



EDOMÉX
DESIGNOS FINALES, RESULTADOS FUENTES



PowerPoint activa la clase

Autor(a): Ma. Alejandra Morales Pineda
Escuela Primaria Federico Froebel 15EPR4238J
Naucalpan de Juárez, México
15 de marzo de 2023



INTRODUCCIÓN

Ante el desafío de reinventar mi práctica docente durante la pandemia, me vi en la necesidad de dar respuesta inmediata a los requerimientos que la modalidad educativa a distancia demandaba. La brecha digital en la que me encontraba me hizo titubear en las acciones a realizar, pero al darme la oportunidad de explorar los recursos y aplicaciones, llegué al punto de inflexión y acción del cómo las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) serían las herramientas clave para impulsar mi trabajo docente a distancia.

El panorama, era y sigue siendo, muy amplio; los requerimientos de comunicación e intervención apremiantes, los tiempos determinantes y la necesidad de actuar de manera pronta y expedita aún mayor. En este proceso vertiginoso, la profesionalización docente es la fortaleza que me impulsó a seguir adelante.

De la gama de opciones que exploré en la web, me familiaricé de manera inmediata con las aplicaciones que brinda PowerPoint, manteniendo un interés creciente por hacer uso de las herramientas en los diferentes momentos del proceso enseñanza-aprendizaje a distancia. El punto de partida fue la búsqueda de tutoriales en YouTube, recurso que sirvió de guía para recrear los materiales didácticos que insertaría en mi práctica docente a distancia. La aplicación de los recursos resulto novedosa e incentivadora tanto para los alumnos como para mí, hecho que me obligó a diseñar escenarios de aprendizaje adecuados para lograr el máximo aprovechamiento de los materiales digitales.

El interés personal se mantuvo, compartiendo con los compañeros docentes los recursos presentados a manera de plantilla, para que ellos pudieran hacer las adecuaciones pertinentes a su práctica, dando origen al presente proyecto de **carácter pedagógico**. Cabe hacer hincapié que los recursos no son innovación personal, pero la iniciativa por aprovechar aún más los medios digitales si lo fue. El desafío mayor, la gestión del propio aprendizaje; el transmitir el gusto por aprender pese a la edad que se tenga, viendo al aprendizaje como una recompensa, la cual me hizo constantemente hacer que quisiera más; reflejando este sentimiento en los alumnos a mi cargo.

PROPÓSITO:

Convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lo lleven al aprendizaje, con el uso de herramientas PowerPoint.

CONTENIDO

El compromiso docente y la necesidad de empoderar mi trabajo y el de mis compañeros maestros hizo posible dar respuesta a diversas cuestiones que en un principio tenía:

- ¿Podré salvar la brecha generacional en el manejo de la tecnología?
- ¿Hay tiempo para experimentar y darme cuenta de la gama de oportunidades que brindan las TIC en el aprendizaje a distancia?
- ¿Cómo motivar a los alumnos a distancia?
- ¿Qué puedo hacer diferente en mi práctica docente?
- ¿Cómo facilitar mi trabajo?
- ¿Cómo aprovechar la coyuntura actual para superarme?
- ¿Cómo salvar la expectativa del trabajo docente como operador a profesional de la educación?

El proceso fue arduo, la capacitación exprés fue inminente, el trabajo del docente se multiplicó, la amenaza de deserción presente, además de un ambiente emocional tenso; tomar conciencia de tales factores tan preocupantes, me hizo ocuparme en la investigación y el conocimiento de recursos que pudieran aliviar en cierta medida lo enumerado, brindando a la comunidad docente un compendio de materiales didácticos interactivos basados en el uso de herramientas de PowerPoint.

Seleccionar propuestas que ya estaban en la web, habría de conjuntarse con la adecuación de éstas al ambiente áulico particular que se venía dando durante la pandemia, tomando como referencia la guía para el trabajo profesional docente de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, en habilidades digitales: “Identifica una variedad de herramientas y tecnologías que utiliza para obtener información, crear y practicar, aprender, comunicarse y jugar” (SEP, 2017, p.26). Cita que principalmente hace alusión al perfil de egreso de educación primaria, pero que como docentes tendremos que transitar por tal propósito previamente.

El tiempo de producción y sobre todo el de aplicación fueron muy limitados, requiriendo la optimización al máximo de los recursos a nuestro alcance. Compartir los hallazgos, así como las adecuaciones realizadas con nuestros colegas, enriqueció y facilitó la labor; acrecentando de manera personal el interés por continuar explorando y adecuando diversos recursos.

De entre los tutoriales explorados los que más usé fueron los de Miss Kathy Zukistrukis, no por ser la única opción, sino porque me resultaron más accesibles, dado el nivel de manejo de PowerPoint con que cuento.

La exploración de los recursos, el seguimiento de los tutoriales para su elaboración y la adecuación para el contexto especial de la clase en que se ocuparon, da cuenta de cómo el docente va analizando, comparando y seleccionando recursos a su alcance; con el propósito de brindar un mejor servicio educativo. El aprendizaje se fue dando a la par en la medida que se buscó promover el uso de las TIC para resolver el problema presente, en el proceso educativo a distancia.

Como docente implica conocer bien a sus estudiantes, sus ideas previas, de qué son capaces de aprender en un momento dado, cuáles son los elementos motivantes, las actitudes hacia el estudio. Y desde el área propia de nuestra profesión contar con herramientas como la planificación docente, organización, liderazgo, dominio del grupo, desarrollo de competencias pedagógicas y didácticas, entre muchas más herramientas, funciones y características que nos distinguen como un profesional de la educación.

En esta tarea de empoderamiento docente es importante encontrar las formas de apropiarnos de conocimientos que nos permitan mejorar la praxis, de adquirir los instrumentos, hacerlos propios, para fortalecer y mejorar nuestras capacidades y acrecentar nuestro potencial, a fin de mejorar la situación del ejercicio docente y de transformarlo.

Las estrategias parten de la inquietud docente, son propuestas que se llevan al aula (presencial o virtual), que proponen involucrar al estudiante en su propio aprendizaje. Es una selección inminente que toma en cuenta el aprendizaje esperado y el cómo evaluarlo formativamente, para después realizar los ajustes razonables que precisen la pertinencia y se caractericen por la innovación; condiciones medulares de las metodologías activas.

A partir de este propósito se comienza por la elección de mecánicas de juego que afiancen el conocimiento, mediante el desarrollo de dinámicas de competencia y recompensa. Usar el juego como una forma de interiorizar los conocimientos lúdicamente, enfrentando problemas como la falta de atención, el aburrimiento, pasividad, unidireccionalidad, rutina, reducción del interés, atención dispersa, entre otros. Emplear los recursos para recompensar con base al logro del aprendizaje, mediante acumulación de puntos, escalonado de niveles, obtención de premios,

clasificaciones, desafíos, misiones, problemas y retos; en especial con la satisfacción de haber logrado las metas propuestas.

La selección del material a emplear tendrá como indicadores que delimiten su idoneidad los siguientes:

- El tipo de desafío que se plantea.
- ¿El por qué y para qué se empleará?
- ¿Qué problema de enseñanza-aprendizaje abordará?
- ¿Qué metodología usará?
- ¿En qué momento será propicia su aplicación?
- ¿Cuánto tiempo se destinará para su desarrollo?
- ¿Qué participación tiene el alumno y cuál es la participación del docente?
- En cuanto a resultados: ¿Cuáles eran los esperados?, ¿Qué resultó?, ¿Qué no resultó?, ¿Qué adecuaciones se pueden proponer y realizar?

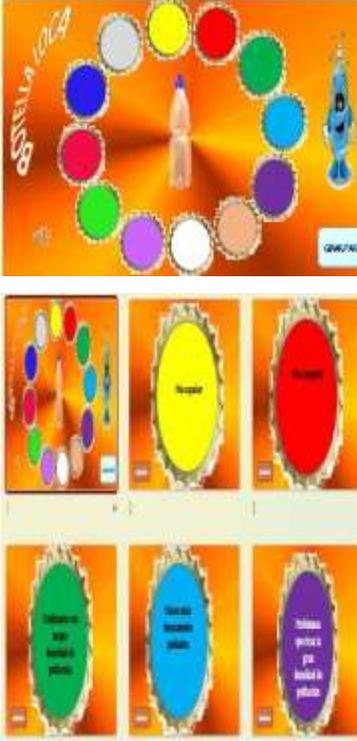
Es un proceso que permitirá valorar la propia práctica docente en lo individual y colectivo, dándose la oportunidad de problematizar el saber aprender para hacerse dueño de su propia práctica y así transformar su realidad.

Como docente dispuesto a aprender, mejorar y cambiar de percepción, me he dado la oportunidad de conocer diversas aplicaciones que se le pueden dar a PowerPoint, hacer estas aplicaciones parte de mi práctica docente, con su conocimiento, experimentación y adecuación, para de ahí compartir con mis compañeros de profesión, propiciando el intercambio de propuestas y mejoras a lo realizado, haciendo de nuestra labor un espacio en constante construcción.

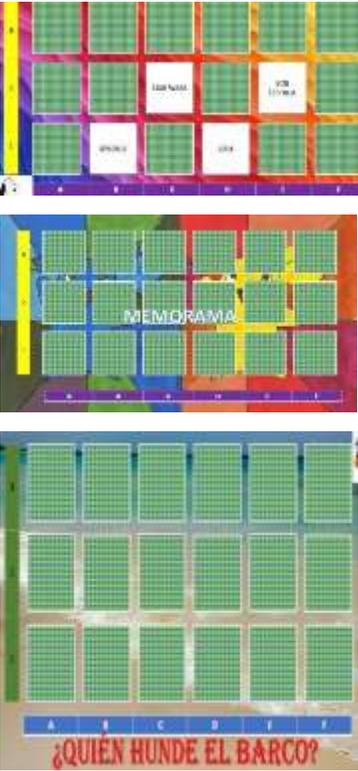
Dicho lo anterior, procederé a presentar de manera sintética algunos de los recursos agregando sugerencias de aplicación, resaltando que no es una lista exhaustiva, ni mucho menos de aplicaciones que se les puede dar. Esta relación en orden alfabético se presenta como apoyo al trabajo docente tanto a distancia como presencial, dejando la oportunidad para su adaptación y enriquecimiento.

Gran parte de las propuestas estimulan la enseñanza basada en preguntas, donde el pensamiento crítico y evaluación implican la identificación de elementos que permitan valorar el conocimiento de los estudiantes en diversos momentos y dimensiones del proceso enseñanza-aprendizaje.

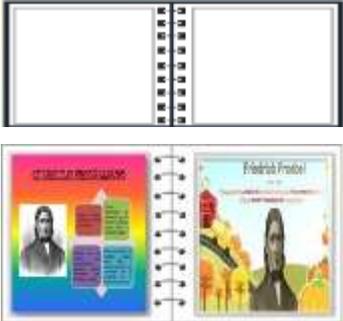
RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p>1. ADIVINA QUÉ ES</p> 	<p>Consiste en ir descubriendo ficha por turno, la imagen base, la cual tiene relación con un tema específico. El reto es acertar en el significado de la imagen en el mínimo de turnos, sin llegar a descubrir por completo la imagen. La temática de las imágenes base puede corresponder a cualquier campo de aprendizaje.</p> <p>Este recurso se basó en las instrucciones para construir un juego de memoria o memorama en PowerPoint.</p> <p>Una estrategia que genera dinamismo en la clase al inicio, durante la clase mejora el clima entre los participantes y al cierre, como síntesis.</p> <p>Para saber más sobre este recurso consulte: Manualidades y materiales Zukistrukis. (2020). https://youtu.be/2D36Yi8Bxeg</p>	<p>El momento de aplicación en la clase se decide conforme a la planificación. En un momento inicial para identificar ideas previas sobre el tema a tratar. Durante para reforzar la temática expuesta. Al final para verificar los logros obtenidos. La dinámica de aplicación requiere de un dominio del tema por parte del profesor para ir incentivando la participación de los alumnos y lograr una mejor expresión de lo que están descubriendo al ir retirando ficha por ficha. Se puede dejar al final el descubrimiento de fichas clave para mantener el interés, aumentando el número de participaciones antes de adivinar qué es.</p>

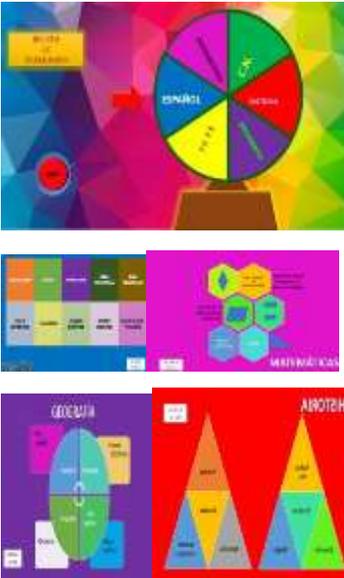
RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p data-bbox="285 317 427 342">2. BOMBA</p> 	<p data-bbox="613 317 1003 932">Consiste en un temporizador, al dar iniciar, se empieza a consumir la mecha. Se puede ajustar el tiempo dependiendo de la actividad en que emplee. Su objetivo es propiciar la participación rápida y concisa, optimizando tiempos de una manera divertida. La referencia para este recurso se obtuvo de Manualidades y materiales Zukistrukis. (2021).</p> <p data-bbox="613 953 1003 982">https://youtu.be/q0VwUIUFIqM</p>	<p data-bbox="1026 317 1388 821">Manejo del tiempo al responder diversas cuestiones, como por ejemplo el enunciar secuencias numéricas sin error en un tiempo límite o la enumeración de características, propiedades o funciones de algún concepto o tema.</p>
<p data-bbox="285 1031 508 1056">3. BOTELLA LOCA</p> 	<p data-bbox="613 1031 1003 1751">Se hace girar la botella, en el momento de parar, señala un color en particular, que al darle clic nos lleva a una pregunta específica, que se puede contestar de manera individual o por equipo. Previo al inicio del juego se puede definir la consecuencia de no contestar asertivamente a la cuestión correspondiente. Para más información puede consultar: Manualidades y materiales Zukistrukis. (2021).</p> <p data-bbox="613 1772 1003 1801">https://youtu.be/wXpMzw4sCN</p> <p data-bbox="613 1822 634 1852"><u>U</u></p>	<p data-bbox="1026 1031 1388 1591">El momento de aplicación más adecuado es al término de un bloque o unidad, para valorar mediante preguntas generales el dominio de los contenidos, saber cómo el alumno expresa lo visto con anterioridad con sus propias palabras y en un ambiente lúdico, sin que sienta la presión de un examen escrito.</p>

RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p data-bbox="285 317 506 344">4. EL AHORCADO</p> 	<p data-bbox="613 317 1002 663">El juego consiste en adivinar la palabra oculta, nombrando las letras que puede llevar, tratando de no llegar al límite máximo de tres errores, que ocasionarían que la figura del ahorcado se complete y se pierda.</p> <p data-bbox="613 688 1002 982">Este juego se elaboró con palabras específicas para Formación Cívica y Ética. Dado que se tiene que ajustar las letras correspondientes para cada palabra oculta.</p> <p data-bbox="613 1008 1002 1192">Para estructurar su propio juego, puede consultar: Manualidades y Materiales Zukistrukis. (2021). https://youtu.be/NLp3IG1BsNU</p>	<p data-bbox="1027 317 1383 982">Además de adivinar la palabra oculta antes de cometer el máximo de errores, se puede pedir que el alumno exprese el significado del vocablo descubierto o de ejemplos de cuándo se aplica. Se puede concientizar al alumno en el respeto de turnos, en el trabajo colaborativo y en el seguimiento de las reglas de juego para llevar a cabo de manera correcta la actividad.</p> <p data-bbox="1027 1008 1383 1192">De acuerdo a la complejidad de las palabras a descubrir se recomienda para quinto y sexto grados.</p>
<p data-bbox="285 1224 506 1251">5. DADO MÁGICO</p> 	<p data-bbox="613 1224 1002 1577">Consiste en activar el dado, dependiendo del número que caiga se irá a la ficha correspondiente, la cual estará señalada una acción o pregunta, una vez resuelta la cuestión se vuelve a la página principal.</p> <p data-bbox="613 1602 1002 1787">El material fue realizado con el apoyo de Manualidades y Materiales Zukistrukis. (2021). https://youtu.be/RQLmsl577S8</p>	<p data-bbox="1027 1224 1383 1843">El dado mágico se puede aplicar en diversas asignaturas. Por ejemplo, para realizar operaciones básicas o dar respuesta a problemas diversos, para manejar la comprensión lectora, para asignar turnos de participación, desarrollo de temas a partir de palabras clave, entre otras aplicaciones.</p>

RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p data-bbox="285 312 586 338">6. DESCRIPCIÓN EN ACCIÓN</p> 	<p data-bbox="613 312 1005 558">A partir de la transición de las diapositivas animadas se propicia la participación de los alumnos en la descripción de lo que observan o escuchan.</p> <p data-bbox="613 632 1005 877">El material se elaboró con el apoyo del tutorial MonoSabios. (2020). <i>Crear animaciones fáciles en PowerPoint</i> https://youtu.be/6z6GFKOj7io</p>	<p data-bbox="1027 312 1386 982">Es un recurso que a partir de imágenes propicia la participación oral, para dar pie a la descripción, introducción o debate sobre algún tema. No es preciso que se siga la secuencia de imágenes presentadas, incluso puede tomarse una sola diapositiva para marcar pausas en una exposición y reactivar la atención, dando entrada a una pausa activa.</p>
<p data-bbox="285 1010 586 1083">7. MEMORIA MEMORAMA</p> 	<p data-bbox="613 1010 1005 1503">El memorama es el juego de encontrar parejas de figuras, palabras u operaciones, por medio de turnos. Se consideró la colocación de coordenadas para la correcta ubicación de las fichas por relacionar. Usando ese principio de fichas en arreglo rectangular se acondicionó el tablero para realizar el juego ¿Quién hunde el barco?, el cual consiste en identificar la coordenada correcta donde se encuentra.</p> <p data-bbox="613 1661 1005 1797">Recurso consultado en Manualidades y Materiales Zukistrukis. (2020). https://youtu.be/2D36Yj8Bxeg</p>	<p data-bbox="1027 1010 1386 1734">El juego da la posibilidad de la participación por equipos, un equipo escoge una ficha y el otro la ficha complementaria, de tal manera que la participación de ambos equipos habrá de empatar. Los temas para manejar con el memorama son variados: operaciones contra resultado, conceptos contra significado, país contra capital, verbos contra tiempo gramatical, entre muchos más.</p>

RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p>8. PATITOS DE FERIA O PATITOS HAMBRIENTOS</p> 	<p>El juego consiste en hacer girar a los patitos y seleccionar al que se le dar alimento. A realizar la selección con un clic en la imagen nos lleva a otra diapositiva donde se puede agregar el tipo de reactivo o acción que se desee.</p> <p>Una vez realizado el reto correspondiente se regresa a la diapositiva inicial.</p> <p>Materiales y Manualidades Zukistrukis. (2021). https://youtu.be/OWWvj7rGij4</p>	<p>Es una variante de la ruleta y sus aplicaciones pueden ser semejantes.</p> <p>En este caso no hay distinción de color o forma, por lo que, el elegir un patito en especial es más difícil, dando la oportunidad a que los participantes posteriores no tengan alguna ventaja.</p> <p>Se deja abierta la opción para colocar ya sea una consigna, desafío o cuestión en cada patito.</p>
<p>9. PERIÓDICOS MURALES INTERACTIVOS</p> 	<p>Uso del recurso PowerPoint y los hipervínculos en la creación de periódicos murales interactivos que se ajusten a las necesidades y características de cada institución. El diseño es a creatividad del aplicador.</p> <p>Carteles, infografías, carteles motivadores, desarrollo de temas, secuencias o procesos; se pueden presentar.</p> <p>Para compartir se guarda en formato PDF.</p>	<p>El principio es sencillo, dando oportunidad para usarse como periódico mural virtual, carteles interactivos, infografías, desarrollo de temas mediante íconos, secciones de un proceso, invitaciones, cronologías, bibliotecas y aulas virtuales; así como muchos otros usos que la creatividad permita.</p>

RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p>10. PIRINOLA LOCA</p> 	<p>Es un un recurso similar al del dado, con frases propias de la pirinola, como: toma 1, todos pones, toma todo, pon 1, pon 2. Gana el que al final de la ronda de juego tenga más puntos. Otra variante es colocar otro tipo de frases a la pirinola.</p>	<p>Es una herramienta que refuerza el conteo con el apoyo de semillas o fichas. Los puntos pueden estar representados por material concreto o por desafíos cognitivos que el alumno tenga que responder.</p>
<p>11. PLANTILLA PARA LIBRO</p> 	<p>Presentación PowerPoint que da la apariencia de ir pasando las páginas de un libro. El material se apoyo en su desarrollo de Deco Text. (2021). https://youtu.be/XFibGyzje3I</p>	<p>Es un recurso que da la oportunidad de presentar la información, como si estuviéramos hojeando un libro. Los usos son variados, en este caso se empleo para la biografía de un personaje.</p>
<p>12. PREGUNTAS CON TEMPORIZADOR</p> 	<p>El recurso se emplea con preguntas de opción múltiple, dando un tiempo aproximado de 10 segundos para elegir la respuesta correcta antes del timbrado de tiempo. A medida que se va agotando el tiempo los números cambian de color, inician con color verde y terminan en color rojo. Su desarrollo se hizo a partir del proceso del dado interactivo.</p>	<p>El material se presta para la lectura de comprensión, ya que una pregunta o consigna mal leída e interpretada puede llevar a una respuesta errónea. Otro uso es el cálculo mental, solo presentando el reactivo y dejando que el alumno responda en el mínimo de tiempo.</p>

RECURSO	DESCRIPCIÓN	SUGERENCIAS DE APLICACIÓN
<p style="text-align: center;">13. EL RATÓN Y SU QUESO</p> 	<p>Este material fue creado pensando en la serie de recompensas que nos da el aprendizaje y cómo vamos escalando paso a paso hasta llegar a la meta. Para su ejecución se dan las siguientes indicaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En cada rectángulo de colores puede colocar una palabra que los alumnos deben definir o describir. Puede cambiarla haciendo a un lado el rectángulo de color y abajo dando clic cambia la palabra por la que usted guste. No olvide regresar el rectángulo de tapa a su lugar. 2. Modo de presentación 3. Para iniciar el juego de clic al rectángulo amarillo, este le permitirá ver lo que tiene abajo, dando un tiempo razonable al grupo para responder. Al dar clic a la palabra esta se vuelve a cubrir. 4. Si la primera prueba es superada, de clic al ratón y este avanzará el primer escalón. 5. Siguiente pregunta rectángulo verde, si se contesta bien, de clic en el escalón, así avanzará el ratón. 6. Para que el ratón avance debe dar clic en el escalón, hasta llegar al queso. 7. Al llegar a la meta, de clic en el queso. 8. Solo avanza el ratón si contestan bien. 	<p>Para darle la oportunidad al ratón de avanzar se plantean diversos retos que irán por grado de complejidad desde un reto simple a uno más complicado para obtener la recompensa. El juego puede realizarse por equipos propiciado la colaboración para dar respuesta al reto.</p>
<p style="text-align: center;">14. RULETA DE EVALUACIÓN</p> 	<p>El mecanismo de la ruleta es simple, consiste en hacerla girar para que en el momento que se detenga señale la asignatura a evaluar. Con un clic en el hipervínculo correspondiente se abre la diapositiva que marca la temática a desarrollar, los organizadores gráficos (SmartArt) pueden cambiar al gusto del aplicador.</p> <p>Recurso revisado en Manualidades y Materiales Sukstrukis. (2020). https://youtu.be/tJbwvmJtrb</p>	<p>La ruleta de evaluación es un recurso que da la oportunidad de retomar y reforzar contenidos específicos de una manera divertida, además de poderla aplicar al inicio, durante o al cierre de una sesión, tema o bloque. Se recomienda no abusar el uso de esta para que no se pierda el interés del alumno.</p>

Al revisar los materiales es importante señalar que se pueden adaptar a diversos aprendizajes esperados de Plan y Programa de Estudios 2011 y Aprendizajes Clave 2017, mencionando algunos de ellos:

Español:

- Presenta exposiciones acerca de descubrimientos y experimentos científicos.
- Presenta una exposición acerca de un tema de interés general.
- Elabora una antología de juegos de palabras con producciones propias y de la tradición oral.
- Redacta instrucciones y normas.
- Participa y crea juegos de lenguaje (sopa de letras, basta, trabalenguas, adivinanzas, chistes).
- Compara una variedad de textos sobre el mismo tema.
- Recomienda materiales de lectura.
- Participa en la elaboración del periódico escolar.
- Describe algunos aspectos de la sociedad que se muestran en la historia para explicar las acciones de los personajes.
- Jerarquiza información en un texto a partir de criterios establecidos.
- Organiza un texto por secciones temáticas.

Matemáticas:

- Resuelve problemas de suma y resta con números naturales.
- Calcula mentalmente, de manera exacta y aproximada, sumas y restas de decimales.
- Calcula valores faltantes en problemas de variación proporcional directa, con un número natural como constante.
- Analiza sucesiones de números y de figuras con progresión aritmética y geométrica.
- Lee, interpreta planos y mapas para comunicar oralmente o por escrito la ubicación de seres, objetos y trayectos.
- Resuelve situaciones que impliquen la ubicación de puntos en el plano cartesiano.
- Determina resultados posibles de un experimento aleatorio.
- Utiliza el sistema de coordenadas cartesianas para ubicar puntos o trazar figuras en el primer cuadrante.

La planificación de la clase en conjunción con la evaluación formativa, darán la pauta para la elección de un recurso en especial o el de optar por otro diferente que se adecue al logro del aprendizaje esperado.

Aquí está una muestra de los múltiples recursos que podemos usar, las bondades de estos se darán en el grado en que se conozcan y se hagan parte del contexto educativo de la labor, con su análisis y adecuación.

El compendio está a su disposición, se invita al lector a darse la licencia de experimentar, de activar el cúmulo de experiencias que tiene para empoderar aún más su práctica docente y si es posible seguir construyendo cada día, una nueva escuela.

CONCLUSIONES

El lograr este compendio de recursos didácticos se traduce en una gran satisfacción, el estar en una familia de docentes me hace ver diversas realidades inquietantes, algunas de ellas me retan a actuar, en tanto otras me hacen reflexionar. Entre esta dicotomía se toma la decisión de actuar reflexivamente, para avanzar personalmente y compartir al mismo tiempo el gusto por el deber bien cumplido.

Superar el estatismo, me llevó a renovarme, a mantener el espíritu creativo y el gusto por enseñar. Las barreras tecnológicas serán de tamaño que uno las vea, pero serán mayores ante la inactividad. Se que el trabajo no es solo mío, la información está en la red, el camino se me facilito gracias a diversos youtubers del ámbito educativo, ahora me toca compartir y rescatar las aportaciones que mis colegas hagan a este proyecto, quienes, en esta primera etapa, al conocer los recursos propuestos y aplicarlos en sus grupos, externaron los siguientes puntos:

- Las clases fueron más participativas, logrando una retroalimentación no solo de parte del maestro, sino también de los alumnos.
- El proceso enseñanza-aprendizaje se hizo mucho más ágil.
- Pudieron apoyar sus clases con el uso del material, favoreciendo la atención y los niveles de concentración de los educandos.

- Fue un recurso que podían adecuar rápidamente a una clase en particular, reduciendo el tiempo en la elaboración de material didáctico y aumentando la efectividad en el empleo de las herramientas PowerPoint.
- La preocupación expresa por el uso prudente de los recursos digitales y de que el empleo de éstos estará sustentado adecuadamente en la planificación docente.
- Es necesaria la apertura del docente en el manejo de diversos recursos digitales para la mejora de su práctica.

Estas observaciones y las orientaciones claras del autor al que recurro frecuentemente, mencionadas en su libro *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*, donde dice:

Las culturas altamente efectivas cuentan con la capacidad de manejar los desafíos y las oportunidades del entorno de manera que se convierten en oportunidades. Las personas trabajan juntas y con valentía enfrentan la realidad, se hacen las preguntas adecuadas con apertura y candidez, desarrollan una visión común y dan lo mejor de sí para lograrla, se comprometen de forma genuina y colaboran de forma sinérgica para lograr resultados superiores una y otra vez. (Covey, 2014, p. IV).

Son preceptos que me hacen intentarlo y que me hacen comprender que, en una primera oportunidad, las pruebas, no serán las más asertivas, pero seguiré ensayando, proponiendo y compartiendo.

Un sentir constante, contagiar la energía que tengo, en el afán de seguirme renovando pese a la edad, con la mejora día a día y con la inversión de tiempo en uno mismo con atención física, mental, emocional, social y espiritual. Ahora es la oportunidad, propiciar la confrontación, entre el particular modo de ver este recurso que les presento contra el cuestionamiento que se haga sobre su funcionalidad; gracias al cual se enriquecerá la propuesta.

Sigamos construyendo y aportando para promover cada vez más el cambio de paradigma: La brecha digital es una barrera entre la vieja y la nueva escuela.

REFERENCIAS

1. Juego de memoria o memorama en PowerPoint. Miss Kathy, Zukistrukis. (2020). Recuperado de <https://youtu.be./2D36Yj8Bxeg>
2. Temporizador "Bombita" para actividades Límite de tiempo en PowerPoint (2021) Zukistrukis, Miss Kathy. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q0VwUIUFIqM>
3. Juego Botella Loca en PowerPoint, Juego interactivo Botella borracha (2021) Zukistrukis Miss Kathy. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=wXpMzw4sCNU>
4. Juego del ahorcado en PowerPoint (2021) Miss Kathy, Zukistrukis. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NLp3IG1BsNU>
5. Tutorial crea DADO ANIMADO en PowerPoint, Realiza un Dado interactivo (2021) Miss Kathy, Zukistrukis. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RQLmsl577S8>
6. Creación de animaciones fáciles en PowerPoint (2020). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6z6GFKOj7io>
7. Juego de memoria o memorama en PowerPoint. Miss Kathy, Zukistrukis. (2020). Recuperado de <https://youtu.be./2D36Yj8Bxeg>
8. Patitos de feria en PowerPoint, Juego interactivo (2021) Zukistrukis, Miss Kathy. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OWWvj7rGij4>
9. Uso de herramientas PowerPoint.
10. Tutorial crea DADO ANIMADO en PowerPoint, Realiza un Dado interactivo (2021) Miss Kathy, Zukistrukis. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RQLmsl577S8>
11. Efecto para pasar página en PowerPoint, simular libro abierto, muy fácil. Deco Text. (2021). Recuperado de <https://youtube/XFlbGyzje3l>
12. Tutorial crea DADO ANIMADO en PowerPoint, Realiza un Dado interactivo (2021) Miss Kathy, Zukistrukis. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RQLmsl577S8>
13. Uso de herramientas PowerPoint.
14. Ruleta interactiva PowerPoint (2021) Miss Kathy Zukistrukis. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tJbwvmJtrb4>

BIBLIOGRAFÍA

COVEY, STEPHEN R., *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva*, (2014).

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Programas de estudio 2011, Educación Básica Primaria, Sexto Grado*, (2012).

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Aprendizajes Clave para la educación integral, Educación Primaria 6°, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencia de evaluación*, (2017).