

Presentaciones Google



Módulo 3

+Desarrollo de materiales
multimedia en casa

Guía para el maestro



La educación
es de todos

Mineducación

aprender
digital

**CONECTADOS
CON EL
APRENDIZAJE**

Índice

03	+	Hacia nuevas conexiones
04	+	Cerca en la distancia
04	+	Herramientas digitales
05	+	Una señal
06	+	Presentaciones Google Descripción general Ficha descriptiva Criterios de decisión
07	+	Un camino
12	+	Un reto
13	+	Un momento
13	+	Una idea
14	+	Un ejemplo
16	+	Otras herramientas digitales



Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

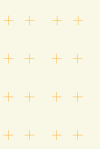
Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.



Contenidos para conectar

La virtualidad ofrece un mundo de posibilidades para los sentidos. Texto, fotografía, video y audio permiten abarcar las preferencias y habilidades de nuestros estudiantes, así como abordar transversalmente los contenidos educativos.

Mediante el uso de herramientas virtuales, podemos desarrollar materiales multimedia desde casa que se adapten a nuestros objetivos de clase, de manera que los estudiantes puedan explorar contenidos de diversas maneras, compartir y exponer sus aprendizajes, al mismo tiempo que nosotros, los docentes, junto a familiares y directivos docentes, hacemos seguimiento al proceso educativo.

Presentaciones de Google y Genially permiten desplegar contenidos de múltiples maneras, posibilitando explicaciones claras y llamativas que pueden ayudarnos a fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. El uso de estas herramientas nos permite conectar con los intereses de niñas, niños, adolescentes y jóvenes, y motivarlos a que ellos mismos desarrollen y compartan contenido propio.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias dentro de la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto**, es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las labores para descansar, estirar y recargar energías. **Una idea** hace referencia a propuestas puntuales

para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, en el contexto educativo, es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la creatividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.



Una señal

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED¹, materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a unas características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

- + Informar sobre un tema
- + Ayudar en la adquisición de un conocimiento
- + Reforzar un aprendizaje
- + Remediar una situación desfavorable
- + Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- + Evaluar conocimientos

A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Queremos resaltar cómo familiares, docentes y directivos podemos diseñar experiencias educativas sencillas y estratégicas que, desde nuestras disciplinas y campos del saber, tengan la potencialidad para promover y fortalecer las capacidades y habilidades para:

- + Desarrollar las acciones de cuidado y autocuidado que se requieren para preservar la vida propia y la de los demás.
- + Reestructurar la cotidianidad en las condiciones de aislamiento físico que se han hecho necesarias para disminuir la velocidad de propagación del virus.
- + Fortalecer la capacidad de las familias para hacer de su hogar el entorno seguro y protegido que todos sus miembros necesitan.
- + Comprender y valorar la situación actual, tomar decisiones para enfrentarla y convertirla en una oportunidad para fortalecer habilidades sociales y personales².

1. Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf

2. Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones para directivos docentes y docentes. Sector educativo al servicio de la vida: juntos para existir convivir y aprender. Disponible en: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-394577_recurso_3.pdf

Presentaciones de Google

Presentaciones es una de las herramientas de Google que permite crear y editar diapositivas en línea con otros usuarios, ya sea de manera simultánea o en diferentes momentos. Es una herramienta fácil de utilizar y a la que se puede acceder con una cuenta de Gmail. Presentaciones incluye opciones para editar contenidos, diseñar presentaciones, agregar contenido a través de hipervínculos, hacer comentarios o dejar notas, y vincular complementos que permitan acciones interactivas y más específicas según nuestro interés.

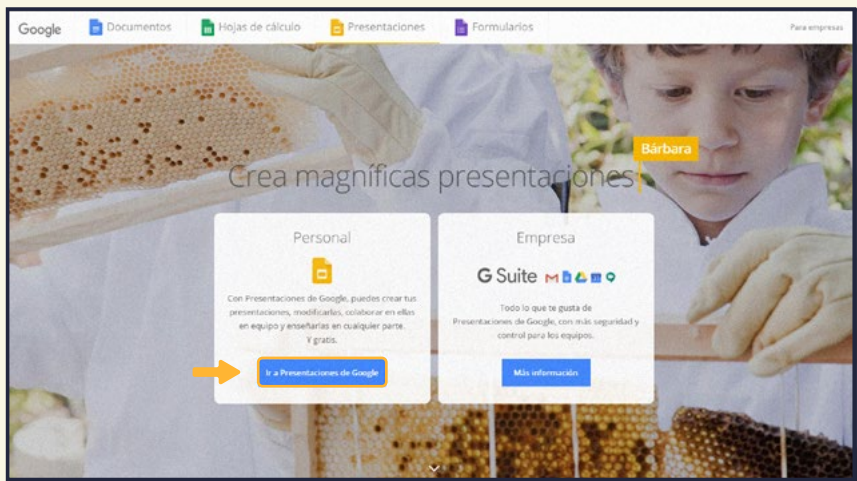
Dirección Web	https://docs.google.com/presentation
Posibilidades para la labor docente	<ul style="list-style-type: none"> + Trabajo colaborativo entre estudiantes + Diferentes formatos de trabajo de acuerdo con los intereses didácticos + Vincular material adjunto en diversos formatos: imágenes, documentos o videos + Descarga de documentos y posibilidad de compartirlos por correo, chat u otras plataformas + Intercambio de información del curso o seguimiento de avances en procesos educativos + Adición de complementos para crear presentaciones interactivas
Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> + Navegadores compatibles <ul style="list-style-type: none"> • Chrome • Solo Windows: Internet Explorer 11 y Microsoft Edge • Firefox • Solo Mac: Safari <p>Es posible que otros navegadores funcionen, aunque quizás no puedan utilizarse en ellos todas las funciones</p> <ul style="list-style-type: none"> + Requiere versión 5.0 o posterior de Android + Última versión de la aplicación requiere iOS 11 o una versión posterior
Especificaciones técnicas	<ul style="list-style-type: none"> + Conexión a Internet <p>Un navegador (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, etc) Cuenta en Gmail</p>

Criterios de decisión

<input checked="" type="checkbox"/>	Fácil navegación	<input checked="" type="checkbox"/>	Versión Off-line
<input checked="" type="checkbox"/>	Uso gratuito	<input checked="" type="checkbox"/>	Interacción
<input checked="" type="checkbox"/>	Sirve para todas las asignaturas	<input checked="" type="checkbox"/>	Autonomía en el uso
<input checked="" type="checkbox"/>	Disponible en español	<input checked="" type="checkbox"/>	Accesibilidad en diferentes dispositivos
<input checked="" type="checkbox"/>	Posibilita la inclusión	<input checked="" type="checkbox"/>	Compatibilidad con otros formatos

Un camino

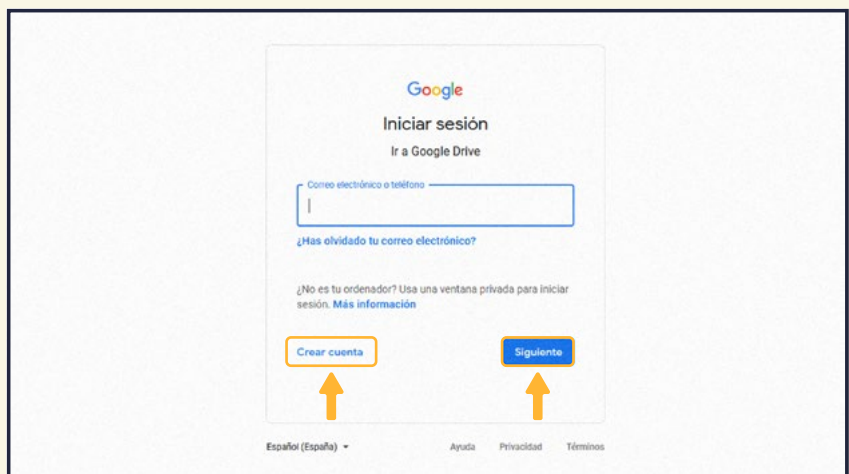
A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta digital.



01

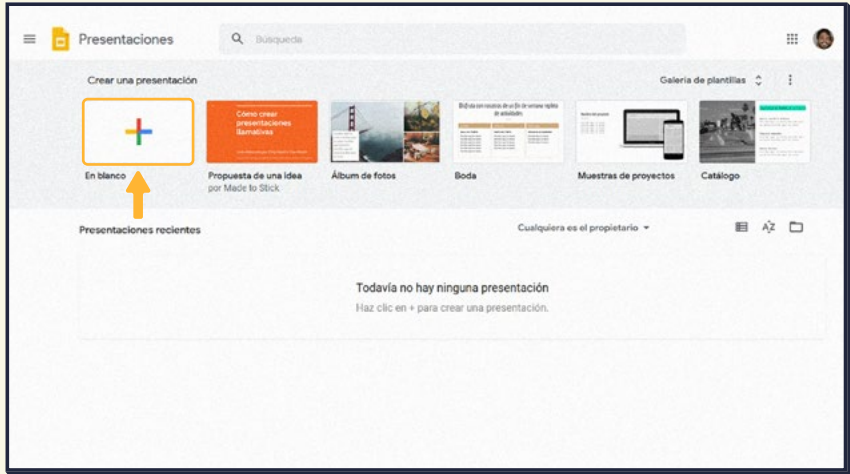
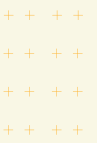
Acceder a la herramienta

En nuestro navegador de preferencia, escribimos el enlace https://www.google.com/intl/es_co/slides/about/ y damos clic en el botón **Ir a Presentaciones de Google** que aparece en el recuadro **Personal**.



02

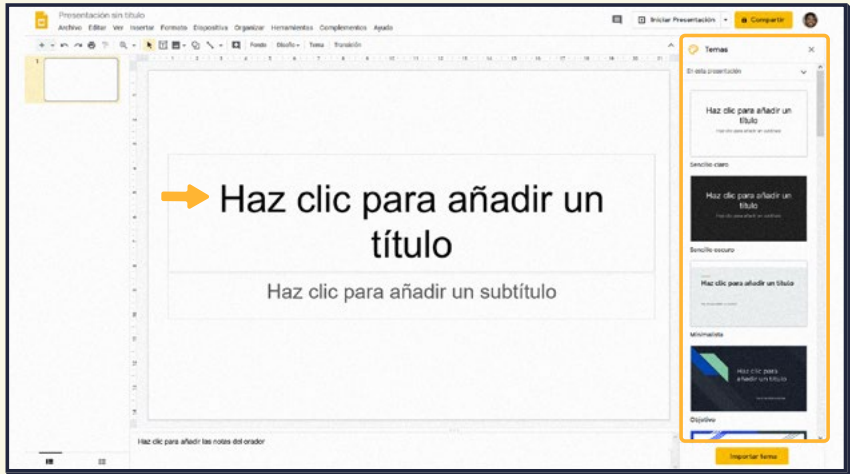
Para acceder a *Presentaciones de Google*, debemos tener una cuenta en Gmail. Si aún no tenemos una, damos clic en **Crear cuenta**. Si ya contamos con ella, ingresamos el correo electrónico o teléfono y damos clic en **Siguiente**.



03

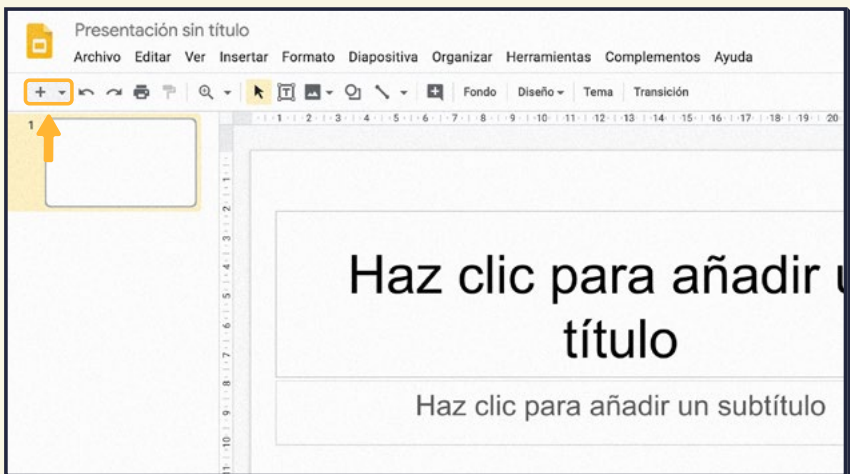
Crear una presentación

Debajo del título **Crear una presentación**, damos clic en la plantilla **En blanco**.



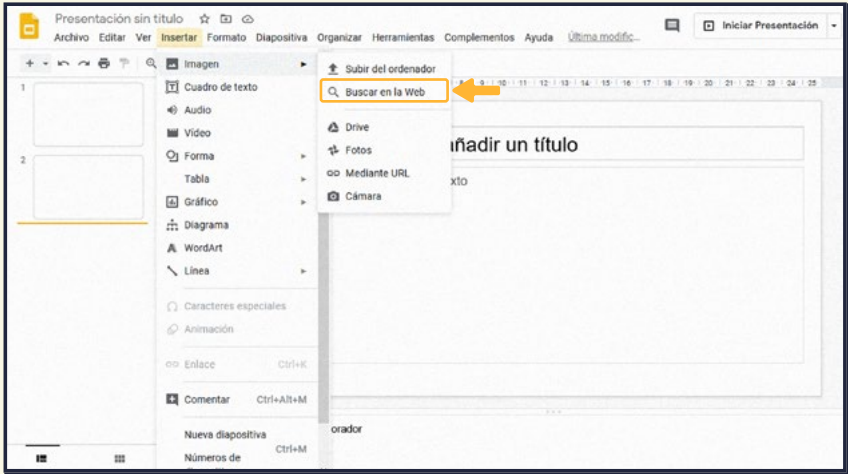
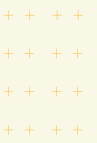
04

En la ventana que se abre encontramos nuestra primera plantilla, a la cual podemos agregar textos, imágenes y todo lo que se nos ocurra. Para ello contamos con las diferentes barras de menú que nos ayudarán a construir nuestras diapositivas. La barra lateral derecha muestra los diferentes estilos que podemos implementar.



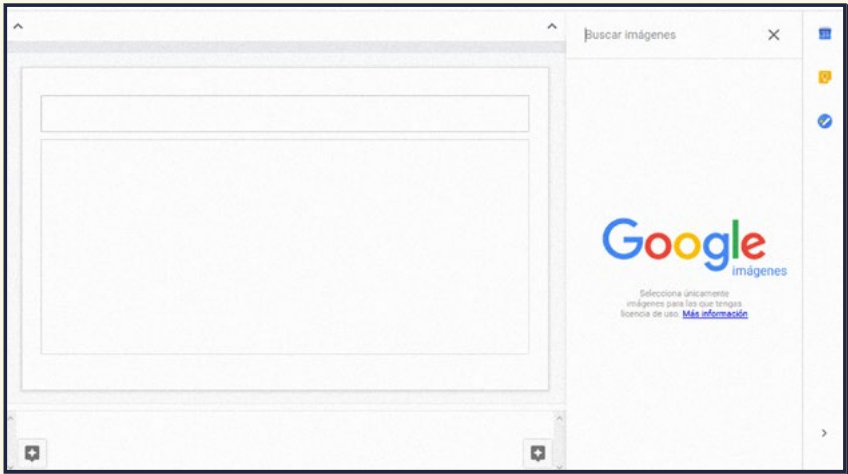
05

Una vez elegido el estilo, comenzamos a añadir nuevas diapositivas a nuestra presentación. Para esto, damos clic en el símbolo **+ ▾**.



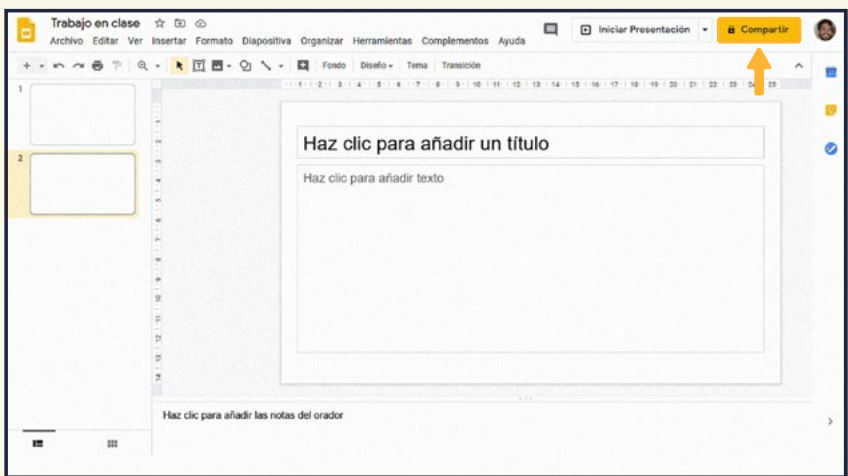
06

Para agregar textos, imágenes, audios, videos, entre otros, nos dirigimos a la barra del menú principal y damos clic en **Insertar**. Allí aparecen las diferentes opciones que tenemos. Si pasamos el cursor sobre ellas, aparecen otras opciones asociadas.



07

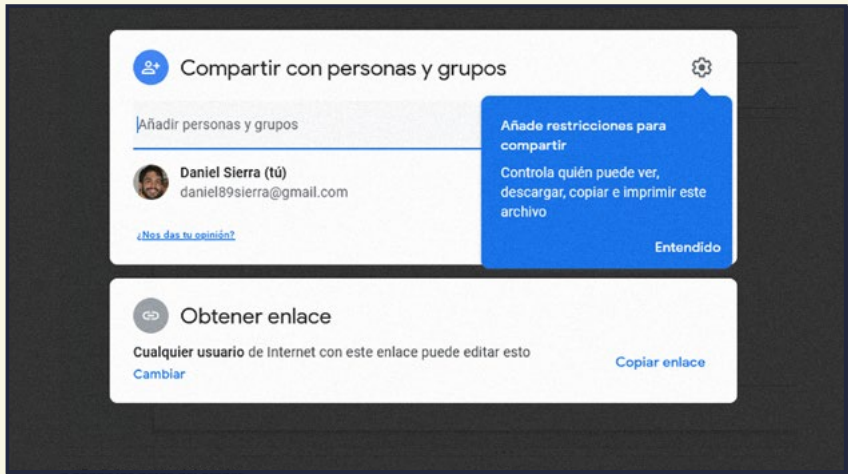
Al elegir cualquiera de las opciones anteriores, aparece una barra lateral derecha que nos permite agregar elementos al diseño de nuestra presentación. Podemos navegar en Google, buscar imágenes de libre uso, videos, animaciones, entre otras opciones.



08

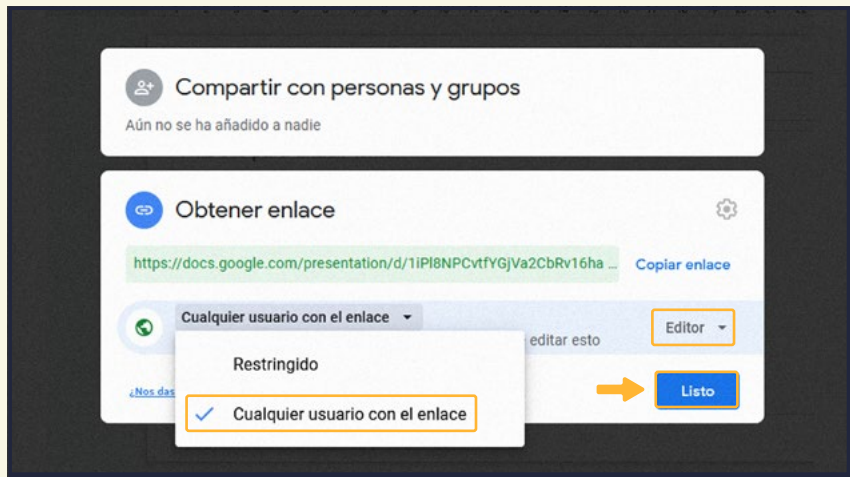
Una de las características más destacadas de esta herramienta digital es la opción de realizar trabajos colaborativos con otros docentes y entre estudiantes. Para hacerlo, damos clic al botón





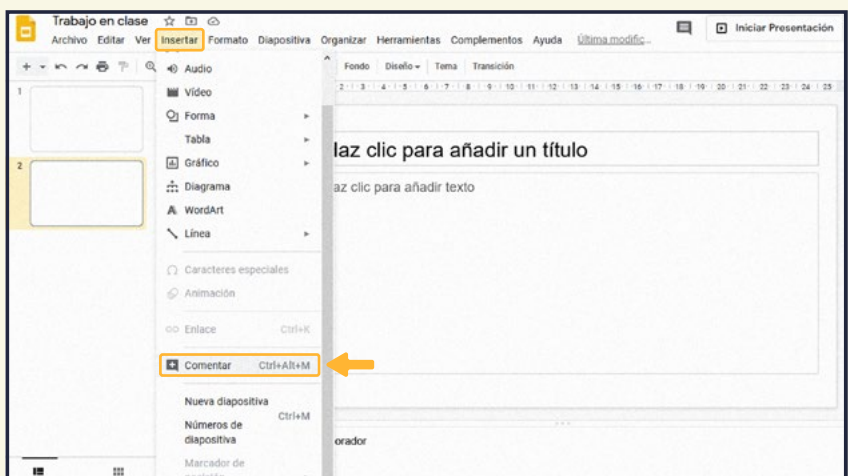
09

Aquí encontramos una ventana con dos opciones: 1. **Compartir con personas y grupos** y 2. **Obtener enlace**. Para compartir necesitamos agregar los correos electrónicos de Gmail de todos los participantes.



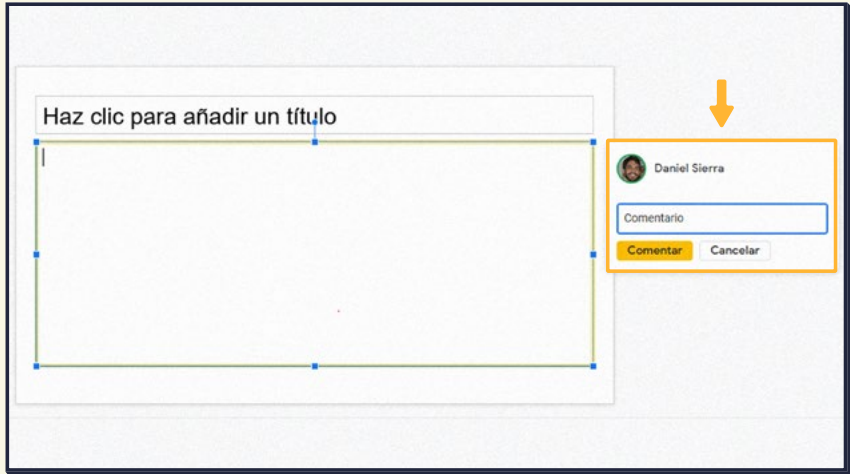
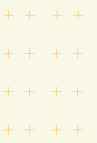
10

En nuestra segunda opción, **Obtener enlace**, podemos copiar y compartir el enlace al documento. Para esto, seleccionamos **Cualquier usuario con el enlace** y habilitamos la opción de **Editor** para permitir que **Cualquier usuario con el enlace** pueda hacer cambios a la presentación. Una vez realizamos la configuración, damos clic en el botón **Listo**.



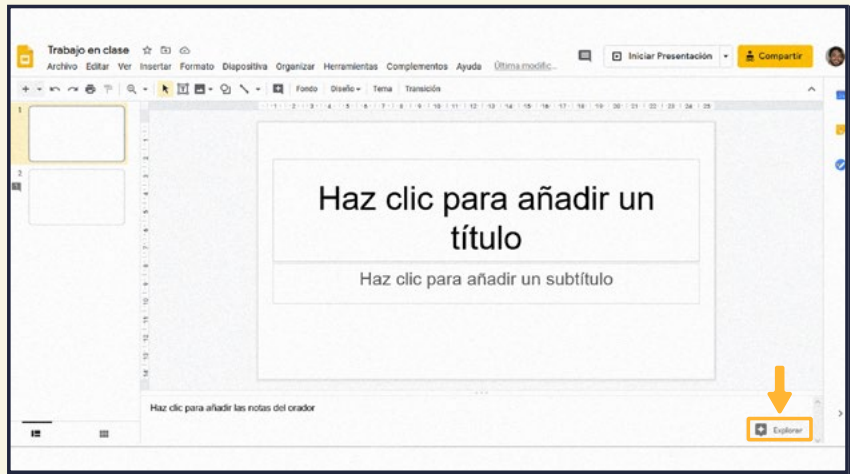
11

Otra característica importante de la opción **Insertar**, ubicada en el menú principal, es **Comentar**. Con ella podemos agregar observaciones que los participantes pueden ver sobre la misma presentación.




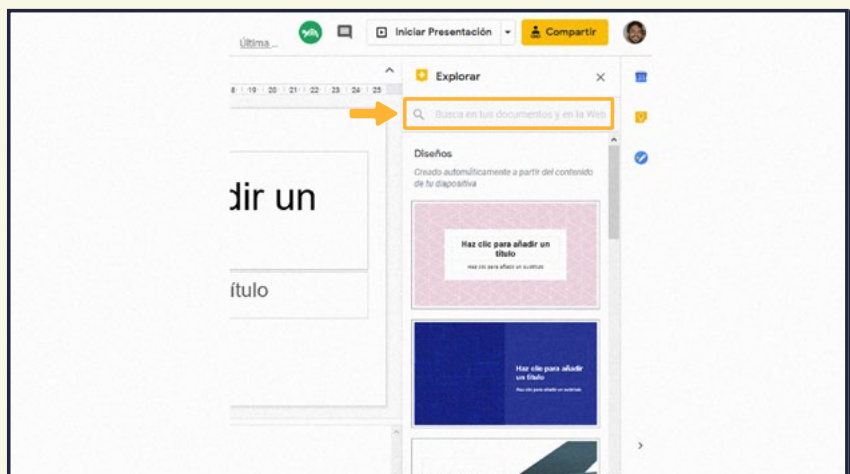
12

Al seleccionar la opción **Comentar**, aparece un recuadro en blanco donde podemos escribir nuestro comentario. Una vez finalicemos, damos clic en **Comentar**.




13

Otra opción para explorar contenidos e incluirlos en nuestra presentación consiste en dar clic al ícono , ubicado en la esquina inferior derecha de la pantalla.



14

Vemos que se abre un menú lateral derecho llamado **Explorar**. En él podemos buscar diseños e imágenes para integrar en nuestra presentación. Utilizando el buscador con el ícono de una lupa , podemos escribir un tema o una palabra para ejecutar una búsqueda en el navegador de Google.

Antes de empezar

Crear contenidos en herramientas digitales requiere de nuestras habilidades docentes para transponer saberes de manera didáctica. Por ello, es útil que consideremos las siguientes recomendaciones a la hora de elaborar una presentación.

1- El contraste: debemos procurar que los colores del texto y el fondo se diferencien uno del otro. Así garantizamos que las personas se concentren y puedan comprender el contenido de la diapositiva.

2- La tipografía: podemos escoger varios tipos de letra según el uso. Por ejemplo, en los títulos

podemos usar una letra ancha para que resalte. También podemos jugar con los tamaños de letra en títulos y conceptos destacados. En una misma presentación debemos procurar no usar más de dos o tres tipos de letra.

3- Espacios en blanco: funcionan como las comas en un texto, ya que proporcionan una pausa

visual para que podamos leer los textos y ver las imágenes más fácilmente.

4- Edición de imágenes: podemos editar las imágenes que incluyamos para que se vean mejor. Además, estas pueden reemplazar ideas, palabras o conceptos, haciendo más agradable la presentación.

Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

Dibujando a una línea

La persona que dirige la actividad puede ser la primera en realizar el dibujo, para que este sirva de ejemplo a los demás participantes. A partir de allí, cada uno realiza su dibujo por turnos. Para lograr este propósito, vamos a compartir pantalla mediante la herramienta de videollamada preferida, de modo que todos podamos ver, en vivo, el trabajo de los participantes.

En *Presentaciones de Google* seleccionamos una plantilla **En blanco**. Damos clic en **Insertar**, elegimos la opción **Línea** y escogemos **A mano alzada**. Ahora, pensamos en un objeto, animal o acción. A medida que lo dibujamos, los demás deben adivinar y decir en voz alta a qué palabra está asociado.

Es importante tener en cuenta que después de soltar el ratón

*** Para el éxito de esta actividad debe establecerse una videollamada con una herramienta digital que permita compartir pantalla.*

es necesario volver a seleccionar **A mano alzada** para hacer otro trazo. Sin embargo, no es necesario repetir los pasos anteriores para llegar a esta opción, ya que el ícono que la representa permanece en la barra de acceso rápido que está ubicada arriba de la plantilla.

Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día.

Cumplidos a su majestad

Abrimos una presentación nueva y buscamos en la barra de menú la palabra **Insertar**. Elegimos **Imagen** y cargamos una fotografía en la que solo aparezca la persona que está participando. Luego, realizamos los mismos pasos (**Insertar e Imagen**) y damos clic en **Buscar en la Web**. En el recuadro de búsqueda que aparece a la derecha ponemos las palabras “corona de rey o corona de reina” y damos clic en **Enter**. Ahora, escogemos uno de los resultados (preferiblemente que tenga fondo transparente) y damos clic en **Insertar**. Modificamos el tamaño de la corona para que encaje sobre la cabeza de la persona que aparece en la foto que subimos antes.

Una vez esté lista la imagen, compartimos esta presentación con personas cercanas y queridas, quienes deberán hacer el mismo proceso. Luego, ingresamos a la presentación y mediante las opciones **Insertar cuadro de texto** o **Audio** damos a conocer algo que nos guste de esa persona. Puede tratarse de una cualidad o del recuerdo de una situación en la que nos hizo sentir bien. Debemos tratar de no repetir los calificativos o las historias.

Cuando queramos sentirnos bien, ingresamos a la presentación y en nuestra foto leemos o escuchamos todo lo bueno que los demás piensan de nosotros. Esta actividad aumentará nuestra autoestima y mejorará nuestro estado emocional.

Una idea

Podemos usar *Presentaciones de Google* para realizar esta actividad.

Una bitácora de posts

Seguramente, muchos de nuestros estudiantes, incluso docentes o familiares, han realizado una publicación en redes sociales con una foto de interés. Primero, vamos a pedir a nuestros estudiantes que, en parejas, busquen una fotografía sobre un tema que les llame la atención. Por ejemplo: cambio climático, día de las abejas, desarrollo sostenible, lavado de las manos, historia de Colombia, entre otros.

Ahora, vamos a *Presentaciones de Google*. Para subir la imagen que elegimos, damos clic en **Insertar, Imagen y Subir del ordenador**. Luego, en un cuadro de texto de la presentación agregamos una breve descripción de la fotografía: un dato curioso, una referencia histórica, una opinión, entre otras opciones. Eso sí, debemos ser muy concisos y no usar más de 50 palabras. También vamos a agregar algunos hashtag correspondientes a palabras claves del escrito y la foto. Por ejemplo: #HistoriasEnFotos #BrevesRecuerdos.

Podemos potenciar el ejercicio pidiendo a los estudiantes que hagan un video con un pequeño reportaje sobre la historia detrás de la foto y lo suban a YouTube. Para vincularlo a los posts que estamos haciendo, seleccionamos una palabra clave y damos clic en **Insertar enlace** (ubicado en la barra del menú principal). Allí pegamos el enlace del video de YouTube que se subió previamente o buscamos uno que hable sobre nuestro tema de interés. Finalmente, vamos a la bitácora donde se encuentran las construcciones de los participantes y agregamos nuestros comentarios con la opción **Añadir comentario** que está ubicada al lado de **Insertar enlace**.



Un ejemplo

Este es un modelo de desarrollo de materiales multimedia en casa que podemos adaptar con *Presentaciones de Google*.

Vamos a realizar un sencillo juego de observación y selección, en el cual trabajaremos los atributos y características que hacen de la Tierra un planeta vivo.

- 1• Comenzamos informando a los participantes sobre el tema *La Tierra, un planeta vivo*. Para ello, construimos la portada de la actividad en la diapositiva 1 (podemos editar títulos y subtítulos), agregando texto, audio e imágenes que proporcionen una descripción general.
- 2• Ahora, es necesario dar las indicaciones de la actividad que vamos a realizar. En la diapositiva 2 añadimos:
 - Título:** *Instrucciones*
 - Texto:** *Lea la frase y haga clic en el elemento indicado. Por favor, no deslice ni use las flechas, solo apunte o haga clic*
- 3• En diapositivas separadas ubicamos: 1. pregunta; 2. error; 3. acierto. La primera actividad consiste en determinar en qué estado de la materia debe estar el agua para propiciar la vida en el planeta. En la diapositiva 3, agregamos la pregunta y luego seleccionamos **Insertar, Imagen y Buscar en la web** para agregar imágenes de agua en estado líquido, sólido y gaseoso.
- 4• En la diapositiva 4 insertamos:
 - Texto:** *intente de nuevo* (el cual indica que se cometió un error)
 - Una imagen de un botón que diga *Presione aquí* y permita regresar a la pregunta
 El objetivo de estos elementos es usar la opción de crear hipervínculos.
- 5• En la diapositiva 5, agregamos algo que indique que se acertó en la respuesta. Puede ser una imagen, un texto o ambas cosas. Además, añadimos una flecha que lleve a la pregunta siguiente.

Otras Herramientas digitales

Podemos explorar otras herramientas digitales que son útiles para el desarrollo de materiales multimedia en casa:

+ Canvas⁴

(<https://canvas.apps.chrome/>)

Es una página para diseñar y editar contenidos, como textos o imágenes, de forma creativa y libre. Para ingresar no es necesario tener una cuenta y permite exportar el material construido en formato png.

+ Kizoa

(<https://www.kizoa.es/>)

Es una plataforma para la edición y construcción de contenido audiovisual, la cual dispone de pestañas muy bien señalizadas y un menú con múltiples opciones.

+ Prezi

(<https://prezi.com/es/>)

Es una plataforma virtual que permite crear presentaciones interactivas y mapas para resaltar contenidos que deseamos presentar a otras personas.

4. Esta herramienta es diferente a Instructure Canvas, la cual es un LMS (como se explica en el módulo 1). Canvas es una herramienta digital dirigida solamente al diseño de contenidos. También es posible encontrar otras herramientas digitales como Canva, la cual se enfoca en presentaciones gráficas.





La educación
es de todos

Mineducación

aprender
digital

parque
explora

Diseño y contenido

70EI
1949 - 2019

Convenio CO1.PCCNTR.1429841
suscrito entre el MEN y la OEI