

# Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas

*Characteristics of multimedia tools for the development of Interactive Presentations*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>

**AUTORA:** María Elena Enríquez Silva<sup>1\*</sup>

**DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:** \* [maryanella1987@gmail.com](mailto:maryanella1987@gmail.com)

**Fecha de recepción:** 23 / 09 / 2020

**Fecha de aceptación:** 28 /12 / 2020

## RESUMEN

La presente investigación sobre las características de las herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas, tuvo como finalidad realizar la comparación de las aplicaciones Sway, Genially, Emaze sus ventajas y desventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se planteó una metodología cuantitativa con la aplicación de una encuesta con preguntas cerradas para una muestra de 30 docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar de la sección matutina, en la ciudad de Milagro, los gráficos mostraron que el 57% de docentes no hacen uso de las herramientas multimedia interactivas, el 63% de los docentes utilizan el Power Point para su presentación en clases debido al desconocimiento de nuevas herramientas. Se concluye que los docentes necesitan capacitarse en el tema del manejo recursos interactivos para fortalecer el aprendizaje activo y mejor desempeño académico de los estudiantes, se demostró que el Genially es la aplicación más completa innovadora que todo docente debe tener en cuenta a la hora de realizar sus presentaciones rápidamente, para la preparación de clases y organizar el material en espacios virtuales.

**Palabras claves:** *Desempeño académico, espacios virtuales, enseñanza aprendizaje, herramientas virtuales, presentaciones interactivas.*

---

<sup>1</sup>Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Secretariado Ejecutivo Bilingüe, Maestrante de Tecnología e Innovación Educativa

## ABSTRACT

The present research on the characteristics of multimedia tools for the development of interactive presentations, aimed to compare the Sway, Genially, and Emaze applications, their advantages and disadvantages in the teaching-learning process. A quantitative methodology was proposed with the application of a survey with closed questions for a sample of 30 teachers of the Simón Bolívar Educational Unit of the morning section, in the city of Milagro, the graphs showed that 57% of teachers do not make use of interactive multimedia tools, 63% of teachers use Power Point for their presentation in classes due to lack of knowledge of new tools. It is concluded that teachers need to be trained in the subject of handling interactive resources to strengthen active learning and better academic performance of students, it was shown that Genially is the most complete innovative application that every teacher must take into account when carrying out your presentations quickly, for the preparation of classes and organize the material in virtual spaces.

**Keywords:** *Virtual tools, interactive presentations, teaching-learning, academic performance, virtual spaces.*

## INTRODUCCIÓN

Los constantes cambios en el mundo relacionados al desarrollo técnico, social, científico y tecnológico ha dado paso a la implementación de nuevas formas de enseñanza, apoyado en las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) que con el pasar del tiempo se ha vuelto parte de la educación en cualquier nivel educativo, experimentando un nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje debido a la inclusión de herramientas tecnológicas, por lo que los docentes deben contar con un nivel de alfabetización tecnológica, es decir, poseer habilidades en el uso de herramientas multimedia para llegar al desarrollo cognitivo de los estudiantes, favoreciendo a la asimilación y retención de los conocimientos. (Bolaño García, 2017)(Dinora et al., 2018)

Por consiguiente, no es de extrañar que existan ejemplos de implementación de las herramientas multimedia interactivas en la educación, que favorezcan al desarrollo de habilidades tales como, de percepción, de lenguaje, cognitivas, sociales, emocionales y visuales. Siendo Microsoft PowerPoint una de estas herramientas más conocidas y usadas con mayor frecuencia, debido a que no necesita una conexión a internet, pero existen otras

muchas aplicaciones como *Sway*, *Genially* y *Emaze* que permiten elaborar presentaciones educativas con mucha creatividad, con un estilo moderno y profesional permitiendo enlazar páginas web, incluir gráficos dinámicos, además de videos, audios e imágenes, simulaciones, herramientas para el procesamiento de la información, las cuales sirven como guía a los estudiantes y favorecen la comprensión e interacción entre los actores directos para la construcción y asimilación del aprendizaje.(Sánchez, 2020)

Cada una de las herramientas antes mencionadas tienen sus propias características y por ende sus ventajas y desventajas para poder llegar al alumnado, por lo que se debe tener en claro el tipo de presentación que debe realizar, donde se aprecie de una manera eficaz, fluida y clara del tema que busca dar a conocer. Para ello, este tipo de aplicaciones suelen ofrecer todo tipo de formas, tipos de fuente, paletas de colores, entre otras.(Ventura & Manuel, 2017)

Es así que una de las mejores formas de mantener la atención de los estudiantes es hacerlos parte de cada historia que se desarrolla en torno a la temática a tratar en clase, pero en la práctica diaria un docente por lo general no aplica una herramienta multimedia de presentación interactiva, y si lo aplica debe considerar que está comprobado que una presentación demasiado larga provoca que los espectadores terminen perdiendo el interés o la atención.

Finalmente, esta situación ha originado la búsqueda de alternativas a los problemas que verbalizan los actores que forman parte de sistema educativo en cuanto al aprovechamiento de las nuevas tecnologías que por desconocimiento no pueden formar parte de una educación atractiva y lúdica mediante, según Acosta en su estudio la herramienta educativa de calidad debe tener las siguientes características, accesibilidad, interactividad, usabilidad, multimedia y portabilidad. (Acosta, López, & Espinoza, 2018)(Adeva, 2020).

Por esta razón se propone realizar un análisis sobre "Las herramientas para el desarrollo de presentaciones interactivas" mediante la comparación de las características de las herramientas de *Sway*, *Genially* y *Emaze* conociendo las ventajas y desventajas, además de conocer si los docentes ponen en práctica o han considerado realizar las presentaciones multimedia con cada una de ellas para sus clases.

### La pirámide de aprendizaje en contraposición a la enseñanza tradicional

Según la Figura 1, se respalda la idea que la clase donde el docente habla y el alumno solo escucha la información no es retenida, ya que, solo el 5% se recordaría, pero a su vez si se aplica otro tipo de metodología donde se deja de considerar una enseñanza unidireccional, se llega a tener una mayor eficiencia en retención de la información, ayudando además a potenciar las capacidades de análisis, formulación, reflexión, interpretación y generalización. (Reyes & Ruiz Pilares, 2018)



*Figura 1. Pirámide de aprendizaje*

Fuente: (Reyes & Ruiz Pilares, 2018)

### El uso de la multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje

El proceso de acoplar tecnología en la enseñanza-aprendizaje está creciendo con el pasar de los años, dando paso a nuevas y mejores herramientas multimedia que cada vez forman una parte vital en la formación estudiantil de niños, adolescentes y adultos.

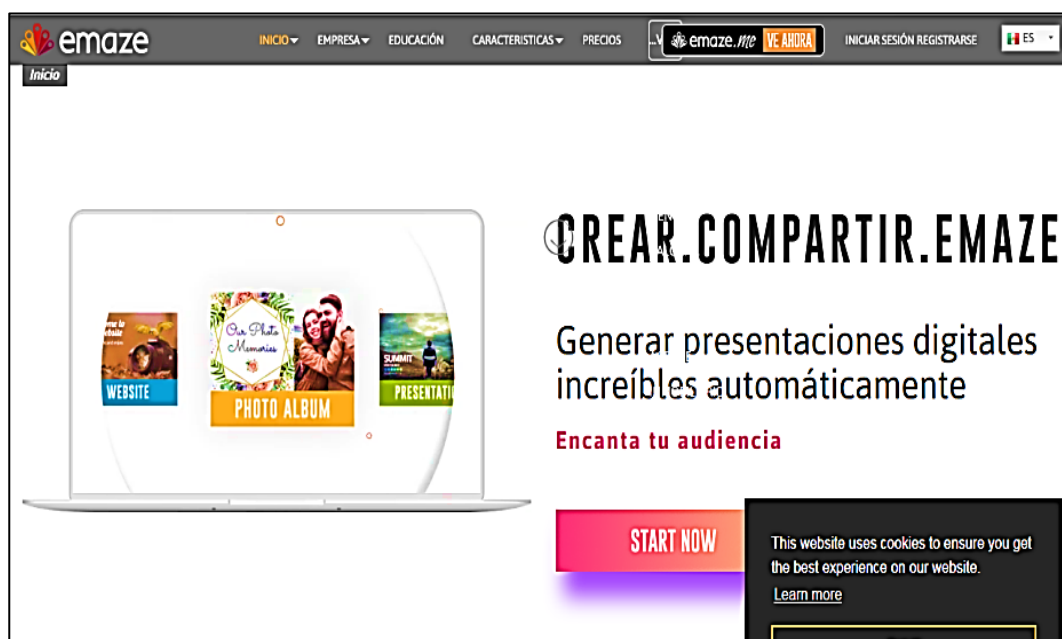
Sin embargo, para comprender se debe tener en consideración la definición de multimedia que según (Miranda Hernández & Medina-Chicaiza, 2020) la conciben como el uso del ordenador para presentar y combinar gráficas, texto, audio y video con enlaces que permitan al usuario navegar, crear, interactuar y comunicarse. Es así que se forma una parte esencial para apoyar a la enseñanza y aprendizaje tanto en el aula como fuera de ella, permitiendo al alumno interactuar y fortalecer la información actualizada, oportuna y veraz.

### Herramientas multimedia de presentación interactivas

- **Emaze**

Es una aplicación online gratuita, muy sencilla de utilizar, permite usar la creatividad en la presentación de acuerdo al tema o aspecto a mostrar en el contenido ya organizado.

Además, facilita el desarrollo y diseño de recursos ilustrativos, ofreciendo una gran variedad de diseño y tecnología que posibilitan una excelente presentación (Bernilla, 2016). Dentro de las características que podemos resaltar de esta aplicación es la interfaz, además que se puede agregar texto 3D, fondos, formas y vínculos entre las diferentes plantillas o enlaces externos, es muy intuitivo, y se puede compartir fácilmente. Todas las presentaciones son creadas en el lenguaje HTML. La desventaja es que no podemos utilizarlo sin una conexión de internet. (Ybarra, 2016)(Borja Díaz, 2012)



*Figura 2: Pantalla principal de la herramienta interactiva Emaze*

Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020.

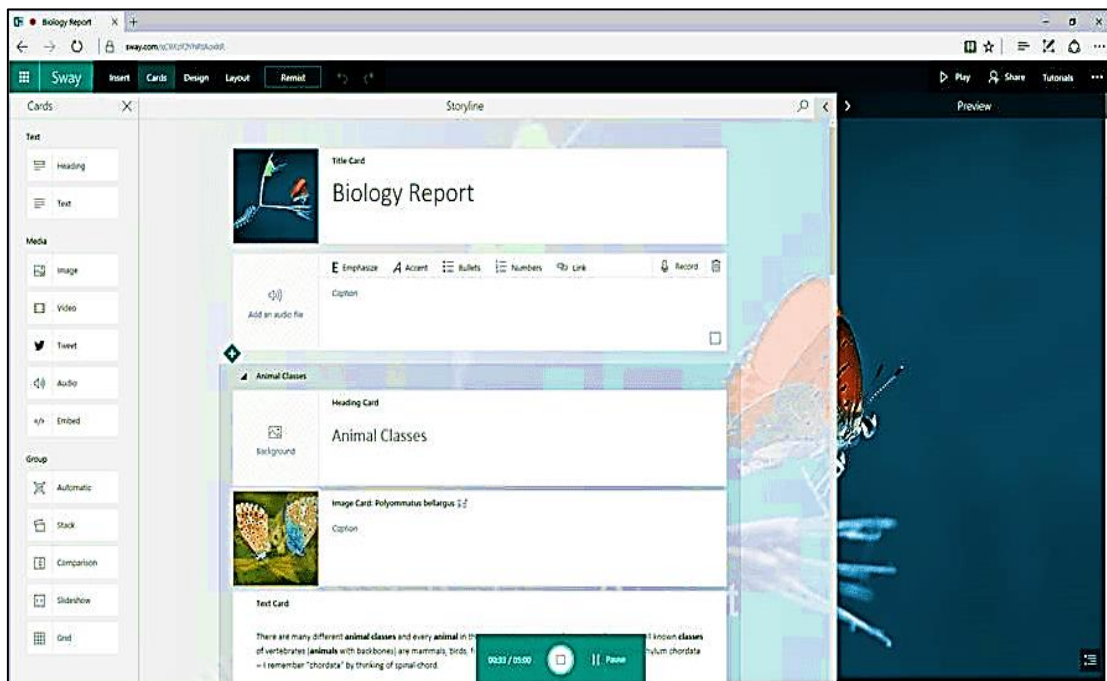
- **Sway**

Se lo puede definir como aquel servicio web que permite la creación de páginas web de manera fácil desde cualquier sitio a través de la demostración de contenidos como: texto, imágenes, videos y audio a través del navegador o de sus aplicaciones móviles.(Cifuentes García, 2018). Por otro lado, también se puede decir que es una herramienta de Microsoft Office, moderna, avanzada de PowerPoint, que permite crear presentaciones, por lo que se lo considera como ayudante para organizar y expresar ideas, es decir que permite centrarse en lo que se desea contar a través de la presentación sin tener que preocuparse

de un diseño, es una herramienta interesante, pues da el formato al documento de manera automática.

En la descripción de sus características se puede resaltar la manera fácil y sencilla de agregar información, y se puede enfatizar (resaltar) el texto importante en una presentación, mostrando videos, agregando imágenes, hipervínculos, compartir de forma editable o simplemente de espectador.

*Figura 3: Pantalla principal de la herramienta interactiva Sway*



Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020.

- **Genially**

Es una aplicación que permite realizar presentaciones de manera interactiva mejorando las labores de presentación y enseñanza de manera gratuita y en español. Sus características es que es muy intuitivo, se puede agregar efectos, hipervínculos formas, símbolos, los cuales se pueden personalizar según el requerimiento, además de vincularla a diferentes páginas.

Figura 4. Pantalla principal de la herramienta interactiva Genially



Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020

Por lo que sirve para crear contenidos visuales como: imágenes, presentaciones, infografía animadas, interactivas. Las presentaciones muestran conceptos, contenidos de manera visual a través de imágenes. Muy útiles como recursos educativos o apoyo visual en charlas y reuniones, 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. (Peña-Cabanas & Fernández-Munín, 2017)(Majó, 2018)

## METODOLOGÍA

El objetivo del presente artículo presenta una doble vertiente, ya que por un lado se trata de elaborar las ventajas y desventajas que tienen las herramientas multimedia como *Sway*, *Genially* y *Emaze* mediante una revisión bibliográfica sistemática de estudios referentes al tema, la investigación se realizará mediante una metodología exploratoria y descriptiva. Por otro lado y en base a un enfoque metodológico de tipo cuantitativo, contrastando los

datos mediante estudios descriptivos y correlacionales que según (Miranda Hernández & Medina-Chicaiza, 2020) se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de las personas, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta en análisis. Como técnica de recolección de información para la evaluación de las herramientas multimedia se utilizó la encuesta utilizando el cuestionario como instrumento de recolección de información. Dicho cuestionario será de elaboración propia de manera online en la extensión de Google denominado “Formularios”, la encuesta se conforma de 8 preguntas cerradas que consta de una escala tipo Likert de repuestas de siempre que equivale a “5”, mayoría de veces equivale “4”, un punto intermedio “3” que corresponde algunas veces, casi nunca “2” y nunca que equivale a “1”, que valoran el grado de conocimiento de las herramientas multimedia para presentaciones interactivas, además de preguntas de selección que demuestre el conocimiento de las herramientas multimedia para el desarrollo de presentaciones interactivas.

La una muestra se compone con la participación 30 docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar de la sección matutina, dicha unidad educativa se encuentra en la ciudad de Milagro, Provincia del Guayas. Es oportuno señalar que la población empleada para el estudio era finita y accesible que según (Arias, 2012) no es necesaria ninguna aplicación de alguna técnica de muestreo, ya que se encuestó a la totalidad de los sujetos de estudio.

## **RESULTADOS**

La comprensión de los contenidos presentados en estas herramientas interactivas favorece el aprendizaje activo, del alumno, dejando atrás la forma tradicional de la proyección de contenidos por tal razón no se ha considerado PowerPoint y se procedió trabajar con las herramientas interactivas *Sway*, *Emaze* y *Genially* ofrecen una gama diversa de diseños. La información del cuadro comparativo, ayudará al docente en la construcción de presentaciones cuyo contenido tendrán una mejor proyección y comprensión.



**Tabla 1. Ventajas y desventajas de las herramientas multimedia**

VENTAJAS		
SWAY	GENIALLY	EMAZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Compatibilidad con PowerPoint.</li> <li>✓ Se adapta a diferentes pantallas para su visualización.</li> <li>✓ Facilidad al buscar contenido con licencia Creative Commons.</li> <li>✓ Herramienta Gratuita</li> <li>✓ Interconectividad</li> <li>✓ Integración con otras aplicaciones.</li> <li>✓ Ofrece plantillas atractivas y creativas.</li> <li>✓ Facilidad y rapidez al diseñar las plantillas de acuerdo a la temática ya organizada.</li> <li>✓ Las plantillas permiten diseñar de manera rápida y avanzada.</li> <li>✓ Es una nueva alternativa para presentar documentos.</li> <li>✓ Pantalla de edición.</li> <li>✓ Se conecta con OneDrive, YouTube, Twitter, Facebook al momento de añadir contenido.</li> <li>✓ Siempre hay una versión final más fortalecida y con más oportunidades.</li> <li>✓ Se puede tener acceso sin tener cuenta Office.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ofrece contenido práctico para incluir.</li> <li>✓ La animación y sus efectos en la presentación permite la atención del público.</li> <li>✓ Interactividad</li> <li>✓ La información o contenido se redirecciona al usuario a otra página.</li> <li>✓ Facilita la producción de páginas con mucho o poco contenido.</li> <li>✓ Tiene un apartado gratuito.</li> <li>✓ Contiene herramientas de creación de imágenes</li> <li>✓ Permite toda clase de configuraciones.</li> <li>✓ Es una herramienta intuitiva.</li> <li>✓ Está en continuo fortalecimiento al incorporar nuevos recursos y plantillas.</li> <li>✓ Se consigue resultados perfectos y alineados.</li> <li>✓ Presenta diferentes modos de navegación.</li> <li>✓ Permite diseñar creaciones más dinámicas</li> <li>✓ Diversos moldes prefabricados adaptables.</li> <li>✓ Infinitas versiones y adaptaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ No es necesario tener mucho conocimiento tecnológico</li> <li>✓ No requiere de un instalador Software al PC</li> <li>✓ Se puede compartir por redes sociales como Facebook, Twitter, o por correo electrónico.</li> <li>✓ Al compartir se permite al usuario permisos.</li> <li>✓ Las presentaciones son compatibles con la mayoría de los dispositivos desde el navegador.</li> <li>✓ La tecnología HTML5 lo cual permite que pueda ser visualizada desde cualquier dispositivo móvil</li> <li>✓ Ofrece una diversidad de plantillas, formatos de animaciones 3D y fondos para aplicarles a los videos.</li> </ul>
Desventajas		
SWAY	GENIALLY	EMAZE

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Utiliza muchos recursos de memoria. (100 y 325MB)</li><li>✓ Ofrece pocos temas.</li><li>✓ Se requiere tener dispositivos de alta calidad y actualizados.</li><li>✓ Al crear presentación es necesario saber utilizar de la mejor forma esta herramienta.</li><li>✓ Mucho tiempo para familiarizarse con la herramienta.</li><li>✓ Aún es de poca funcionalidad respecto a las plantillas.</li><li>✓ Edición limitada.</li><li>✓ Aun no se encuentran al momento de editar, la modificación del tamaño de letra, tipografía.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ No tener acceso a muchas más interactividad y aplicaciones al contar con el aspecto gratuito.</li><li>✓ No permite el trabajo simultaneo de varias personas sobre el mismo elemento.</li><li>✓ Las descargas de las creaciones están restringida a los planes premium, así como la posibilidad de suprimir o cambiar el logo.</li><li>✓ El comportamiento en dispositivos móviles no es bueno ya que requiere una gran amplitud para visualizarse correctamente</li><li>✓ No permite la estación local, lo que impone la necesidad permanente de una conexión a internet para poder trabajar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ No pueden usarse sin INTERNET.</li><li>✓ En la versión gratis debe ser utilizada desde un navegador para acceder a crear o visualizar presentaciones.</li></ul>
---	--	---

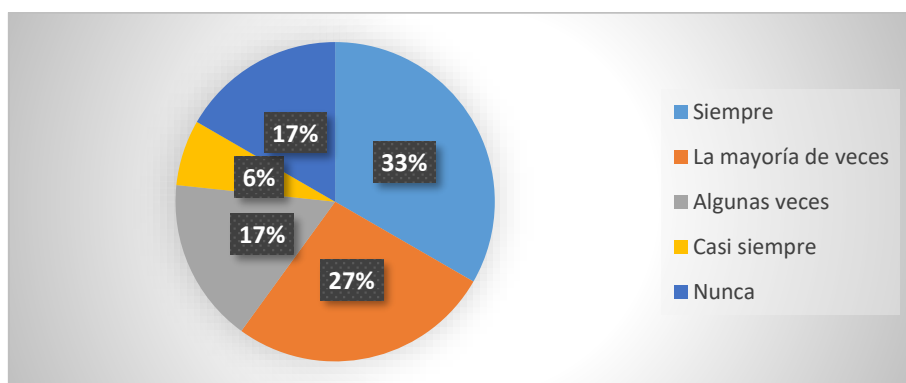
Elaborado por: Ma. Elena Enríquez Silva

Por otro lado, mediante el uso de la extensión formulario de Google y posterior uso de la hoja de cálculo de Microsoft "Excel", se aplicó estadística descriptiva e inferencial, tal como las distribuciones de frecuencia, se tiene los siguientes resultados.

**1. ¿Considera Ud que aun el país se encuentra inmersa en la monotonía de una educación unidireccional (Docente habla y el estudiante escucha)**

Según los datos obtenidos en la encuesta realizada y como se puede observar en la Figura 3, la mayoría de docentes con 33% (10 docentes) consideran que el país aún no cuenta con una cultura tecnológica, que sea capaz de incluir herramientas multimedia y aun cuenta con una educación tradicional o unidireccional, seguido por 27% (8 docentes) que creen que la mayoría de veces, lo que demuestra que en su mayoría aun no consideran que exista un cambio de mentalidad, mientras que 40% restante entre algunas veces, casi siempre y nunca, entienden que puede darse un cambio y una inclusión tecnológica que aporte a la enseñanza.

*Figura 5. Porcentaje de consideración de la pregunta 1*

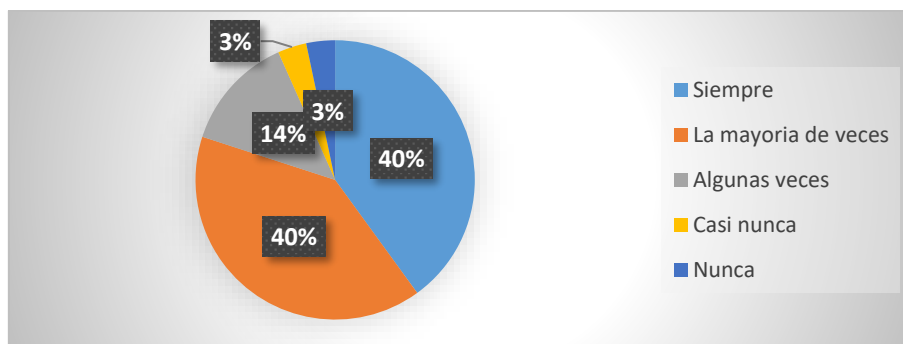


*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

**2. ¿Considera Ud que el uso de las herramientas multimedia influye en el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes?**

En la Figura 6, se tiene que el 40% (12 docentes) tanto para la respuesta de siempre y la mayoría de veces respectivamente consideran que el uso de herramientas multimedia puede llegar a definir un cambio positivo en la educación, mientras que el 14% (4 docentes) asegura que solo puede ocurrir un cambio algunas veces, y solo 3% tanto para casi nunca y nunca tiene una idea de que no se puede llegar a tener una enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnología.

Figura 6. Porcentaje de consideración de la pregunta 2

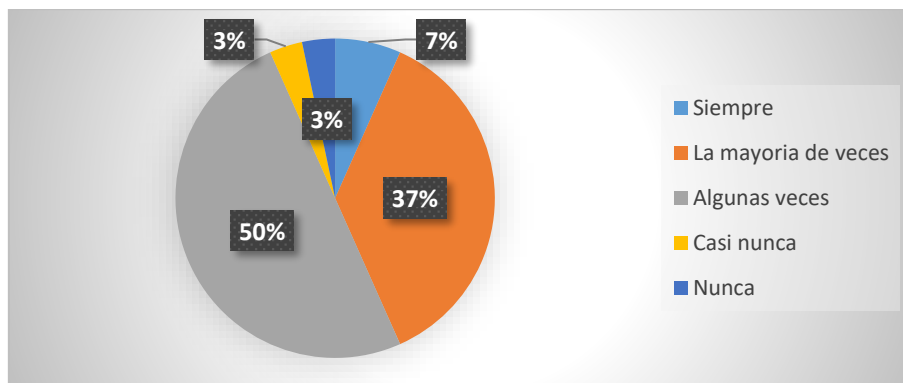


Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020

**3. Utiliza herramientas multimedia para para el desarrollo de presentaciones interactivas para las clases?**

Según la encuesta realizada el 50% (15 docentes) han optado alguna vez han utilizado herramientas multimedia para la realización de presentaciones interactivas, seguido con un 37% (11 docentes) que mencionan que la mayoría de sus clases las utiliza, mientras que solo el 7% (2 docentes) utilizan siempre las herramientas multimedia, a diferencia del 6% restante dijeron que casi nunca o nunca usan presentaciones interactivas independientemente de la cátedra que imparte como se puede observar en la Figura 7.

Figura 7. Porcentaje de utilización de herramientas multimedia de la pregunta 3



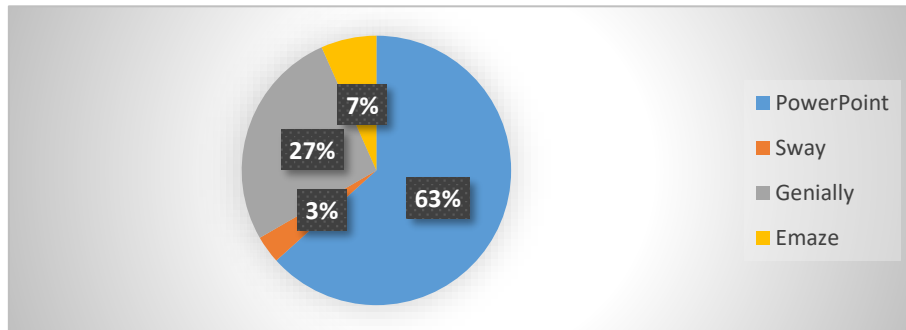
Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020

**4. ¿Cuál de las siguientes herramientas multimedia utiliza con mayor frecuencia?**

En la Figura 8 se puede observar que 19 docentes, es decir el 63% han optado por el uso de PowerPoint, quizás que es una de las herramientas multimedia más conocidas y el uso de la misma no necesita de tener una conexión a internet, seguido por Genially con el 27% (8 docentes). Por otro lado, Sway y Emaze no tienen mucha acogida, con 7% (2 docentes) y 3% (1 docente) respectivamente, como se puede observar muchos de las

docentes desconocen de su existencia peor aún de su utilidad para la realización de presentación interactivas que puedan formar parte de sus clases.

**Figura 8, Porcentaje de mayor frecuencia de uso**

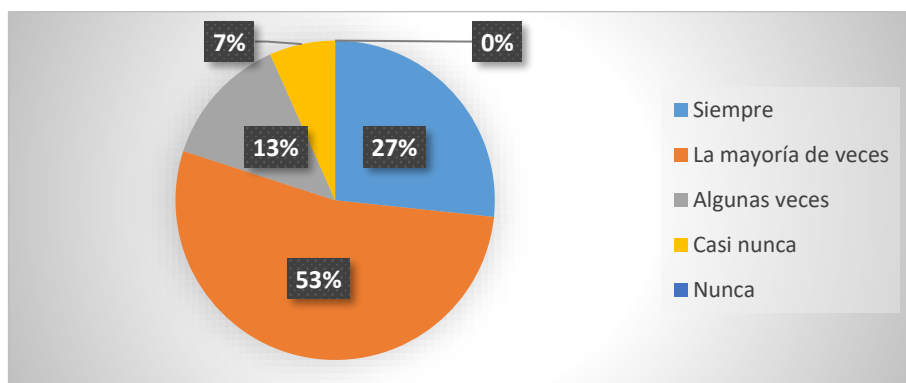


*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

**5. ¿Considera usted que con el uso de la Herramienta multimedia (Sway, Genially y Emaze) cuentan con mayores opciones de diseño en las presentaciones interactivas al ser páginas web a diferencia de PowerPoint?**

En la figura 9 se puede observar que el 53% (16 docentes) consideran que la mayoría de las veces las herramientas multimedia que cuentan con conexión a internet tiene mayores opciones de diseño a diferencia de PowerPoint que no cuenta con esta característica, mientras que el 27% (8 docentes) creen que siempre va a contar con esa ventaja, demostrando que a pesar que muchos no han utilizado las herramientas multimedia Sway, Emaze y Genially consideran que puede existir mejores opciones que actualmente usan, mientras que el 13% (4 docentes) consideran que algunas veces, el 7% (2 docentes) dicen que casi nunca y ninguno considera que la afirmación sea correcta.

**Figura 9. Porcentaje de consideración de la pregunta 2**

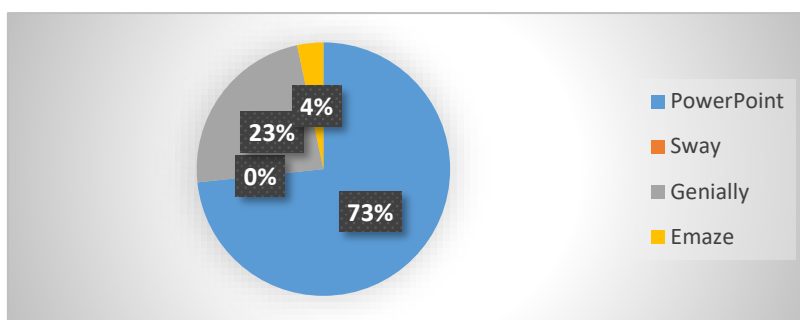


*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

**6. ¿Cuál de las herramientas multimedia de la anterior pregunta considera Ud. que ayuda a los estudiantes asimilar de mejor manera las clases impartidas?**

Según la encuesta realizada 22 docentes que conforman el 73% consideran que PowerPoint ayuda a los estudiantes asimilar mejor sus clases impartidas, esto debido que es la herramienta más usada, y solo 23% (7 docentes) consideran que otra herramienta como Genially puede cumplir con este objetivos, definiendo de esta manera que el uso de nuevas tecnologías aún no se encuentra fortalecida en la enseñanza por el desconocimiento de su existencia o uso, tanto es así que Sway y Emaze entre las dos suman el 4% (1 docente) para sus presentaciones interactivas como se puede observar en la Figura 10.

*Figura 10. Porcentaje de consideración de la pregunta 6*

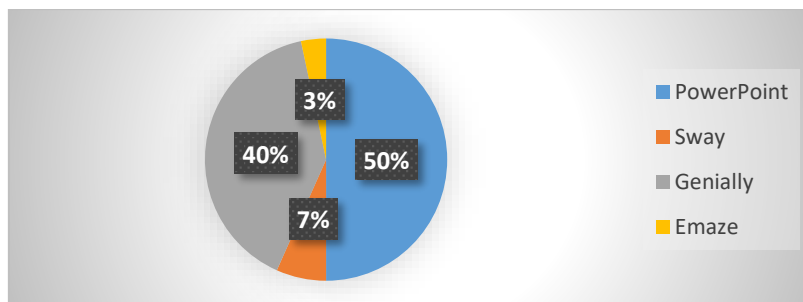


*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

**7. De las siguientes herramientas multimedia, ¿Cuál cree que Ud que tiene mayores ventajas al momento de plasmar las ideas para su exposiciones y clases?**

Como se puede observar en la Figura 11, el 50% (15 docentes) creen que PowerPoint posee mayores ventajas a diferencia de las herramientas Genially, Sway y Emaze que entre las tres igualan el 50% restante, lo que demuestra que la utilidad de estas últimas es limitada, bien sea por el desconocimiento de su existencia o uso para desarrollar presentaciones interactivas.

*Figura 11. Porcentaje de consideración de ventajas de las herramientas multimedia*

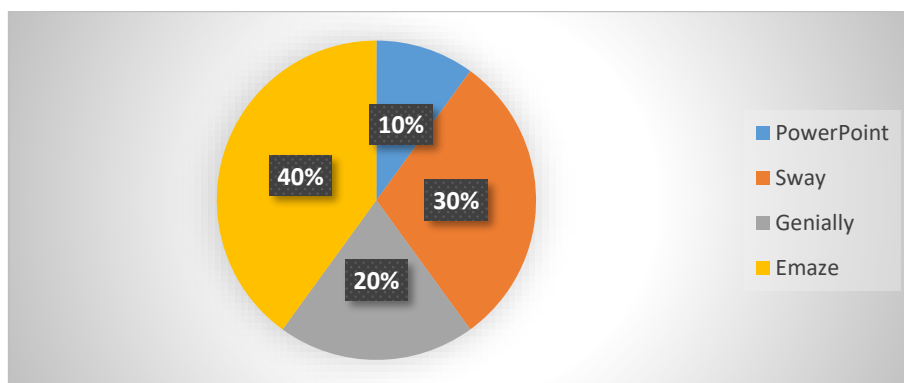


*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

### 8. De las siguientes herramientas multimedia, ¿cuál cree que Ud que tiene mayores desventajas al momento de plasmar las ideas para su exposiciones y clases?

Como se puede observar en la Figura 12, el 40% (12 docentes) creen que Emaze posee mayores desventajas, seguido por Sway con el 30% (9 docentes), Genially con un 20% (6 docentes) y por último PowerPoint con el 10% restante (3 docentes). Dando como resultado la confirmación de la tendencia que se tiene en las preguntas anteriores.

*Figura 12. Porcentaje de consideración de desventajas de las herramientas multimedia*



*Fuente: María Elena Enríquez Silva, 2020*

## DISCUSIÓN

Si bien las herramientas multimedia cuentan con ventajas y desventajas al momento de desarrollar presentaciones interactivas de buena calidad y estética, cada una de ellas presenta mayores fortalezas sobre la otra, como describe (Miranda Hernández & Medina-Chicaiza, 2020) en su estudio donde PowerPoint forma parte de su principal herramienta, pero cabe recalcar que se pretende brindar alternativas para el desarrollo de presentaciones teniendo como resultado que Genially cuenta con ciertas ventajas que ayuden al docente a permitir tomar una decisión sobre cual usar en sus presentaciones tales como la de no usar mucho memoria del dispositivo, tener presentaciones más fluidas, diversas plantillas y fácil de manejar, además de ser fácil de dominar en la proyección de videos, recursos didácticos, juegos, mapas y eventos todos con diseños creativos y dinámicos que cada día son más relevantes para la enseñanza en la generación de ideas, conceptos y métodos que son necesarios representarlos para una mejor captación del mensaje en el estudiante.

Por otro lado, los docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar que mediante análisis estadísticos se obtuvo un resultado desfavorable, ya que desconocen herramientas

didácticas, tecnológicas y novedosas que existen actualmente por ende la mayoría no usan herramientas multimedia para la enseñanza a excepción de PowerPoint y optando con el proceso tradicional de educación unidireccional que comúnmente entable el hablar y el estudiante escuchar. A diferencia de otras unidades educativas de bachillerato y Universidades como describe (Sánchez, 2020) y (Ventura & Manuel, 2017) respectivamente, que determinan que el uso de herramientas multimedia dado paso a un mejor rendimiento académico estudiantil a diferencia del proceso de enseñanza tradicional con el empleo de diversas TIC's para presentaciones.

Como se mencionó anteriormente el uso de PowerPoint es muy popular en los docentes, debido a su facilidad para trabajar provocando que se dejen a un lado otras aplicaciones interactivas, evidenciando que existe desactualización en los docentes que a pesar que trabajan en la modalidad online y muchas de las ocasiones se les dificulta poder realizar sus presentaciones llamativas, y ante el desconocimiento del uso *Sway*, *Genially*, *Emaze*, prefieren escoger el más tradicional que es PowerPoint. Pero según (Majó, 2018, pág. 1) "Las herramientas interactivas no solo enseña nuevas tecnologías, sino también enseña materias con nuevos recursos tecnológicos". Es fundamental el papel de los intermediarios de filtro de información.

## CONCLUSIONES

En este artículo se presentaron los resultados de una comparación entre *Genially*, *Sway* y *Emaze* para la creación de presentaciones interactivas, dando a conocer las ventajas y desventajas de cada aplicación, brindando al docente la facilidad de elegir la mejor para sus clases independientemente de la asignatura que imparte. Como se puede observar en la Tabla 1 a pesar que cada herramienta cuenta con ventajas, *Genially* se destaca sobre las demás, por su facilidad de crear contenido multimedia interactiva para diseñar creaciones más dinámicas, al poseer mayor cantidad de plantillas o diversos moldes prefabricados adaptables, presenta diferentes modos de navegación, se puede crear contenidos visuales tales como imágenes, presentaciones, infografía animadas, entre otras. Dando oportunidad a los estudiantes de retener la información mediante el contenido audio visual presentado, obteniendo buenos resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje y la alternativa de uso de nuevas herramientas multimedia que



estén acordes al modelo educativo que impone que los docentes se adapten a las nuevas tendencias tecnológicas.

Los docentes tienen que estar dispuestos a aprovechar las herramientas multimedia de apoyo para el desarrollo de presentaciones interactivas educativas y aumentar la eficacia en la enseñanza, si bien es cierto que PowerPoint es mucho más popular entre los docentes como se puede ver en la Figura 8 con un 63% de las personas encuestadas, a comparación con otras herramientas cuenta con muchas limitantes que logren cumplir con el objetivo, dejando al descubierto que el docente actualmente a pesar de tener alternativas tecnológicas se inclina aun por una educación unidireccional donde el docente habla y el estudiante escucha como se puede ver en la Figura 5 donde el 33% de los docentes consideran que el país aun no cuenta con una cultura tecnológica.

El punto de partida entre el docente-aula y la tecnología puede ayudar a reflexionar y experimentar nuevas alternativas de herramientas interactivas para una mejor proyección de contenidos, ideas, creatividad e innovación en cada presentación. En el caso de los docentes de la Unidad Educativa Simón Bolívar que mediante análisis estadísticos se obtuvo un resultado desfavorable, ya que muchos de los docentes desconocen la existencia y uso de herramientas multimedia como Genially, Sway y Emaze a pesar que el 90% dicen haber usado alguna vez las presentaciones interactivas para sus clases como se puede ver en la Figura 7, esto se llega a confirmar mediante la Figura 11 donde se considera que PowerPoint posee mayores ventajas a diferencia de las demás herramientas multimedia, desconociendo que estas al funcionar con internet presenta mayores alternativas en diseño.

Por último, se demuestra que a pesar del desconocimiento de la existencia de herramientas multimedia en la mayoría de docentes, algunos se inclinan por el uso de nuevas alternativas, sobre todo Genially que puede formar parte de una en el proceso de aprendiza-enseñanza, como se demuestra en la Figura 9 que si bien es cierto tiene menor porcentaje que PowerPoint tiene tendencia a seguir creciendo con el pasar del tiempo, ya que en la actualidad el docente debe irse acoplado a las nuevas tendencias que exige el mundo, donde la tecnología forma parte del diario vivir, y que va demostrando su utilidad para llegar al crecimiento cognitivo del estudiante en las diversas cátedras, presentando un material didáctico con mayores características interactivas, como se puede notar en la Figura 11 donde el 50% de los docentes creen que las herramientas multimedia (Genially,

Stay y Emaze) pueden dar paso a mayores ventajas al momento de plasmar sus ideas al momento de realizar una presentación interactiva que les permita llegar a sus estudiantes y transmitir sus enseñanzas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. P., López, E., & Espinoza, E. (2018). *Herramientas para la elaboración de contenido multimedia*. 3(2), 95–101.
- Adeva, R. (2020, June 22). Las mejores aplicaciones para crear presentaciones. Retrieved October 14, 2020, from <https://www.adslzone.net/listas/mejores-programas/hacer-presentaciones/>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de investigación, introducción a la metodología científica* (6ta ed.; Episteme, Ed.). Caracas.
- Bernilla, J. (2016, October 3). Emaze. Retrieved October 14, 2020, from <https://es.slideshare.net/JorgeBernilla/emaze-66657213>
- Bolaño García, M. (2017). Funciones de las herramientas multimedia interactivas para la enseñanza en educación preescolar. *Praxis*, 13(1), 17. <https://doi.org/10.21676/23897856.2063>
- Borja Díaz, C. de L. (2012). *Uso de Presentaciones Multimedia EMAZE en la cohesión de la producción escrita*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD.
- Cifuentes García, I. S. (2018). *Plataforma sway y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa “José María Estrada Coello”, del cantón Babahoyo, provincia de los ríos*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO.
- Dinora, A., Carpio, A., Javier, W., Balladares, P., Cecibel, G., & Alcívar, I. (2018). *Modalidad De Estudio Virtual . the Tic in the University Teaching Practice Under the Virtual Study Modality* . 4(1), 53–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3239435>
- Majó, J. (2018). Joan Majó: Nuevas tecnologías y educación. Retrieved October 14, 2020, from [https://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan\\_majo.html](https://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.html)
- Miranda Hernández, P. S., & Medina-Chicaiza, R. P. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la

- animación interactiva. *Revista Encuentros*, 18(01), 23–34.  
<https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136>
- Peña-Cabanas, A. M., & Fernández-Munín, M. C. (2017). 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. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 4(2), 154.  
<https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>
- Reyes, L. P., & Ruiz Pilares, E. J. (2018). *Motivar Y Aprender*. 4(2), 154–157.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17979/reipe.2017.4.2.3194>
- Sánchez, C. (2020). Herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas durante la pandemia COVID-19. *Hamut'ay*, 7(2), 46–57. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v7i2.2132>
- Ventura, R., & Manuel, C. (2017). *Comparación de herramientas para la creación de aplicaciones multimedia interactivas en el entorno universitario*. 206–213.