

Descubriendo PowerPoint: Crea Presentaciones que Impactan

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

En esta clase introductoria sobre PowerPoint, los estudiantes explorarán las funciones básicas de esta herramienta esencial para realizar presentaciones digitales efectivas. A través de un proyecto colaborativo, aprenderán a diseñar diapositivas atractivas que comuniquen ideas de forma clara y visual. Esta habilidad es relevante porque les permite expresar sus conocimientos y opiniones en diversos ámbitos escolares y personales, facilitando la comunicación visual en trabajos, exposiciones y eventos. Además, el uso de PowerPoint conecta con su vida cotidiana, ya que muchas actividades académicas y sociales actuales requieren presentar información de manera organizada y creativa. La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos favorecerá que los estudiantes sean protagonistas activos, trabajando en equipo para resolver un reto real: diseñar una presentación que responda a una pregunta o tema de su interés, integrando textos, imágenes y elementos multimedia. Al finalizar la sesión, habrán desarrollado competencias digitales, creatividad y colaboración, que les serán útiles en su formación académica y futura vida laboral.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las funciones básicas y elementos principales de PowerPoint para crear presentaciones.
- Diseñar y organizar diapositivas utilizando textos, imágenes y formatos visuales adecuados.
- Aplicar principios básicos de diseño para mejorar la comunicación visual en una presentación.
- Colaborar en equipo para elaborar un proyecto de presentación que responda a una pregunta o tema real.
- Evaluar y reflexionar sobre el proceso de creación y los resultados obtenidos en la presentación.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con Microsoft PowerPoint instalado (1 por cada estudiante o pareja).
- Proyector y pantalla para demostraciones.
- Conexión a Internet para búsqueda de imágenes y recursos multimedia.
- Cuadernos o hojas para tomar notas y bosquejar ideas (1 por estudiante).
- Guía impresa con pasos básicos para crear diapositivas (1 por estudiante).
- Material audiovisual: video breve introductorio de funciones básicas de PowerPoint (3-5 minutos).
- Pizarra y marcadores para el docente.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos en manejo de computadora y ratón.
- Habilidades básicas para escribir textos en procesadores de texto.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo simple en clase.
- Comprensión de conceptos básicos de comunicación visual (texto e imagen).

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica que hoy aprenderán a usar PowerPoint para crear presentaciones que comuniquen sus ideas de manera clara y atractiva, algo muy útil para la escuela y su vida diaria.

Activación de conocimientos previos

Docente: Pregunta a los estudiantes: "¿Alguna vez han visto o hecho una presentación en clase con diapositivas? ¿Qué elementos recuerdan que tenían esas diapositivas?"

Estudiantes: Responden compartiendo experiencias y comentan brevemente.

Motivación y enganche

Docente: Muestra un dato curioso: "¿Sabían que la mayoría de las presentaciones efectivas usan imágenes y poco texto para captar la atención? Hoy ustedes harán una presentación así, que impacte y comunique bien."

Contextualización

Docente: Relaciona el tema con su vida cotidiana: "Cuando presentan trabajos, proyectos o incluso en redes sociales, una buena presentación ayuda a que los demás entiendan y recuerden lo que quieren decir."

Estudiantes: Escuchan y reflexionan sobre cómo pueden usar esto en sus actividades escolares y personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación del contenido

Docente: Explica que aprenderán creando un proyecto: diseñarán una presentación sobre un tema que elijan, utilizando las herramientas básicas de PowerPoint. Para ello, se guiarán con un video introductorio y actividades prácticas.

Muestra el video de 5 minutos que introduce las funciones principales (crear diapositivas, insertar texto, imágenes, y usar diseños).

Actividad 1: Explorando PowerPoint

- **Objetivo:** Identificar las funciones básicas de PowerPoint.
- **Instrucciones:** El docente pide a los estudiantes abrir PowerPoint y explorar las herramientas básicas (crear diapositiva, insertar texto, imágenes, cambiar diseño). Luego, responden en parejas: ¿Qué herramientas les parecen útiles y por qué?
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Lista breve escrita o verbal de funciones exploradas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Circula, observa, formula preguntas como "¿Dónde podrías insertar una imagen? ¿Cómo cambiarías el fondo para que se vea mejor?"

Actividad 2: Diseño de la presentación del proyecto

- **Objetivo:** Diseñar y organizar diapositivas con textos e imágenes que respondan a una pregunta o tema real.
- **Instrucciones:** En grupos de 3-4, los estudiantes eligen un tema relacionado con la escuela o una situación cotidiana (ejemplo: "Cómo cuidar el medio ambiente en la escuela"). Bosquejan la estructura de su presentación (portada, contenido, conclusión) y crean las primeras 3 diapositivas usando textos, títulos y una imagen por diapositiva.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Primeras 3 diapositivas diseñadas en PowerPoint.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Asiste y orienta, pregunta "¿Qué quieres comunicar con esta diapositiva? ¿Cómo puedes hacer que sea clara y atractiva?"

Actividad 3: Revisión y retroalimentación entre grupos

- **Objetivo:** Evaluar y mejorar la presentación aplicando principios básicos de diseño.
- **Instrucciones:** Cada grupo muestra sus diapositivas a otro grupo que da retroalimentación usando una lista simple: ¿Está claro el mensaje? ¿La diapositiva es atractiva? ¿Hay demasiado texto? Luego, realizan ajustes.
- **Organización:** Grupos en parejas
- **Producto:** Lista de retroalimentación y versión mejorada de las diapositivas.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilita la interacción, guía cómo dar retroalimentación constructiva y motiva la mejora.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a explorar opciones avanzadas como animaciones o insertar videos cortos.

- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Se les ofrece ayuda personalizada para usar las funciones básicas y se les permite trabajar en parejas con compañeros más avanzados.

Transiciones

Al terminar la exploración, el docente conecta mostrando cómo lo que aprendieron servirá para diseñar su presentación (actividad 2). Luego, el cierre natural del desarrollo es la revisión y mejora con retroalimentación, preparando el cierre de la sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis

Docente: Pide a cada estudiante escribir en una tarjeta 3 ideas clave que aprendieron sobre PowerPoint y cómo creen que usarán esta herramienta en el futuro.

Estudiantes: Escriben y comparten voluntariamente algunas ideas, generando un mapa mental colectivo en la pizarra con las aportaciones.

Reflexión metacognitiva

Docente: Formula las siguientes preguntas para que los estudiantes respondan oralmente o por escrito:

- ¿Qué parte de crear diapositivas te pareció más fácil y por qué?
- ¿Qué aspecto del diseño de presentaciones te gustaría mejorar en la próxima oportunidad?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para diseñar la presentación?

Retroalimentación

Docente: Proporciona comentarios inmediatos positivos y constructivos sobre la creatividad, uso de herramientas y trabajo en equipo, destacando avances y sugerencias para mejorar.

Transferencia

Docente: Explica que las habilidades aprendidas hoy se pueden usar en otras materias y actividades fuera de clase, invitándolos a pensar en futuros proyectos personales o escolares donde puedan aplicar PowerPoint.

Tarea o reto

Docente: Propone como tarea que cada estudiante diseñe una diapositiva adicional en casa sobre un tema de su interés, aplicando lo aprendido, para compartir en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (activación de conocimientos), formativa durante desarrollo (observación y retroalimentación), y sumativa en cierre (producto final y reflexión).

- **Criterios de evaluación:**

- Identifica y utiliza funciones básicas de PowerPoint (Objetivo 1).
- Diseña diapositivas claras y organizadas con textos e imágenes (Objetivo 2).
- Aplica principios básicos de diseño para mejorar la comunicación visual (Objetivo 3).
- Colabora efectivamente en equipo para crear la presentación (Objetivo 4).
- Reflexiona críticamente sobre su aprendizaje y producto final (Objetivo 5).

- **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para evaluar uso de funciones básicas y diseño.
- Observación directa del trabajo en equipo y participación.
- Rúbrica simple para valorar claridad, creatividad y organización de las diapositivas.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas durante la reflexión.
- Portafolio digital con las diapositivas creadas durante la sesión.

- **Evidencias de aprendizaje:**

- Diapositivas creadas en PowerPoint con textos e imágenes.
- Lista de funciones exploradas y retroalimentación dada y recibida.
- Respuestas y reflexiones escritas o orales sobre el aprendizaje y trabajo colaborativo.
- Participación activa y demostración de manejo básico de la herramienta.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el plan "Descubriendo PowerPoint: Crea Presentaciones que Impactan", se propone utilizar ejemplos prácticos y casos de estudio que involucren directamente a los estudiantes en la creación de presentaciones significativas, relevantes para su realidad y que desarrollen las competencias esperadas. Estos ejemplos están diseñados para una sesión de 2 horas, utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Ejemplo Práctico 1: Presentación sobre "Mi Hobby Favorito"

- **Descripción:** Cada estudiante elige un hobby o actividad que le guste (deportes, lectura, videojuegos, música, etc.) y crea una presentación de 3 a 5 diapositivas para explicar por qué es su hobby favorito, qué beneficios tiene y cómo lo practica.
- **Objetivos de aprendizaje relacionados:**
 - Aprender a manejar las herramientas básicas de PowerPoint (crear diapositivas, insertar texto e imágenes).
 - Desarrollar habilidades para organizar información de forma clara y visualmente atractiva.

- Practicar la comunicación visual y oral al compartir su presentación con el grupo.
- **Producto final:** Presentación individual que será expuesta brevemente ante sus compañeros.

Ejemplo Práctico 2: Proyecto en Equipos - "Campaña de Concientización Escolar"

- **Descripción:** En equipos de 3 a 4 estudiantes, diseñan una presentación para crear conciencia sobre un tema relevante para la comunidad escolar, como el cuidado del medio ambiente, la importancia del reciclaje, la prevención del bullying o la higiene personal.
- **Objetivos de aprendizaje relacionados:**
 - Aplicar funciones de diseño y formato en PowerPoint (temas, transiciones, animaciones sencillas).
 - Fomentar el trabajo colaborativo y la distribución de tareas para la creación de contenido.
 - Integrar texto, imágenes y gráficos para comunicar un mensaje claro y convincente.
- **Producto final:** Presentación en equipo con al menos 5 diapositivas, que será presentada frente a la clase o compartida digitalmente.

Caso de Estudio: "La Presentación que Cambió la Escuela"

- **Contexto:** Se presenta un breve relato (puede ser un video o lectura) sobre un grupo de estudiantes que usaron una presentación en PowerPoint para convencer a la dirección escolar de implementar una iniciativa para reducir el consumo de plástico en la cafetería.
- **Actividad:** Los estudiantes analizan qué elementos usaron para lograr impacto (uso de imágenes, datos, estructura clara, mensaje persuasivo) y discuten cómo aplicar esas técnicas en sus propios proyectos.
- **Objetivos de aprendizaje relacionados:**
 - Identificar características de una presentación efectiva.
 - Comprender la importancia de la planificación y el diseño para lograr objetivos comunicativos.
 - Inspirar a los estudiantes a crear presentaciones con propósito y sentido.

Implementación en la Sesión de 2 Horas

Tiempo	Actividad	Descripción
0-15 min	Introducción y presentación del caso de estudio	Muestra del caso "La Presentación que Cambió la Escuela" y discusión grupal
15-30 min	Planificación del proyecto	Los estudiantes eligen tema o forman equipos para la campaña y planifican su presentación
30-90 min	Diseño y creación de la presentación	Uso guiado de PowerPoint para crear diapositivas con el apoyo del docente
90-115 min	Práctica de presentación	Ensayos breves y retroalimentación entre pares

115-120 min	Cierre y reflexión	Compartir aprendizajes y comentar sobre la experiencia de crear presentaciones
----------------	--------------------	--

Estos ejemplos y casos se adaptan al nivel y contexto de los estudiantes, fomentan el aprendizaje activo mediante proyectos concretos y los motivan a desarrollar competencias digitales y comunicativas esenciales en la actualidad.
