

# ¿CÓMO CREAR PRESENTACIONES INTERACTIVAS? TURNINGPOINT: UNA HERRAMIENTA QUE PERMITE INSERTAR CUESTIONES EN LAS DIAPOSITIVAS DE POWERPOINT.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: [jsartal@unizar.es](mailto:jsartal@unizar.es)

Breve Resumen.

La tecnología se haya en constante evolución y a día de hoy es difícil definir qué herramientas TIC, de entre las disponibles en el mercado, resultan indispensables para trabajar dentro y fuera del aula universitaria (Artal-Sevil, 2019a). El propósito de esta experiencia ha sido explorar nuevas herramientas interactivas mientras se busca una mejora en la participación e intervención de los estudiantes en el aula (Artal-Sevil, 2019b), optimizando al mismo tiempo, el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**TurningPoint** (*PointSolutions*) es una herramienta interactiva gratuita (también posee versión *premium* con un mayor número de posibilidades) que se integra de forma relativamente sencilla dentro de *Microsoft PowerPoint* mediante la instalación de un complemento "*plug-in*". De este modo, después de su instalación aparece una nueva barra de herramientas integrada dentro de los menús despegables de *PowerPoint*. La principal ventaja de este recurso educativo reside en que nos permite aumentar el grado de participación, compromiso y atención de los estudiantes durante las clases y seminarios. Esta herramienta tiene la capacidad de crear, diseñar y agregar encuestas o cuestionarios interactivos sobre las distintas diapositivas de la presentación. Del mismo modo, mediante el sistema de respuesta interactiva es posible obtener los resultados de los asistentes y mostrar, en tiempo real, estos datos sobre la pantalla del proyector. La aplicación permite configurar diferentes tipos de cuestiones: opción múltiple, verdadero/falso, respuesta numérica o respuesta corta. Asimismo, indica la respuesta correcta cuando se cierra el sondeo. También nos permite capturar preguntas o comentarios a través de encuestas llevadas a cabo con los dispositivos móviles. La interface de usuario posee un diseño funcional e intuitivo y resulta fácilmente personalizable. Una vez finalizado el cuestionario, la herramienta organiza los datos y proporciona una serie de informes personalizados en formato \*.pdf. También es posible exportar todos estos datos e información a *MS Excel* o *MS Word*.

Por su parte, el docente administra la aplicación *TurningPoint* por medio de su navegador o del propio *MS PowerPoint*. La herramienta requiere el registro del profesor "*Sign in*", e iniciar la sesión. Este recurso educativo se encuentra disponible a través de la siguiente dirección web <https://account.turningtechnologies.com/>. Mientras tanto los estudiantes no necesitan registrarse, es suficiente con utilizar sus propios dispositivos móviles (*smartphone* o *tablet*) o, en su defecto, los mandos "*clickers*" proporcionados por el profesor. En el caso de utilizar el *smartphone* como dispositivo de respuesta sólo es necesario descargar e instalar la app específica *PointSolutions Turning Technologies* desde *Play-Store* o *Google-Play*. Este complemento está disponible para *smartphone* con sistema operativo *Android* o *iOS*. En ese caso las preguntas y las distintas opciones de respuesta son mostradas en el dispositivo móvil del estudiante, una vez habilitado el sondeo, para que pueda responder en tiempo real. Todo ello garantiza una máxima funcionalidad de la aplicación mientras que, desde el punto de vista del estudiante, la curva de aprendizaje es mínima. Los resultados del sondeo son representados mediante gráficos reconfigurables por el usuario. A su vez todos los datos estadísticos recogidos

son archivados y guardados en la base de datos. Toda esta información puede ser almacenada y administrada a través de la web. Al mismo tiempo, el sistema permite conocer la respuesta de cada uno de los asistentes, de modo que los resultados de estas pruebas pueden formar parte de la evaluación formativa y sumativa del estudiante.

De este modo es posible crear presentaciones *PowerPoint* mucho más flexibles y dinámicas. Además, todas las diferentes características interactivas se encuentran ubicadas en la barra de herramientas *TurningPoint* y son de uso sencillo. El escritorio de *TurningPoint* ofrece 3 formas diferentes de evaluación en el aula. Así, la encuesta *Anywhere* es una herramienta flotante que nos permite evaluar sobre cualquier otra aplicación abierta en la computadora. Es un recurso perfecto para que el profesor desarrolle preguntas verbales conforme va explicando y no posee una configuración avanzada. Mientras, la encuesta *Self-paced* es una aplicación que permite que los estudiantes sean evaluados y encuestados a su propio ritmo. Por último, la opción de encuesta *PowerPoint* nos permite el diseño e inserción de diferentes cuestiones sobre las diapositivas de una presentación.

Con el uso de *TurningPoint* se anima a los estudiantes a preparar los contenidos y actividades académicas que se van a explicar y desarrollar posteriormente en el aula universitaria. El uso de estos recursos interactivos tiene por objeto ayudar a que las sesiones lectivas sean mucho más dinámicas, activas y participativas. De esta manera es posible convertir una simple diapositiva en una pregunta con múltiples opciones de respuestas, indicando al mismo tiempo cuáles son las respuestas correctas y fomentando el debate (Artal-Sevil, 2021). En cuanto a su implementación en el aula, el docente puede analizar los resultados de las distintas tareas de aprendizaje en tiempo real. El propósito es contrastar el grado de asimilación de contenidos, mientras se resuelven las distintas dudas. De este modo, a la vista de los resultados obtenidos y después de su reinterpretación el profesor puede decidir acerca de revisar alguno de estos contenidos presentados con una mayor profundidad y detalle, o bien continuar con la programación de la asignatura.

La experiencia docente aquí presentada es económicamente sostenible, eficiente y transferible a otras disciplinas de conocimiento y titulaciones, puesto que la herramienta utilizada posee una versión gratuita. Desde el punto de vista del docente, la experiencia ha resultado satisfactoria ya que las cuestiones se han podido elaborar con relativa sencillez y rapidez mediante el uso de las plantillas disponibles. Por su parte, los alumnos acogieron de forma muy positiva y con entusiasmo el poder utilizar sus dispositivos móviles para responder a las diferentes cuestiones, permitiéndoles efectuar el seguimiento de la asignatura. No obstante, no hay que olvidar que, la principal ventaja de estas herramientas Q&A (*Questions and Answers*) es la obtención de un *feedback* inmediato.

- Artal-Sevil J.S. (2019a). "Just-in Time Teaching. Herramientas que facilitan su implementación en el aula". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019; pp.: 271-284.
- Artal-Sevil J.S., Bernal-Agustín J.L. y Domínguez-Navarro J.A (2019b). "Theory-Pills y Contenidos Enriquecidos. Recursos aliados del profesor en la docencia universitaria". Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2018. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019; pp.: 75-86.
- Artal-Sevil J.S. (2021). "Vevox: Un recurso interactivo para plantear cuestiones mediante Microsoft PowerPoint. El resurgir del software de presentaciones". *Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo a las TIC: experiencias en 2020*. José Luis Alejandro Marco (coord.). Colección innova.unizar. Prensas de la Universidad de Zaragoza; pp.: 267-277.