

Sway:

crea contenido y comparte proyectos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Julio 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf55_2020_847-19-134-3

Sway: crea contenido y comparte proyectos

Por Vicent Gadea para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Vicent Gadea, es Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, y Máster en Gestión y Dirección de Centros Educativos.

Actualmente, ejerce como docente de Educación Física y STEAM en La Devesa School Carlet, donde también es Coordinador TIC. Y, por otra parte, es profesor en la Universidad Alfonso X el Sabio *online*.

Como formador de *Global Learning* y *Microsoft Teacher Ambassador* ha impartido formaciones relacionadas con las tecnologías y las metodologías activas por todo el territorio nacional, ha participado como ponente en eventos de renombre como SIMO Educación o ESIC IMAT, y recientemente, ha liderado un proceso de transformación digital en la propuesta educativa del Museo Guggenheim Bilbao. En la actualidad, Vicent está cursando sus estudios de doctorado en la Universitat de Valencia, centrándose en los ámbitos de la privacidad digital y la educación.

 vicentgadea@outlook.com

 [@vicentgadea](https://twitter.com/vicentgadea)

 [MS Teams Universe](https://www.youtube.com/channel/UC...)

 [vicentgadea](https://www.linkedin.com/in/vicentgadea)

 www.vicentgadea.com



Introducción

La innovación en el ámbito educativo no puede limitarse a la introducción de las TIC para que el alumnado utilice una presentación digital creada por un profesor/a. Debemos dejar de favorecer el aprendizaje pasivo y para ello, el alumnado tiene que dejar de ser el copiloto, para ser el conductor y coger las riendas de su aprendizaje.

Tradicionalmente, cuando un alumno/a no sabía algo, preguntaba a su familia y/o maestros. Sin embargo, actualmente, les resulta mucho más rápido y sencillo echar mano de su teléfono móvil y buscar en internet. Si los niños/as y adolescentes son autónomos en su vida real, ¿por qué tenemos que darles todo el contenido bien masticado en los centros educativos? ¿No será más razonable que les mostremos cómo buscar información de fuentes fiables y contenido de calidad?

Uno de los caminos que nos puede acercar a las metodologías activas, donde recae mayor protagonismo en el alumno/a es la creación de contenido y para ello, *Sway* puede ser uno de nuestros mejores aliados.

En este artículo aprenderemos a utilizar *Sway* como herramienta de creación de contenido tanto para los docentes como para el alumnado. Sus principales características son su simpleza, su motor de diseño automático, sus posibilidades para trabajar en coautoría y la facilidad de difusión del contenido.



La Herramienta

¿Conoces *PowerPoint* o *Prezi*? Por supuesto que sí, seguro que en algún momento de tu vida has echado mano de estas herramientas para crear tus presentaciones. Sin embargo, ambas tienen carencias a la hora de visualizarlas en distintos dispositivos o plataformas. *Sway* surgió para ocupar este espacio, pero, además, añade otras funcionalidades que la convierten en una opción muy potente en cualquier etapa educativa.

Con *Sway* puedes crear informes interactivos, ideas, historias, lecciones o libros digitales, cuentos, presentaciones, CV's, *newsletters* o revistas digitales, proyectos, portfolios, páginas web y mucho más.

Estas son las 10 razones por las que elegir *Sway* como herramienta de creación de contenido en el aula:

Razones para elegir Sway como herramienta de edición de contenido

- ▶ Herramienta online
- ▶ Gratuita
- ▶ Importar documentos
- ▶ Eficiente
- ▶ Creative Commons
- ▶ Coautoría
- ▶ Posibilidades de diseño y orientación
- ▶ Se adapta a los diferentes dispositivos
- ▶ Fácil y seguro de compartir
- ▶ Equipo especializado en educación

vicentgadea.com

Razones para elegir Sway como herramienta de edición de contenido.

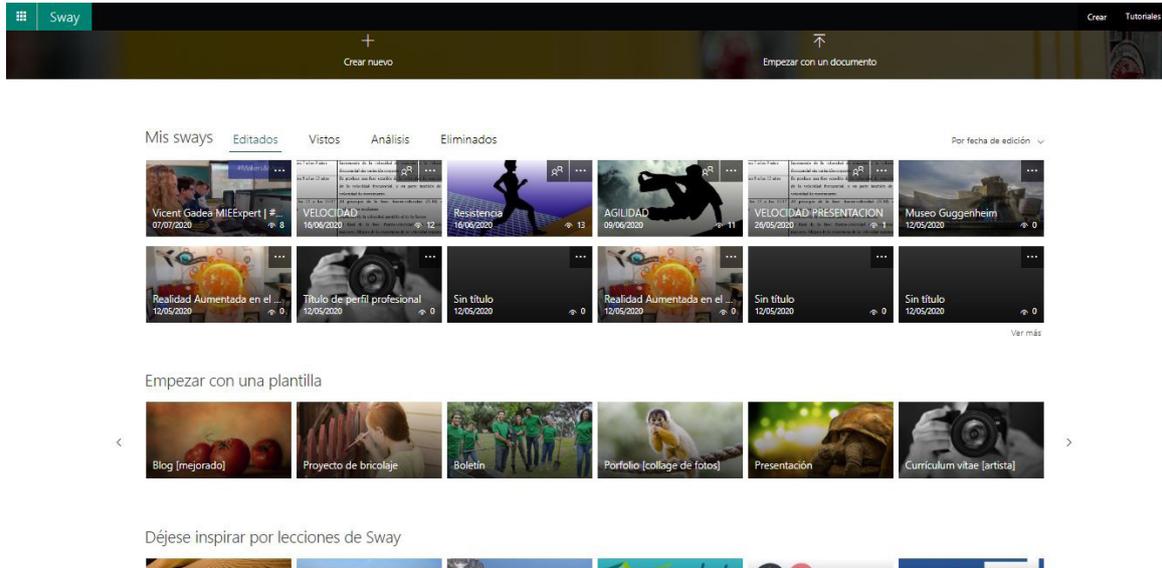
- ▶ **Herramienta online:** accesible desde cualquier dispositivo, cualquier sistema operativo y cualquier navegador.
- ▶ **Gratuita:** integrada tanto en las cuentas *Microsoft* profesionales, como en las personales.
- ▶ **Importar documentos:** si tenemos nuestras lecciones creadas en *Word*, *PDF* o *Powerpoint*, podemos importarlas directamente a *Sway*.
- ▶ **Coautoría:** *Sway* nos permite el trabajo en coautoría (hasta 10 perfiles) para trabajar nuestras creaciones de manera colaborativa.
- ▶ **Eficiente:** podemos agregar contenido desde diversas fuentes como *Flickr*, *Bing*, *Youtube*, *Twitter*, etc., directamente, sin salir de la herramienta. Por si fuera poco, nos facilita el trabajo con la opción "remezclar" que se encargará de buscar un formato al azar que se adapte a nuestra presentación.
- ▶ **Fácil y seguro de compartir:** con un simple clic podemos obtener un enlace para compartir nuestra presentación, eligiendo compartirlo con personal de nuestra organización, con cualquier persona o si preferimos que pueda aparecer en motores de búsqueda.
- ▶ **Se adapta a los diferentes dispositivos:** *Sway* se encarga de adaptar de forma inteligente el mejor formato para nuestra creación, dependiendo de si lo estamos visualizando en un ordenador, una *tablet* o un teléfono móvil.
- ▶ **Creative Commons:** las imágenes que encontraremos con el buscador de *Sway* son libres de derechos de autor.
- ▶ **Orientación:** si pretendemos darle un estilo similar a una página web utilizaremos la orientación vertical, para contar historias o proyectos lo mejor será la opción horizontal y para trabajar con presentaciones utilizaremos el modo diapositivas.
- ▶ **Equipo especializado en educación:** mediante el "*user voice*", se tiene en cuenta la opinión de los docentes, para llegar a conseguir una herramienta de profesores para profesores.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Sway permite tanto al alumno/a como al profesor crear contenido con excelentes diseños de manera muy eficiente. Para ello, debemos [acceder a esta herramienta online](#) con una cuenta *Microsoft profesional* o personal.

En la pantalla principal podremos crear un nuevo proyecto, comenzar utilizando un documento anterior (*Word, PowerPoint* o *PDF*), utilizar una plantilla o incluso inspirarnos en creaciones de otros autores.

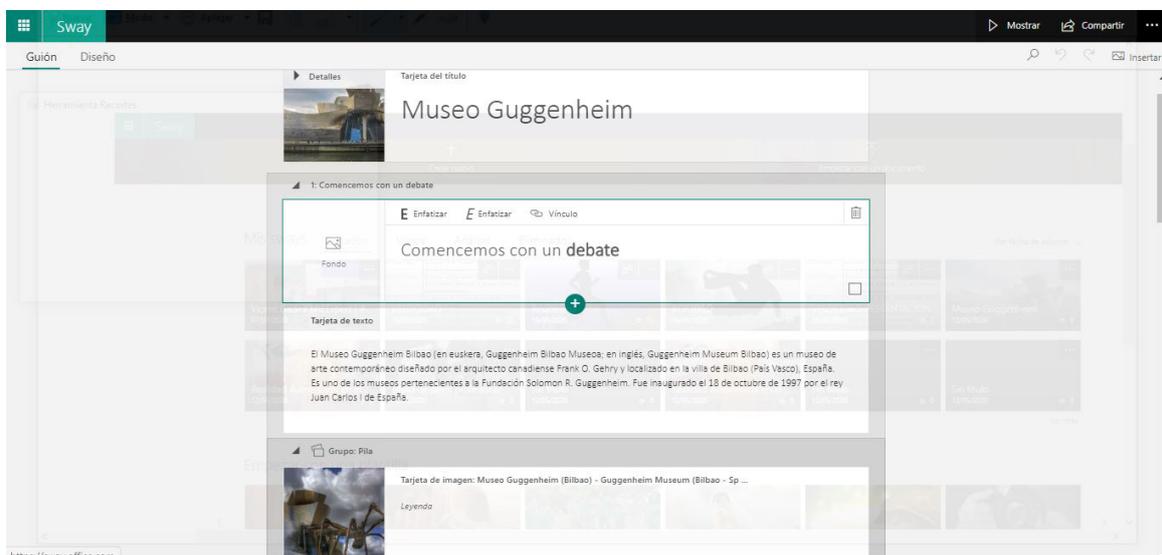


Panel principal en Sway.

Una vez comencemos nuestro proyecto, tendremos dos opciones de edición, el panel de guión y el panel de diseño.

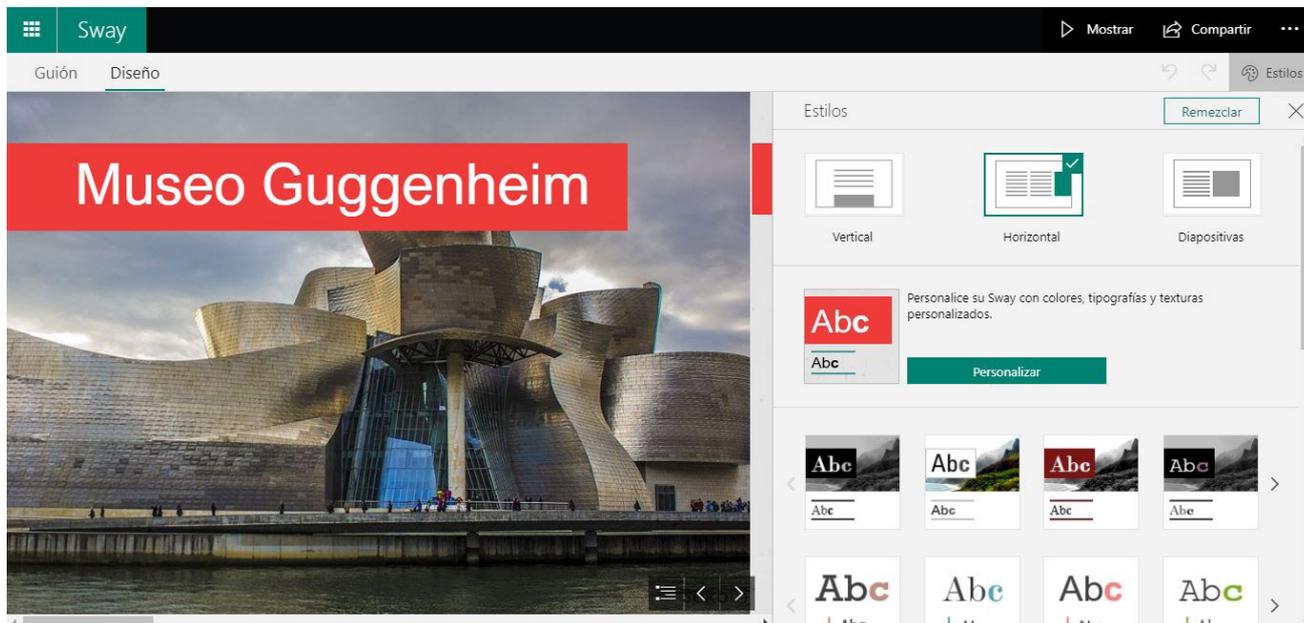
Desde el panel de guión, dándole al "+", agregaremos todo el contenido que deseemos: portada, encabezados, texto, imágenes, vídeos, audios, etc. Y modificaremos la estructura de nuestra creación, con distintos formatos para los grupos de fotos o la edición del orden de los bloques de contenido.

Para ganar eficiencia en la creación de contenido, Sway nos ofrece la posibilidad de agregar imágenes o vídeos según sus sugerencias o desde servicios externos a la *app* como *Bing, Flickr, Youtube, OneDrive* o *Pickit*.



Panel principal en Sway.

Por otra parte, desde el panel de diseño, decidiremos el estilo, texturas, tipografía orientación (vertical, horizontal o diapositivas), o incluso podremos utilizar la opción “remezclar”, para que la propia herramienta se encargue de elegir un diseño apropiado.



Panel “diseño” en Sway.

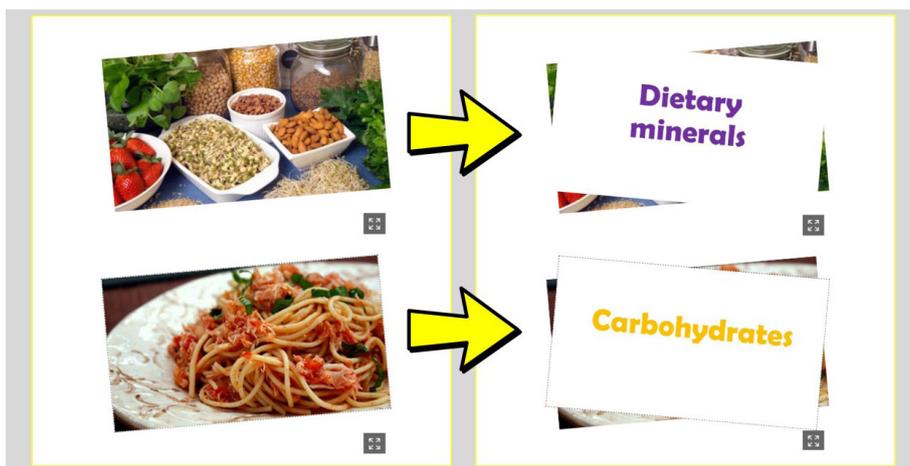
Además, tenemos múltiples opciones para compartir el proyecto según la privacidad o los permisos de edición.

Como podéis apreciar, se trata de una interfaz simple que cualquier usuario con conocimientos básicos de ofimática no tardará en dominar. Esto posibilita que cualquier docente pueda crear sus propios libros digitales o que el alumnado se convierta en auténtico creador de contenido.



Metodología y Didáctica Aplicada

Según la etapa en la que nos encontremos, el uso de Sway tendrá mayor o menor sentido, dependiendo de si el protagonista es el docente o el alumno/a. Por ejemplo, en las primeras etapas los maestros/as crearán el contenido y el alumnado será consumidor del mismo, mientras que en etapas más avanzadas, los estudiantes serán los creadores de contenido y los docentes jugarán el papel de guías del proceso.



Ejemplo de juego de tarjetas con Sway.

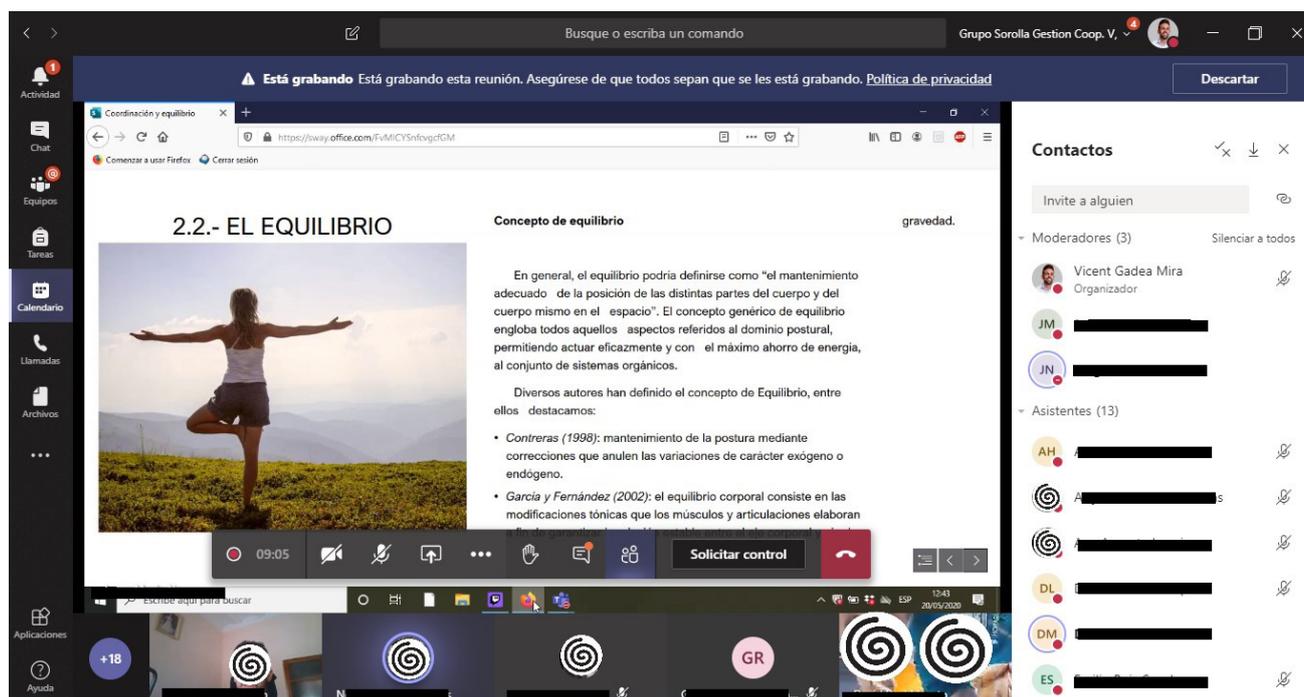
En la etapa de Infantil podemos crear libros interactivos que incluyan texto, imágenes, audio, vídeo, etc. Una opción muy interesante es añadir preguntas y respuestas con imágenes agrupadas según el formato “ficha”, como se puede apreciar en la parte final de este Sway sobre nutrición.

Tanto en Primaria como en el resto de etapas superiores, Sway supone un recurso excelente para llevar a cabo la metodología “Flipped Classroom”, ya que, podemos utilizar vídeos insertados en un Sway para nues-

tras clases invertidas y enriquecerlos con información en otros formatos. La facilidad para compartir y la posibilidad de que los alumnos/as visualicen el contenido desde cualquier dispositivo le aportan un gran potencial.

En cursos superiores podemos ir un paso más allá, convirtiendo al alumnado en auténtico creador de contenido. Las opciones de diseño inteligente, las sugerencias a la hora de agregar imágenes, las múltiples fuentes que pueden utilizar sin salir de la *app* y las opciones de trabajo en coautoría, facilitan que los estudiantes puedan centrarse en la elaboración del contenido.

Un ejemplo práctico es el proyecto “Miniprofes360” que llevamos a cabo en La Devesa *School* y en el cual los alumnos/as elaboran ciertos contenidos del temario, partiendo de un guión que les facilita el docente. Una vez el material queda finalizado, crean actividades y una presentación para exponer ante sus compañeros, a quienes tendrán que evaluar. Pero, además, los compañeros que están en el rol de alumno/a también evalúan al grupo que realiza la exposición. Por último, tiene lugar una coevaluación entre los miembros del mismo grupo.



*Exposición “Miniprofes360” con Sway
(realizada mediante videoconferencia de Teams durante el periodo de docencia no presencial)*



Valoración Personal

Una *app* gratuita, eminentemente *online*, con grandes posibilidades de colaboración, facilidad para compartir y con un motor de diseño inteligente, merece como mínimo, que cualquier docente conozca de su existencia.

Sway es una herramienta poco conocida para todo lo que ofrece, por lo que te animo a que la pruebes y decidas por ti mismo si puede resultar interesante en tu contexto particular.



Recomendación final

Sway ocupa un espacio que no llegan a cubrir otras herramientas más populares, siendo uno de sus principales valores añadidos la capacidad de adaptar al tamaño de pantalla de cualquier dispositivo sus llamativos e inteligentes diseños. Además, su eficiencia permite tanto a profesorado como a alumnado generar contenido de calidad invirtiendo el tiempo justo.

Se puede utilizar en cualquier etapa educativa. Mi recomendación es aprovecharla para crear contenido interactivo que consuman los alumnos/as en Infantil y primeros ciclos de Primaria, y en el resto de etapas, que sean los estudiantes quienes elaboren sus propias creaciones. Desde cuentos interactivos, hasta revistas digitales o portfolios.



Información y materiales complementarios

Enlace para acceder a la herramienta:

- ▶ <https://sway.office.com/>

Vídeos y manuales:

- ▶ [Webinar sobre Sway | Compartir proyectos y crear contenidos](#)
- ▶ [Manual de usuario Sway by Microsoft](#)
- ▶ [¿Cómo crear presentaciones con Sway? | Educación 3.0](#)

Ejemplos/ideas:

- ▶ [Profesor Jano – Repaso de Bioquímica](#)
- ▶ [Profesor Jano – Repaso Núcleo](#)
- ▶ [Alumnos FP La Devesa School - La Flexibilidad](#)
- ▶ [Guggenheim Bilbao - Olafur Eliasson](#)
- ▶ [Guggenheim Bilbao - Recopilatorio](#)
- ▶ [Ejercicios para mejorar la capacidad respiratoria – Robert Gadea](#)

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

