestiones breves durante la clase para mantener la atención del alumnado y reforzar los contenidos que se van trabajando.

Otra opción es utilizarlo como medio para conocer los intereses de los alumnos o simplemente generar debate con las respuestas que se generen. Estos elementos pueden romper con la dinámica de exposición tradicional y dinamizarla junto al grupo de clase.

2.3 Recursos de apoyo para el alumnado

Otra idea es generar contenidos multimedia y gamificados como recursos de apoyo para el alumnado, al cual debemos motivar constantemente para generar en él un aprendizaje más activo. Algunas ideas prácticas serían:

- Pequeños videotutoriales sobre aquellos conceptos o contenidos más abstractos, que mediante imágenes visuales se puedan comprender mejor.
- Contenidos interactivos para el repaso de la materia.
- Cuestionarios sobre la materia que se ha impartido en clase para trabajar en casa o de forma individual.
- Ligas o torneos para retar a los alumnos en su aprendizaje con juegos o cuestionarios.

EJEMPLO

Among Maths es un recurso interactivo creado en Genially por Fernando Martí, [@fernando_marti7](https://twitter.com/fernando_marti7) en Twitter, sobre el juego de moda entre los estudiantes, *Among Us*, adaptado para el repaso de las matemáticas (Martí, s. f.): view.genial.ly/5f7f277b8535880d95606bcc



Ejemplos/temáticas de aplicación

ENFOQUE 1: Adaptación de los contenidos a la enseñanza online

Plantea, por medio de las sugerencias y herramientas propuestas en este capítulo, la adaptación de los temarios que suele impartir en una asignatura de forma presencial al formato de enseñanza online.

Se puede empezar por estructurar un tema y establecer cómo va a dividirse ese contenido, qué elementos se van a usar (herramientas, vídeos, fotografías, ilustraciones), qué acciones se van a incluir para hacer que el alumnado no pierda interés durante la clase online y el modo en el cual se comunicará el contenido. Recuerda aplicar alguna técnica como el *storytelling* o el *visual thinking*.



Presentación para trabajar una lección de la asignatura de Filosofía, la estética, realizado con Canva. En ella la autora, Cardenal (s. f.), estructura actividades con explicaciones para exponer esa presentación en clase: bit.ly/3eGOx5E



Para los docentes usuarios de PowerPoint, pueden descubrir los ejemplos que muestra Cardenal (2017) sobre cómo gamificar utilizando PowerPoint en su blog:

lourdescardenal.com/2017/02/05/gamificacion-con-powerpoint

Desde el canal de YouTube de Academia Logical (2019) se pueden visualizar varios vídeos educativos, como este sobre los modelos atómicos, de la asignatura de Química: youtube.com/watch?v=lhgCITJgt8Q

EJEMPLO

ENFOQUE 2: Contenidos complementarios

Elabora contenidos complementarios para un tema de una asignatura o un contenido concreto que desees exponer en clase, el cual pueda servir para:

- Aplicar la metodología *flipped classroom*, preparando una presentación interactiva con Genially o Prezi, o quizás hacer un video con voz usando Power Point.
- Reforzar la atención durante clase creando cuestionarios con Kahoot! o Quizizz, que se puedan añadir en determinados momentos de la exposición en clase.
- Crear video-presentaciones para que el alumnado trabaje en grupos una materia determinada.



El formato «Clase Bitmoji» que explica Ruiz (2020) en su blog, El Blog del Dr. Ruiz, para presentar toda la información que necesitan nuestros alumnos de forma interactiva es un buen ejemplo de cómo diseñar presentaciones gamificadas para activar el aprendizaje. En el enlace encontrarás un video tutorial sobre cómo realizarlo con Genially, además de la plantilla: elblogdelsruiz.com/2020/07/la-clase-bitmoji.html

Otro ejemplo es esta experiencia sobre el uso de Kahoot! para implementar la gamificación en el aula, de Artal (2017): es.slideshare.net/catbsunizar/kahoot-un-recurso-educativo-gratuito-para-implementar-la-gamificacin-en-el-aula-universitaria

EJEMPLO



Referencias y recursos complementarios

Referencias bibliográficas

Academia Logical (9 de junio de 2019). Modelos Atómicos 1 [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=lhgCITJgt8Q

Academia Play en YouTube. youtube.com/c/academiaplay

Aprendemos Juntos (28 de febrero de 2018). Victor Küppers: Por qué es tan importante aprender a escuchar [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=LtMQDPAnauE

Arenas, E. (19 de enero de 2014). TED Dave Eggers. Érase una vez una escuela [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=NNQP-8wnavM

Artal, J. (2017). Kahoot. *Un recurso educativo gratuito para implementar la gamificación en el aula universitaria* [presentación]. Slideshare. bit.ly/3ix6dlh

Barlett, P. y Carrasco, I. (Amigos ingleses) (2012-2017). Diálogos en inglés [pódcast]. Spotify. spoti.fi/3Btn6G7

Cardenal, L. (5 de febrero de 2017). Gamificación con PowerPoint. Recursos de Filosofía. lourdescardenal.com/2017/02/05/gamificacion-con-powerpoint

Cardenal, L. (s. f.). Estética [recurso interactivo]. Canva. bit.ly/3eGOx5E

Casado, P. (13 diciembre de 2016). Gen Viz: la generación visual. Tendencias en estilos de vida [post]. *Observatorio de tendencias del hábitat*. tendenciashabitat.com/?p=4547

Fernández, J., Ramírez, L. N. y Rojas, L. M. (2021). Desarrollo de la autorregulación del aprendizaje en educación secundaria y media superior ante la contingencia de la Covid-19. *Revista Panamericana de Pedagogía*, (31). revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/2122

González Fernández, A. (2001). Autorregulación del aprendizaje: una difícil tarea. *Iberpsicología: Revista Electrónica de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 6 (1), 2. bit.ly/3zl3hPx

Jareño, B. (s. f.). El cuerpo humano. Conoce a tu cuerpo desde dentro [recurso interactivo]. Genially. view.genial.ly/5e69b44182b5130fe35b03c3/presentation-cuerpo-humano

Jiménez, M. (2020). Presentaciones y contenidos gamificados para activar el aprendizaje. [REA Webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2020-21. dspace.unia.es/handle/10334/5388

Martí, F (s. f.). Among Maths Mision I: Natural Skeld [recurso Interactivo]. Genially. view.genial.ly/5f7f277b8535880d95606bcc

Rodríguez, J. (16 de junio de 2018). Fines del derecho penal [presentación]. Prezi. prezi.com/jqx6a3qchcre/fines-del-derecho-penal

Ruiz, D. (14 de julio de 2020). La Clase Bitmoji [post]. *El blog del Sr. Ruiz*. elblogdelsruiz.com/2020/07/la-clase-bitmoji.html

The Flipped Classroom (s. f.) [web]. theflippedclassroom.es

Womenalia (19 de mayo de 2014). Perfil Profesional - Conviértete en un profesional 2.0, Alfonso Alcántara [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=f_iBxB-3HLg

Recursos complementarios

Aguaded, I., Mancinas-Chávez, R. y De Casas-Moreno, P. (eds.) (2018). *Comunicación móvil y generación smartphone: retos y prospectivas*. Egregius Ediciones. idus.us.es/handle/11441/87647

Educación 3.0 (11 de enero de 2021). 10 consejos para dinamizar las clases online [post]. *Educación 3.0*. educaciontrespuntocero.com/noticias/consejos-para-dinamizar-las-clases-online

Fanjul, S. (12 de mayo de 2011). Atentos a todo... y a nada [artículo]. *El País Sociedad*. bit.ly/36QJdIz

González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista De Educación a Distancia (RED)*, (40). revistas.um.es/red/article/view/234291

López García, C. y Jiménez Ocaña, M. (2017). Diseño y creación de presentaciones eficaces: herramientas y recursos (Prezi, Power Point, Piktochart, Powtoon). UNIA. repositorio.biblioteca.unia.es/handle/10334/3856

Mosquera, I. (13 de abril de 2020). Educación desde casa: interacción en las clases online [post]. Magisnet.com. bit.ly/2UCqKwX

Muñiz, J. (11 de enero de 2015). Cómo hacer una buena presentación (que sea dinámica) [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=ECKJxLdAF9Q

Roam, D. (2015). *Haz que tu presentación sea algo extraordinario: todo lo que necesitas saber y hacer para que tus presentaciones sean memorables*. Gestión 2000.

Roam, D. (2010). *Tu mundo en una servilleta*. Barcelona: Gestión 2000, Grupo Planeta.

TEDx Talks (7 de agosto de 2012). Las cartas dibujadas: Fernando de Pablo at TEDx-GranVía [vídeo]. YouTube. youtube.com/watch?v=xwF5HMB0shY&feature=emb_logo

Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L. M. (ed.) (2018). *Gamificación en Iberoamérica: Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Abya Yala. bit.ly/3zl3D8P

Viñas, M. (s. f.) La sorprendente verdad sobre lo que motiva a tus alumnos [post]. *TotemGuard*. bit.ly/3zkAI4K

