



# Catálogo de las Buenas Prácticas



## Motivar e incentivar la participación de estudiantes universitarios con presentaciones interactivas

Ana María Mendoza Batista  
Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa  
[ana.mendozabatista@gmail.com](mailto:ana.mendozabatista@gmail.com)

### Resumen

Los nuevos paradigmas educativos requieren formas innovadoras de enseñar. Díaz Barriga (2015) afirma que la innovación educativa soportada por tecnología solo ocurrirá en la medida en que se logre una interacción avanzada o experta de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza, por lo cual comparto la experiencia de trabajo de dos grupos de Inglés Básico III de la Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa (UAM-I) con muy poca motivación para participar y aprender la lengua. Por medio de un complemento de *Google Drive* fue posible promover la participación activa, motivación, y confianza en los alumnos para poder expresarse con libertad.

**Palabras clave:** presentaciones interactivas, participación, nativos digitales, motivación, TPACK.

### Abstract

The new educational paradigms require innovative ways of teaching. Díaz Barriga (2015) affirms that educational innovation supported by technology will only occur if there is an advanced interaction with the Information and Communication Technology (ICT) in the learning process, which is why I share my experience working with two Basic English 3 groups at the Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa (UAM-I) with low motivation to participate and learn a new language. Through a Google Drive complement we were able to promote active participation, motivation, and trust in students to express themselves with liberty.

**Key words:** interactive presentation, participation, motivation, digital natives, TPACK.

### Características generales de la Buena Práctica (BP)

Está diseñada para un tipo de curso optativo de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés Básico III
2. **Tipo de curso:** optativo
3. **Modalidad del curso:** presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades (Desarrollo de: comprensión auditiva, comprensión de lectura, producción oral y escrita).
5. **Duración en horas:** 40-60
6. **Distribución del tiempo:** El curso en la UAM-I es de 4 horas semanales, dos horas, dos veces por semana presenciales y el trabajo independiente varía dependiendo de cada alumno. La práctica se llevó a cabo por una hora de trabajo presencial cada tres semanas.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 21-30

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** escritura, lectura, expresión oral, interacción oral y comprensión auditiva.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Al iniciar el trimestre los estudiantes mostraron reticencia hacia el idioma inglés y estaban temerosos y tímidos de poder expresarse. Al no querer participar ni de manera oral ni escrita fue necesario crear actividades que les permitiera sentirse seguros y motivados a participar activamente promoviendo las habilidades orales y escritas; así como la confianza y la participación efectiva de todos los estudiantes mediante el uso de una presentación interactiva llamada *Pear Deck*.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** ansiedad, motivación.

**Objetivos:** Los estudiantes serán capaces de expresar sus opiniones y participar libremente de manera escrita, en tiempo real utilizando una presentación interactiva promoviendo las habilidades escritas y orales de expresión. El objetivo de este proyecto es compartir la experiencia de trabajo con dos grupos de inglés básico III, con desmotivación y temor a participar. A través de la utilización de una herramienta digital pudieron romper sus propias barreras comunicativas, expresar su opinión y participar activamente en clase.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Al ver la poca o nula participación de algunos estudiantes, el docente buscó una herramienta donde el estudiante participará activamente sin sentir presión de ser juzgado por cometer algún error. La herramienta utilizada es una extensión de *Google* llamada *Pear Deck*, la cual permite la creación de presentaciones interactiva en línea en tiempo real por medio de un código y un correo de *gmail* desde cualquier dispositivo

con conexión a *internet*. El docente creó una presentación de *powerpoint* añadiendo diferentes tipos de preguntas preestablecidos en el programa; los estudiantes la siguieron y respondieron a las preguntas desde su dispositivo en tiempo real. Las respuestas se presentaron de manera anónima motivando a los aprendientes a responder de manera natural, libre de presión y en ocasiones muy creativas.

El docente:

1. Basado en el modelo *Technology, Pedagogy and Content Knowledge* (2008) (*TPACK*) se planteó el objetivo de la clase fue repasar contenido gramatical y lexical vistos previamente, además de buscar que los estudiantes participaran activamente y expresaran su opinión libremente, por lo tanto se pensó en qué herramienta tecnológica se podía adaptar a las necesidades requeridas.
2. Se decidió utilizar el complemento de *Google* denominado *Pear Deck* ya que permite mostrar una presentación en tiempo real, promoviendo la participación activa de todos los estudiantes, ya que interactúan en la presentación de manera anónima lo cual permite reducir el temor a equivocarse y ser expuesto en clase.
3. Se creó una presentación en *Google slides* con el complemento de *Pear Deck* el cual facilita la creación de preguntas: opción múltiple, texto de números, dibujo y arrastre, lo cual permite tener variedad en las respuestas.
4. En clase el docente ingresó a su *drive* y abrió la presentación con el complemento *Pear Deck* e inició la presentación la cual mostró un código que compartió con sus estudiantes.
5. Explicó a sus estudiantes que el tema de esa clase lo verían utilizando una herramienta llamada *Pear Deck* y que ellos podrían ingresar utilizando el código que el docente les proporcionó y su cuenta de *gmail*.
6. Cuando ya todos los estudiantes ingresaron a la presentación, se procedió a iniciar la clase. (El docente puede saber el número de alumnos inmersos en la presentación.)
7. Al pasar cada diapositiva de la presentación los estudiantes tuvieron tiempo de responder a la pregunta o realizar la actividad que asignada. (El programa le indica al docente cuántas respuestas han sido recibidas)
8. El docente mostró los resultados anónimos a todo el grupo. Los estudiantes pudieron leer las respuestas de sus compañeros propiciando una pequeña discusión donde se comentaron la percepción de los aprendientes de manera oral, primeramente en equipos y después con todo el grupo.
9. La dinámica de la presentación consistió en mostrar cada diapositiva, los estudiantes respondieron y se revelaron las respuestas dando lugar a pequeñas conversaciones entre ellos.
10. En la última diapositiva sugerida por *Pear Deck*, los estudiantes escribieron su opinión o reflexión sobre el tema visto por medio de la siguiente afirmación: En un minuto escribe las cosas más importantes de la lección de hoy.
11. Al finalizar la sesión, el docente guardó los resultados en su cuenta de *Pear Deck* y analizó las contestaciones de sus alumnos creada por el mismo programa en una hoja de Excel con todas las respuestas de los alumnos.

12. Al revisar los resultados, el docente reflexionó sí este tipo de presentaciones interactivas promueven que los estudiantes participen más y analizó los errores gramaticales, lexicales y de contenido presentados. Posteriormente brindó retroalimentación precisa, asertiva e individualizada a cada estudiante.

Los estudiantes:

1. Se unieron a la presentación de *Pear Deck* visitando la liga [www.joinpd.com](http://www.joinpd.com) con el código que el docente les proporcionó y su correo de *gmail* que es un requisito de clase.
2. Al ingresar a la presentación el estudiante la siguió, contestó y realizó las actividades solicitadas en la presentación.
3. Después de cada diapositiva el docente mostró en la pantalla las respuestas anónimas de todo el grupo.
4. Comentaron en grupos de tres cuál consideraban que fue la mejor respuesta o la más original y por qué. Aunque se solicitó que compartieran sus ideas en inglés por el nivel que tienen muchos estudiantes se expresaron en español.
5. Posteriormente participaron explicando sus respuestas con todo el grupo.
6. Al finalizar la clase los estudiantes retroalimentaron al docente en el uso de la actividad.
7. En la clase siguiente los estudiantes recibieron retroalimentación en forma grupal y posteriormente en forma individual.

Este tipo de actividad se puede realizar tan a menudo como se crea conveniente. En lugar de exponer una presentación de *powerpoint* simple, es mejor presentarla por medio del complemento de *Google Drive; Pear Deck*, el cual involucra y estimula la participación de los estudiantes, dándoles voz a cada uno de ellos. Con este tipo de presentación interactiva se puede revisar la comprensión del contenido, la forma correcta de escribir las palabras, el vocabulario, la gramática, la habilidades de escritura y orales. Es una práctica muy buena porque motiva a los estudiantes y promueve que participen activamente ya que es en una aplicación muy amigable y libre de estrés.

Esta actividad fue usada tres veces al trimestre con el fin de verificar la comprensión de temas vistos en clase, sin embargo, también puede ser utilizada para revisar los conocimientos previos, promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y generar temas de discusión.

### **Efectos en los estudiantes**

El uso de las presentaciones interactivas contribuyó positivamente en los estudiantes en el aprendizaje de la lengua, siendo el mayor logro motivar y cambiar la representación hacia la misma; promoviendo la participación activa en tiempo real de cada estudiante de manera escrita al principio y posteriormente de forma oral.

Al ser las respuestas “anónimas” los aprendientes se sintieron libres de juicio y relajados, lo cual les permitió expresarse libremente y manifestar su voz. El resultado fue alentador ya que mostraron interés por participar

activamente en clase, dar su opinión y estar permanentemente atentos y comprometidos con su aprendizaje, convirtiéndose en estudiantes motivados.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

La participación activa en clase es esencial para aprender una lengua, los nuevos paradigmas educativos proponen el uso de estrategias y recursos para motivar esa participación.

Prensky (2013) asegura que aquello que se aprende a través de la motivación y pasión raramente se olvida, por lo consiguiente es necesario que los docentes creen estrategias innovadoras y significativas que motiven a los estudiantes. Dörnyei (1994) sugiere algunas actividades para promover la motivación en la clase de lengua, entre las que destaco:

- Promover la auto-eficacia en lograr los objetivos de aprendizaje.
- Promover la auto percepción favorable de la competencia en la segunda lengua.
- Disminuir la ansiedad de los estudiantes.
- Desarrollar auto confianza en ellos.
- Aumentar lo atractivo del contenido del curso usando materiales auténticos.
- Discutir con los estudiantes la selección de materiales.
- Incrementar la curiosidad y atención con actividades interactivas.

Con base en las sugerencias de Dörnyei es importante resaltar que la nueva era de la sociedad de conocimiento y la globalización requieren una nueva pedagogía, Prensky (2013) asegura que la tecnología digital que está llegando a las aulas, usadas correctamente, puede ayudar a volver el aprendizaje de nuestros alumnos atractivo y útil para su futuro. En la actualidad ya se puede hablar de pedagogía digital la cual está enfocada en apoyar, promover y transformar el proceso de enseñanza aprendizaje y como consecuencia, proporciona oportunidades de aprendizaje de manera variada, flexible y enriquecida (Dangwal, 2016). Por lo tanto es importante incorporar herramientas tecnológicas en nuestra práctica docente diaria. Un modelo que apoya a los docentes para crear y desarrollar materiales y estrategias pedagógicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es el modelo *TPACK* propuesto por Koehler y Mishra (2005) donde se entrelazan los conocimientos pedagógicos, los tecnológicos y los de contenido; respondiendo a las preguntas ¿Qué deseo enseñar? ¿Cómo lo voy a enseñar? ¿Cuál o cuáles son mis objetivos? y ¿Qué tipo de recurso tecnológico se puede utilizar para conseguir mis objetivos? La tecnología en las aulas es meramente para de dar apoyo al nuevo paradigma de enseñanza (Prensky, 2008) que coadyuva a motivar y potencializar el aprendizaje en nativos digitales.

### **Materiales y recursos**

Los recursos digitales utilizados para esta práctica fueron *Google Drive*, el correo electrónico de Gmail, la plataforma *Pear Deck*, que es una extensión de *Google Drive* y el programa Excel. Asimismo son indispensables tanto una buena conexión de *internet* y una computadora o dispositivo móvil por alumno.

### **Características de su BP**

La realización de esta práctica se realizó tres veces durante trimestre 18-O de la UAM Iztapalapa. Al principio se realizó solo para probar si motivaba a los estudiantes a participar activamente. Al ver la reacción de los aprendientes se decidió realizarla dos veces más durante el trimestre ya que el programa de la materia es muy complejo y no permitió hacerlo más veces. La duración de la actividad es de una hora aproximadamente por clase.

Fue muy productiva ya que promovió la motivación y participación activa tanto oral como escrita, permitiendo que todos los estudiantes tuvieran voz al mismo tiempo y se sintieran relajados y sin temor de expresarse libremente. Asimismo los aprendices pudieron ver en tiempo real sus errores de escritura y analizarlos por medio de las respuestas de sus otros compañeros.

Como docente fue muy alentador ver como todos los estudiantes estaban involucrados activamente e interesados en la actividad y en las respuestas de sus compañeros. Al ver la gran motivación presentada por los alumnos, el docente fue creando más presentaciones interactivas y brindó retroalimentación individualizada lo cual permitió tener una relación más cercana con cada estudiante, coadyuvando a la creación de un ambiente más amigable.

Confirmé que el rol del docente de los nativos digitales necesita promover actividades interactivas que generen aprendizaje significativo y colaborativo que se adapten a las nuevas tendencias educativas apoyando el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando herramientas digitales que potencializan el aprendizaje.

### **Referencias**

- Dangwal, K. & Srivastava, S. (2016) Digital Pedagogy in Teacher Education. *International Journal of Information Science and Computing* 3(2), 67-72. DOI : 10.5958/2454-9533.2016.00008.9
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *Modern Language Journal*, 78, 273-284. Recuperado de [http://seas3.elte.hu/coursematerial/RyanChristopher/Dornyei\(1994\)\\_Foreign\\_Language\\_Classroom.pdf](http://seas3.elte.hu/coursematerial/RyanChristopher/Dornyei(1994)_Foreign_Language_Classroom.pdf)
- Koehler, M. J. & Mishra, P. (2005) What Happens When Teachers Design Educational Technology? The Development of Technological Pedagogical Content Knowledge. *J. Educational Computing Research*, 32(2) 131-152. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/9cbb/222b7fcbb1583aa4c264d6fc329ecba953dc.pdf>
- Prensky, M (2008) El papel de la tecnología en la enseñanza y en el aula. *Educational Technology*. Recuperado de <https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2011/09/El-papel-de-la-tecnolog%C3%ADa-Marc-Prensky.pdf>

Prensky (2013) Teaching digital natives: Parenting for real learning. Thousand Oaks. Corwin Publisher.

**Anexos: Evidencias o materiales de apoyo**

1. [www.peardeck.com](http://www.peardeck.com)
2. <https://app.peardeck.com>
3. tutorial de Pear Deck <https://youtu.be/g0ybB6I3kdQ>

Anexo que contiene:

4. *Draw two things that you like to do in your free time*
5. *What do you need to do this afternoon?*
6. *Circle the correct answer. She is wearing a green t-shirt*
7. *Drag a dot to indicate whether you agree or disagree: Did you have to wear uniform when you were in High school?*
8. *What do you like to wear when you are at home?*
9. *How well do you understand what we just covered?*
10. *Pretend your friend was absent today. Write what you would say if you have to explain the lesson to your friend*
11. *Draw two things you like to do in your free time.*

(<http://catalogo-buenas-practicas.portal.anuies.mx/wp-content/blogs.dir/71/files/sites/71/2019/08/Anexos-Motivar-e-incentivar-la-participación-de-estudiantes.pdf>)