

## **EL SOFTWARE EDUCATIVO A TRAVÉS DEL SISTEMA MULTIMEDIA**

*José Gustavo Cárdenas Rivera  
Instituto Pedagógico de Estudios de Posgrado  
Celaya, Guanajuato*

### **CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

*El software educativo se caracteriza por ser un medio que apoya el proceso enseñanza-aprendizaje, además de constituir un apoyo didáctico que eleve la calidad de dicho proceso; sirve como auxiliar didáctico adaptable a las características de los alumnos y las necesidades de los docentes, como guía para el desarrollo de los temas objeto de estudio; representa un eficaz recurso que motiva al alumno, despertando su interés ante nuevos conocimientos e imprime un mayor dinamismo a las clases, enriqueciéndolas y elevando así la calidad de la educación.*

*Parte del hecho de considerar que el conocimiento es un proceso de exploración, construcción individual y social, no un mero fenómeno de transmisión de datos ni de memorización de los mismos iniciando en él, la motivación, las actitudes y el ambiente de grupo, así como otros factores propios de la sociedad, además de la actividad intelectual y la efectiva-motora de cada individuo.*

*Entonces, debe evitarse atribuirle a la computadora el papel de 'FUENTE DEL SABER' e imponerle al estudiante una actitud puramente receptora. En cambio, debe procurarse asignarle al alumno el papel de fuente de experiencias y aprendizaje; al profesor, el de orientador del proceso, considerando al aprendizaje de grupo como una formulación de hipótesis, definición de conceptos, análisis de elementos, proposición de alternativas, identificación de*

**medios de solución y evaluación de resultados a través de "CONTENIDOS" que:**

- ? **Qué respondan a una estructura lógica.**
- ? **Qué se considere el tratamiento de la información y el desarrollo de habilidades de toda índole.**
- ? **Qué se comprenda una integración temática, coherente y lógica, sin dejar temas incompletos o bien, con información dispersa.**

## **MANEJO Y BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN EN EL DISCO DURO Y LOS DISCOS COMPACTOS**

**Por lo general, el manejo del software educativo en multimedia, se trata de sistemas de fácil manejo que no requieren el conocimiento del soporte, basta con presionar el mouse o ratón dirigiendo las flechas que avanzan o retroceden, señalando iconos fácilmente identificables o funciones que indican los posibles caminos a seguir. Y entre estos se encuentran los siguientes:**

### **A.- INSTALACIÓN DEL PROGRAMA**

- 1. Encender el equipo y esperar a que se restablezca Windows 95/98/milenium.**
- 2. Introducir el CD en el lector del CD-ROM y esperar 30 segundos para que la computadora lo reconozca, por medio del Autorun; si no se activa así, entonces irse a inicio y en ejecutar abrir la unidad donde se encuentra el CD-ROM y activar el ejecutor.**

3. *El programa de instalación se pondrá en funcionamiento automáticamente.*
4. *Seguir las instrucciones que aparecerán en la pantalla.*
5. *El programa de instalación creará un icono en el grupo de programas.*
6. *Hacer DOBLE CLICK en el icono para iniciar el programa.*

## **B.- ENTRAR AL PROGRAMA**

1. *Una vez ubicados en Windows clic en INICIO.*
2. *Ubicarse en PROGRAMAS.*
3. *Seleccionar icono con el nombre del programa a ejecutar.*
4. *Elegir el título (un click)*

## **C.- ACCIONES PARA EL MANEJO DEL PROGRAMA**

1. *Botón para cerrar y salir del programa.*
2. *Puntero que a través del mouse, permite seleccionar opciones.*
3. *Puntero que a través del mouse, permite activar HIPER-TEXTOS.*

## **D.- SALIR DEL PROGRAMA**

1. *CLICK en el botón CERRAR.*
2. *CLICK en el botón INICIO.*
3. *Opción APAGAR EL SISTEMA....*
4. *Configurar que desea apagar el sistema.*

## **ETAPAS BÁSICAS PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO POR POWER POINT**

*Para la elaboración y diseño de un software educativo por medio de la computadora se siguen una serie de etapas básicas, las cuales se mencionan a continuación:*

- ? *Seleccionar el tema a trabajar y determinar el objetivo que se pretende lograr con dicho tema.*
- ? *Recopilar la información requerida para el trabajo, ya sea a partir de fuentes de consulta tanto primarias, secundarias como terciarias.*
- ? *Determinar el contenido y subdividir éste en diapositivas de acuerdo con el tratamiento del tema.*
- ? *Desarrollar preliminarmente cada diapositiva de acuerdo al contenidos.*
- ? *Distribuir el contenido en las dispositivas necesarias.*
- ? *Analizar la funcionalidad de cada pantalla.*
- ? *Corregir tanto los textos, animaciones, gráficos, etc.*

- ? *Revisar la totalidad del contenido con el propósito de evaluar si éste cumple con el objetivo de aprendizaje para el que fue elaborado.*
- ? *Realizar los ajustes pertinentes al trabajo final.*

## **LAS ETAPAS SE REALIZARÁN MEDIANTE LAS SIGUIENTES ACCIONES**

### **1.- DETERMINACIÓN DEL TEMA A TRABAJAR Y LOS OBJETIVOS QUE SE PRETENDEN LOGRAR.**

*Se elige por su carácter de importancia y aprendizaje un tema que usted considere que puede tener una enseñanza significativa en los alumnos, tomando en cuenta la su factibilidad para desarrollarlo, su complejidad, etc.*

### **2.- RECOPLILACIÓN DE LA INFORMACIÓN MEDIANTE LAS FUENTES DE CONSULTA.**

*Esta etapa consiste en la investigación tanto de campo como documental para lograr el acopio de la información en relación con el tema y los objetivos seleccionados.*

### **3.- DETERMINACIÓN DEL CONTENIDO Y SUBDIVISIÓN DE ESTE EN BLOQUES DE ACUERDO AL TRATAMIENTO DEL TEMA.**

*Para planear la distribución del contenido y poder visualizar su secuencia lógica, es necesario elaborar un esquema general del programa de aplicación o mapa conceptual (diagrama de flujo), es decir, diseñar la distribución del tema en las diferentes diapositivas.*

#### **4.- DESARROLLO PRELIMINARES DE CADA DIAPOSITIVA.**

*Permite reorganizar y estructurar la información de cada uno de los aspectos del esquema general a fin de seleccionar tipo de letras, tamaños, fotografías, imágenes, videos, música y gráficos, etc., que llevarán cada una de las diapositivas.*

#### **5.- DISTRIBUCIÓN DEL CONTENIDO EN LAS DIAPOSITIVAS.**

*Corresponde al ordenamiento y distribución del contenido del tema seleccionado; en él se debe evitar en la medida de lo posible, presentar únicamente información mediante texto; es mejor hacer uso de todos los elementos descritos en el anterior apartado. En dicha distribución deben hacerse ciertas consideraciones como son:*

∞ *La presentación de todo software educativo, debe hacerse mediante las siguientes pantallas de distribución:*

? *Portada.*

? *Presentación o introducción.*

? *Índice o tabla de contenidos.*

? *Contenido del tema elegido, el cual deberá tener dentro de sus diapositivas los siguientes elementos: texto, fotografías de cualquier tipo ya sean escaneadas y de la que se encuentran en determinados CD-ROM científicos, imágenes prediseñadas o obtenidas de algún disco compacto, audio, sonido, voz, películas, hipervínculos, efectos de animación, botones de acción, hipertextos y cualquier otro elemento que se pueda incorporar para que el trabajo final sea de calidad y poner tener un aprendizaje significativo.*

? *Bibliografía.*

? *Conclusiones.*

- ✗ **Con el propósito de que el alumno desempeñe un papel activo en la ejecución de un programa educativo realizado por computadora, estos deben contar con hipervínculos ya sea desde la tabla de contenido o índice lo cual nos permita desplazarnos dentro de toda la presentación.**

## 6.- ANÁLISIS DE LA FUNCIONALIDAD DE CADA DIAPOSITIVA.

**Cada diapositiva debe cumplir con un propósito, éste puede ser de diversa índole; sin embargo, los aspectos fundamentales a tomar en cuenta son:**

<b>DENOMINACIÓN DE LA PRESENTACIÓN</b>	<b>PROPÓSITO</b>
<b>Situación didáctica</b>	<b>Presentar situaciones reales a partir de las cuales se construya un conocimiento.</b>
<b>Presentación didáctica</b>	<b>Ilustrar conceptos o hechos a través de mapas conceptuales, dibujos, fotografías, imágenes y efectos de animación.</b>
<b>Afirmativo</b>	<b>Consolidar lo aprendido.</b>
<b>Archivo</b>	<b>Fórmulas, datos estadísticos, fecha de acontecimientos políticos, sociales y económicos (entre otros), que permitan ampliar los conocimientos sobre el tema seleccionado.</b>
<b>Motivación</b>	<b>Incentivar al alumno para iniciar y seguir paso a paso el proceso de aprendizaje, presentándole los conceptos de manera agradable y permitiendo además de brindar una retroalimentación cuando el estudiante alcance las metas propuestas.</b>
<b>Ejercitación</b>	<b>Procurar que el alumno reafirme los conceptos adquiridos al aplicarlos en los ejercicios, problemas y tareas planteados.</b>

<b>Evaluación</b>	<b>Concienciar al alumno sobre el número de aciertos obtenidos y errores cometidos en la ejercitación, impulsándolo a aplicarse más en el aspecto donde presente deficiencias. De igual manera proporciona al asesor o coordinador un instrumento más para evaluar.</b>
-------------------	---

## **7.- CORRECCIÓN DE CONTENIDOS Y GRÁFICOS.**

**Los textos deber ser:**

- ? **Breves, sin palabras divididas.**
- ? **Diseñar cada diapositiva de manera que conserven la idea fundamental cada una de ellas.**
- ? **Resaltar las palabras o ideas fundamentales si es necesario.**

**Los gráficos deben ser:**

- ? **Sencillos y agradables.**
- ? **Utilizar colores armónicos.**
- ? **Lograr que estos sean preferentemente animados.**

## **8.- REVISIÓN DE LOS EJERCICIOS Y LOS ARCHIVOS.**

**Para diseñar los ejercicios se debe considerar:**

- ? **Diferentes grados de dificultad, comenzando por el método inductivo hasta llegar al método deductivo.**
- ? **Estos deben ser aleatorios.**
- ? **Los cuales deben tener una redacción concisa, precisa y clara.**

- ? ***Estos deben ser interactivos.***
- ? ***Deberán tener una función reforzadora.***

***En cuanto a los archivos deben considerarse:***

- ? ***Deben tener una secuencia lógica.***
- ? ***No deben tener errores de los conceptos.***
- ? ***Deben tener una adecuación al nivel de enseñanza.***
- ? ***Deberán ser con claridad todas las instrucciones.***
- ? ***Deben tener una relación todos los gráficos con el contenido del tema.***
- ? ***Tendrá el propósito de lograr una interacción entre el docente – grupo – asesor - computadora.***

***La utilización de este tipo de trabajos educativos realizados por computadora, dentro del proceso educativo ofrece resultados más satisfactorio tales como: enriquecen el interés de los alumnos, fomentan la capacidad de logros, nutren las bases de aprendizaje, clarifican la concepción del proceso enseñanza-aprendizaje, presentan nuevas situaciones y desarrollan la motivación para experimentar otras posibilidades de aprendizaje.***

***A los actores de la tarea educativa les corresponde un papel activo e indispensable en donde es necesario compartir responsabilidades en el proceso enseñanza-aprendizaje.***

***Los resultados bajo esta óptica indicarán en los procesos de adquisición de habilidades que le permitan al alumno contar con más herramientas académicas que puedan ser transferidas a situaciones reales de la vida cotidiana.***

**"EXISTEN VERDADES ABSOLUTAS QUE DEMUESTRAN QUE EL SER HUMANO PUEDE, LO QUE EL HOMBRE NO SABE ES QUE PUEDE"**

Leonard Stamberg

## **ELABORACIÓN Y DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVOS POR MEDIO DEL POWER POINT**

***OBJETIVO: Facilitar al profesor las herramientas, los métodos y las técnicas necesarias para la Elaboración y Diseño de Programas Educativos, por medios automatizados como puede ser la computadora, con la finalidad de apoyar la comunicación entre profesor-alumno con recursos didácticos innovadores y hacer más sencillo el aprendizaje y poder dar una mejor calidad educativa.***

### **SOFTWARE DE APOYO:**

- ? ***Windows 95/98/Milenium.***
- ? ***Microsoft PowerPoint versión OFFICE 2000.***
- ? ***Windows Media Player versión 9.0***
- ? ***Cool Edit Pro versión 7.0***
- ? ***MusicMatch Jukebox versión 7.0***

### **HARDWARE DE APOYO:**

- ? ***Computadora multimedia compatible con IBM Pentium o superior la cual deberá tener las siguientes características: CD-ROM, memoria mínimo 64 Mb en RAM, Disco Duro de 6 Gb mínimo, monitor SVGA.***
- ? ***Windows 95 o superior y Office 2000.***

## **CONTENIDO:**

- 1. Introducción al diseño de presentaciones electrónicas.***
- 2. Conocimiento y reforzamiento de Windows 95/98/Milenium.***
- 3. Conocimiento Microsoft POWERPOINT ver. OFFICE 2000.***
  - 3.1 Técnicas Básicas de elaboración de guiones didácticos.***
  - 3.2 Crear una diapositiva nueva.***
  - 3.3 Dar formato a diapositivas.***
  - 3.4 Insertar y manipular Texto.***
  - 3.5 Conociendo WordArt.***
  - 3.6 Insertar y manipular Imágenes.***
  - 3.7 Insertar y manipular Animaciones.***
  - 3.8 Insertar y manipular Sonidos.***
- 4. Elaboración de una presentación electrónica.***
  - 4.1 Elaboración de una presentación electrónica interactiva.***

## **4.2 Presentaciones electrónicas portátiles.**

# **MANUAL PARA LA ELABORACIÓN DE PROGRAMAS EDUCATIVOS POR MEDIO DE POWER POINT**

## **(DESCRIPCIÓN GENERALIZADA DE ACTIVIDADES)**

### **1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS.**

**OBJETIVO:** *El profesor-alumno conocerá los conceptos básicos de este programa de aplicación llamado POWERPOINT, además identificará qué son las presentaciones electrónica, así como sus aplicaciones y usos didácticos dentro de su hacer pedagógico..*

#### **¿QUÉ ES UNA PRESENTACIÓN ELECTRÓNICA?**

*Una presentación electrónica es un conjunto de pantallas o diapositivas que crean una secuencia o historia de un tema o contenido determinado. La presentación debe estar conformada por uno o varios tipos de imágenes, así como con diferentes estilos de letras y formatos, los cuales apoyados en animaciones y efectos de animación hacen de ésta un recurso didáctico muy fácil de diseñar, elaborar y presentar.*

### **2. REPASO DE WINDOWS 95/98.**

**OBJETIVO:** *El profesor conocerá los conceptos, procedimientos y comandos básicos sobre el uso, manejo y funcionamiento de Windows 95/98 con el objeto de aprender a acceder rápidamente al software de apoyo llamado PowerPoint.*

## ¿QUÉ ES WINDOWS 95/98?

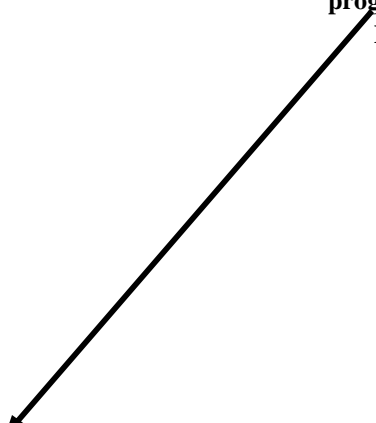
*Windows 95/98 es un sistema con un ambiente completamente gráfico que ayuda al usuario de equipos de computo a desarrollar diversas actividades de una manera rápida, fácil y sencilla.*

## PASOS A SEGUIR PARA INICIAR UNA SESIÓN EN WINDOWS 95/98 Y ENTRAR AL SOFTWARE DE APOYO MICROSOFT POWERPOINT

1. *Encender la computadora y esperar que se cargue totalmente Windows.*
2. *Con el mouse o ratón apunte el icono de INICIO de la barra de tareas y de clic con el botón izquierdo.*
3. *Apunte la opción marcada con el nombre PROGRAMAS.*
4. *Apunte con el mouse y dé clic en la opción Microsoft PowerPoint (ver figura)*

*Figuraa No. 1.*

Opción para entrar al  
programa Microsoft  
Power Point





### 3. CONOCIENDO MICROSOFT POWERPOINT VERSIÓN OFFICE 2000

**OBJETIVO:** *El maestro conocerá las técnicas elementales para la elaboración y diseño de guiones didácticos, así como el uso del software de apoyo (Microsoft PowerPoint) en sus modalidades básicas como son: barra de menús, barras de herramientas, iconografía, diapositivas, formatos y estilos, WordArt, efectos de animación, edición y manipulación de imágenes, animaciones y sonidos externos, que le permitirán elaborar presentaciones electrónicas impactantes.*

#### ¿QUÉ ES MICROSOFT POWER POINT?

*Microsoft PowerPoint, es un programa de aplicación efectivo para elaborar presentaciones electrónicas por medio de textos, imágenes y hasta animaciones creadas con otros programas.*

#### 3.1 TÉCNICAS BÁSICAS PARA LA

## ELABORACIÓN DE GUIONES DIDÁCTICOS

**OBJETIVO:** *El maestro conocerá los pasos a seguir para la elaboración y diseño de programas educativos por medio de guiones didácticos.*

*Pasos para elaborar el guión de un programa educativo.*

- 1. Selección del tema y sus objetivos.*
- 2. Estructuración de un esquema general.*

### 3.2 CREAR UNA DIAPOSITIVA NUEVA.

*Al entrar al programa de PowerPoint, éste nos dará diferentes instrucciones, iconos y comandos para trabajar con él. Una de ellas es la creación de diapositivas nuevas.*

- 1. Seleccione con el mouse en el cuadro de diálogo PowerPoint, la opción; PRESENTACIÓN EN BLANCO. (ver figura No.2)*

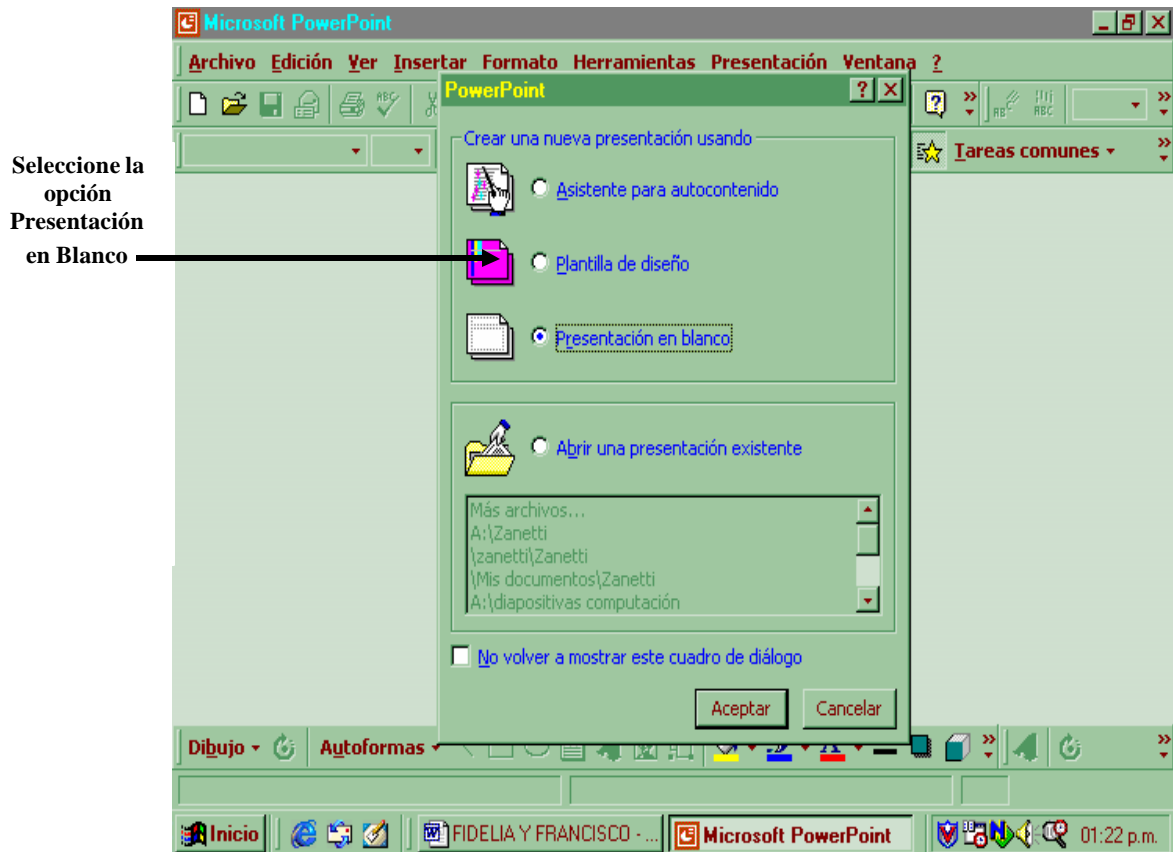


Figura No. 2

2. En el cuadro de diálogo NUEVA DIAPOSITIVA, seleccionar la que más convenga, en este caso seleccionaremos una diapositiva en blanco. (ver figura No.3)

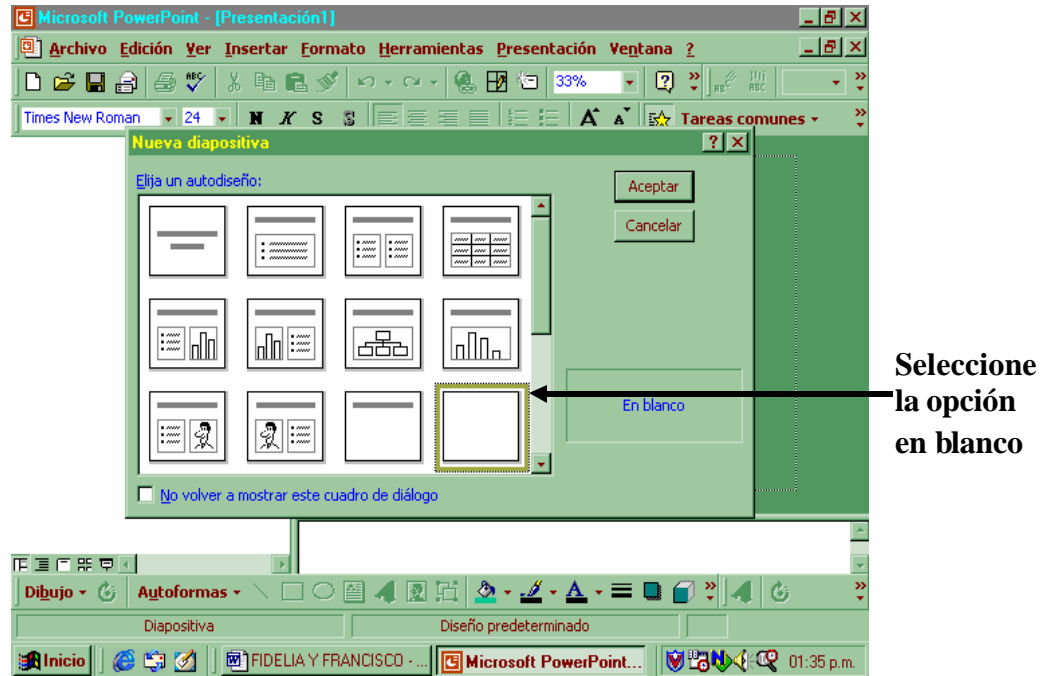


Figura No. 3

***Con estas instrucciones logramos crear una diapositiva nueva para la elaboración de presentaciones electrónicas.***

### 3.3 LA BARRA DE MENÚS

***Al igual que en muchos programas que se manejan bajo este ambiente, las diapositivas de PowerPoint nos presentan diferentes opciones y menús los cuales presentaremos a continuación. (ver figura No. 4)***

***En las barras de menú cuando se abre alguna opción por ejemplo ARCHIVO, aparece una serie de submenús, cuando el submenú tiene una serie de puntos esto indica que el siguiente paso será la presentación de un CUADRO DE DIÁLOGO y cuando termina en un figura geométrica como un triángulo esto indica que tiene un submenú de ordenes o instrucciones, cuando no tiene ninguna de estas opciones la función o comando se activa directamente.***

## BARRA DE MENÚS

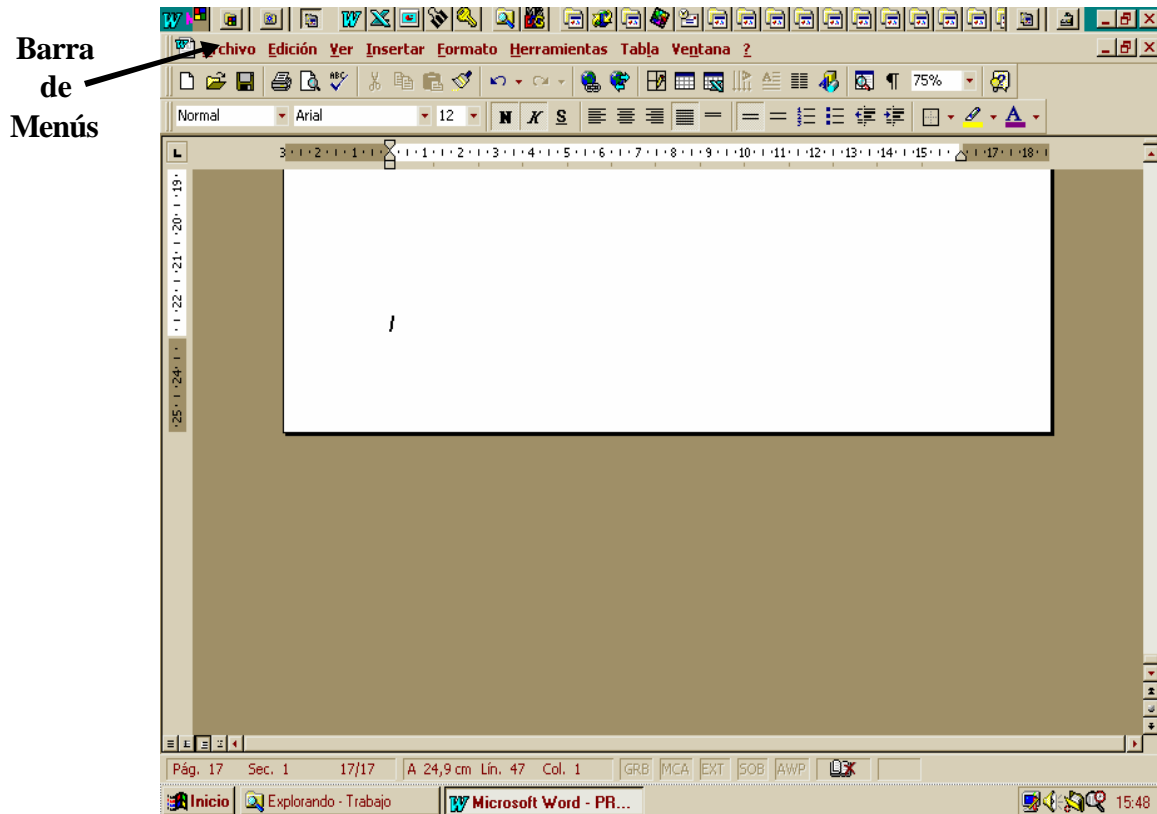


FIGURA No. 4

### ARCHIVO:

*Este menú nos servirá para crear una presentación nueva, abrir una presentación existente, cerrar la presentación activa, guardar la presentación activa, crear presentaciones portátiles, configurar la página activa, imprimir y salir del programa, así también nos presenta las propiedades, enviar a..., vista previa de la página Web.*

### EDICIÓN:

*Con este menú realizaremos actividades como deshacer acciones, cortar, copiar, pegar lo seleccionado, borrar, seleccionar texto u objetos, duplicar lo se-*

*leccionado, eliminar diapositiva, buscar y/o reemplazar palabras, vínculos..., objeto, ir a propiedad, seleccionar todo.*

### **VER:**

*Este menú nos sirve para ver la pantalla en los formatos de diapositiva normal, esquema, clasificador de diapositivas, página de notas, presentación con diapositivas, patrón generalizado, diapositivas en miniatura, notas del orador, barra de herramientas, regla, guías, encabezados y pies de página, comentarios, zoom, blanco y negro.*

### **INSERTAR:**

*Con este menú nos permite insertar nuevas diapositivas, duplicar diapositiva, número de diapositiva, fecha y hora, imagen, cuadros de texto, películas y sonidos, gráficos, objetos, símbolo, hipervínculo, objeto.*

### **FORMATO:**

*Este menú nos permitirá realizar varios formatos como pueden ser: numeración y viñetas, fuente..., , alineación, interlineado, cambiar mayúsculas y minúsculas, reemplazar fuentes, diseño de la diapositiva, combinaciones de colores de la diapositiva, fondo, aplicar plantillas de diseño, colores y líneas, objeto.*

### **HERRAMIENTAS:**

*Este menú llamado herramientas nos permite manejar las siguientes partes: colaboración en línea, notas de la reunión, macro, complementos, personalizar, opciones, ortografía, corrector de estilos, idioma, autocorrección.*

## PRESENTACIÓN:

*En este menú de opciones veremos las siguientes a ejecutar: ver presentación, ensayar intervalos, grabar narración, configurar presentación, botones de acción, configuración de la acción, preestablecer animación, personalizar animación, vista previa de la animación, transición de diapositivas, ocultar diapositivas, presentaciones personalizadas.*

## BARRA DE ICONOS.

*En estas barras de iconos encontraremos las opciones antes mencionadas de la barra de menús pero en forma totalmente gráfica y simplificada, el usuario podrá tener acceso a ellas por medio del mouse y de esta manera logrará trabajar más rápida y fácilmente. Dentro de estas barras de iconos las principales serán: barra estándar, barra de formato y la de dibujo. (ver figura No. 5)*

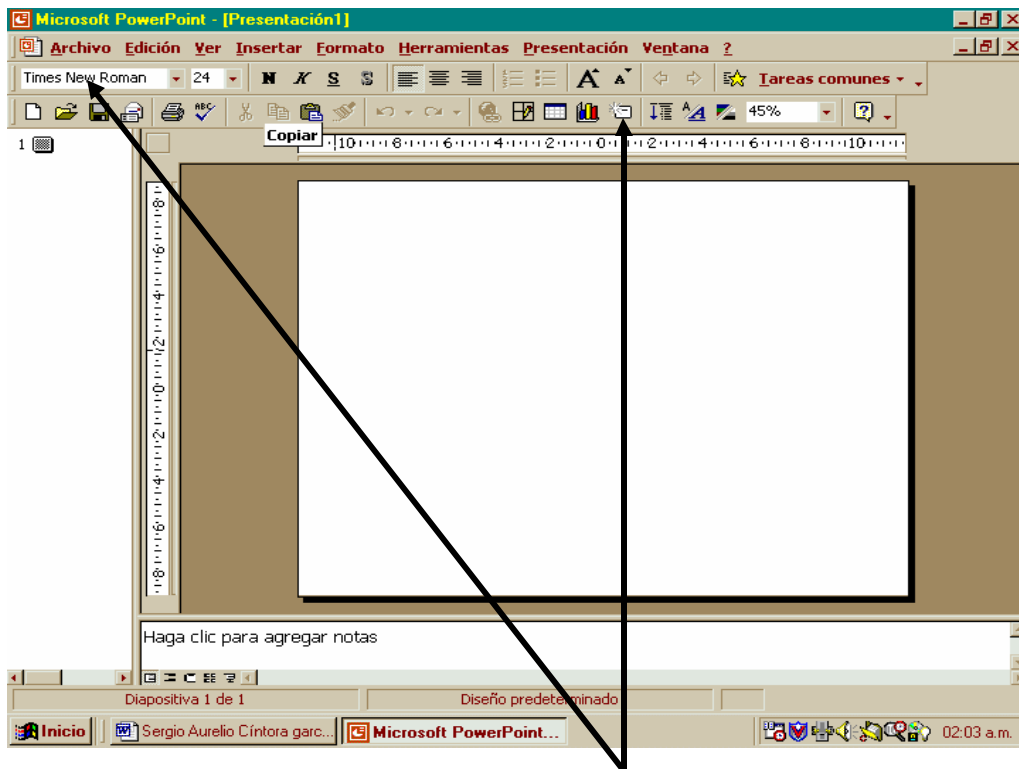


Figura No. 5

### 3.4 INSERTAR Y MANIPULAR TEXTO

*Dentro de las diapositivas, la forma más fácil y rápida de insertar texto es por medio del cuadro de texto. Este se encuentra en la barra de dibujo. (ver figura No.6).*

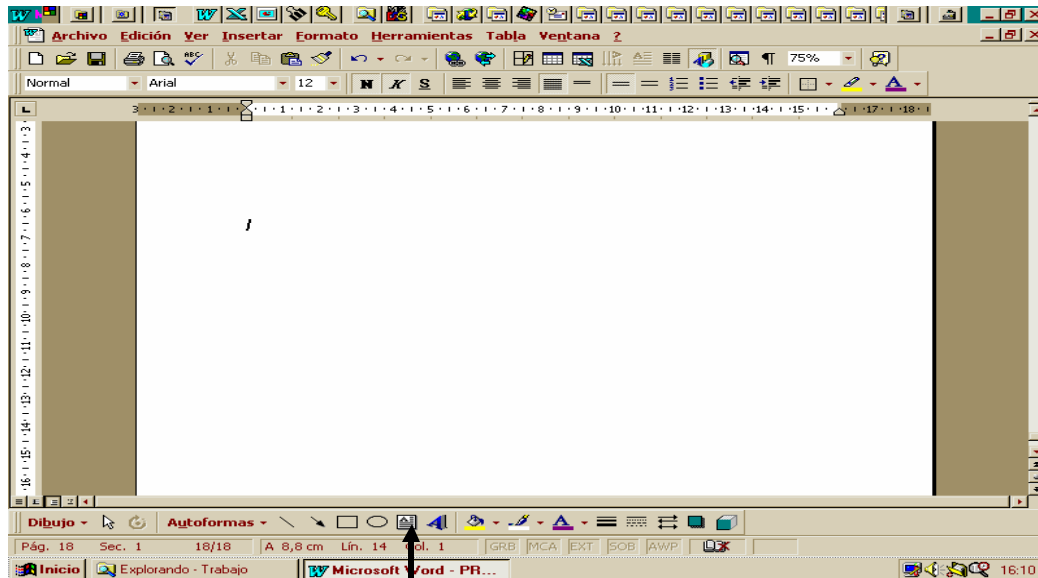


Figura No. 6 Cuadro de texto

#### 3.4.1 ¿CÓMO INSERTAR TEXTO?

1. *Seleccione con el mouse, en la barra de dibujo el icono de cuadro de texto.*
2. *Con el mouse especifique dentro de la diapositiva en blanco el área en la que se escribirá el texto (esto será arrastrando el mouse y creando el cuadro de texto.)*
3. *Ya que se estableció el cuadro antes mencionado, aparecerá dentro de este un cursor, el cual señala que está listo para empezar a escribir el texto deseado.*

- 4. Una vez escrito el texto, se le podrá dar formato: centrado, cursiva, subrayado, color, relleno y diferentes tipos de formato y tamaño de la letras. Además de poder colocarlo en el sitio deseado.

### 3.5 CONOCIENDO WORDART

WordArt es una herramienta que nos sirve para insertar texto, pero con diferentes formatos a los conocidos. Este presenta los textos en tercera dimensión, con efectos de relleno, otras galerías de colores y formas. (ver figura No. 7)

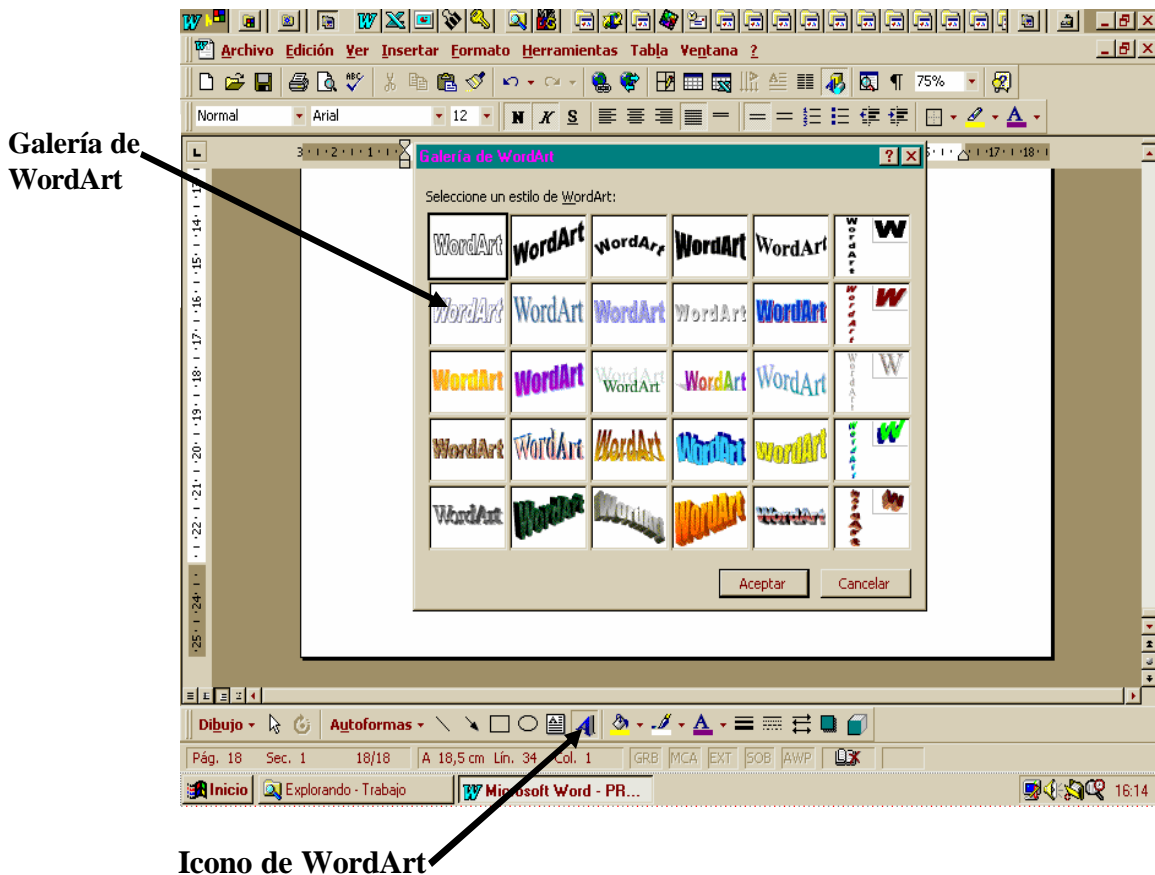


Figura No. 7

## 3.6 INSERTAR Y MANIPULAR IMÁGENES

*Las imágenes son fundamentales dentro de una presentación ya que muestran gráficamente la idea del tema a exponer. La forma de cómo insertaremos imágenes a nuestras diapositivas se realizará de dos maneras, ya sea por medio de la galería de imágenes prediseñadas o desde un archivo determinado, el procedimiento será como sigue:*

### 3.6.1 IMÁGENES PREDISEÑADAS

1. *Dar clic en el icono de INSERTAR IMAGEN PREDISEÑADA, el cual se encuentra en la barra de dibujo.*
2. *En el cuadro de diálogo INSERTAR IMAGEN PREDISEÑADA, seleccione la carpeta prediseñada o imagen deseada.*
3. *Seleccione con el mouse la categoría de la imagen deseada y dar un clic para abrir la categoría.*
4. *Seleccione la imagen deseada y de un clic sobre la figura, entonces aparece un cuadro flotante, en este cuadro dar un clic en el primer icono que se llama INSERTAR CLIP.*
5. *automáticamente se inserta la imagen prediseñada en la diapositiva.*
6. *Cerrar el cuadro de diálogo para poder ver la imagen en la diapositiva. (ver figura No. 8)*

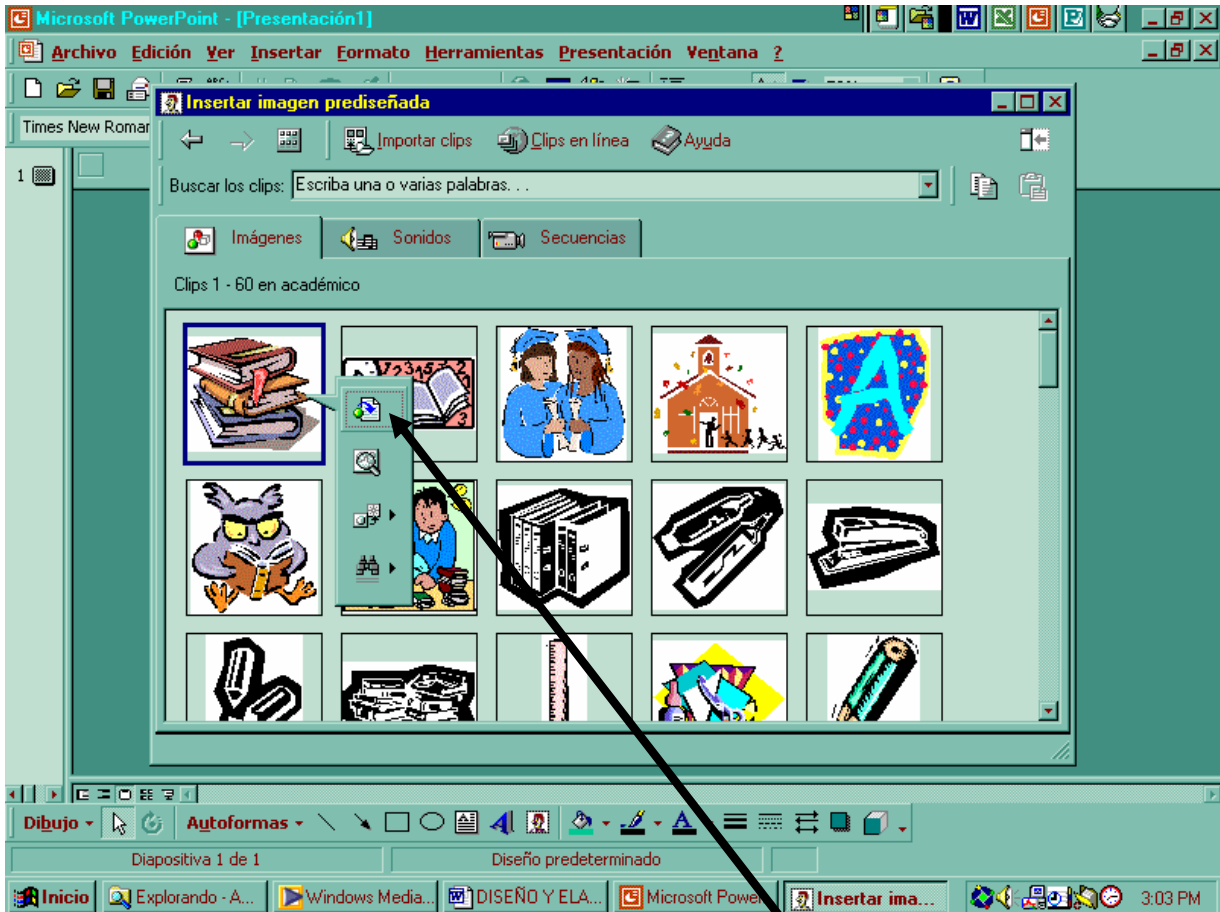


figura No. 8

Insertar Clip

### 3.6.2 INSERTAR IMÁGENES DESDE UN ARCHIVO

1. *Apunte con el mouse y dar clic al menú INSERTAR, ubicado en la barra de menús.*
2. *Apunte con el mouse la opción IMAGEN y dar un clic en la opción DESDE UN ARCHIVO, entonces se abre un cuadro de diálogo llamado INSERTAR IMAGEN.*
3. *Dar un clic en BUSCAR EN: para ubicar la unidad o carpeta donde se encuentra la imagen que deseamos insertar.*
4. *Seleccionar la IMAGEN DESEADA y dar clic en INSERTAR.*

**5. Automáticamente se inserta la imagen en la diapositiva. (ver figura No. 9)**

**Cuadro de diálogo insertar imágenes desde archivo**

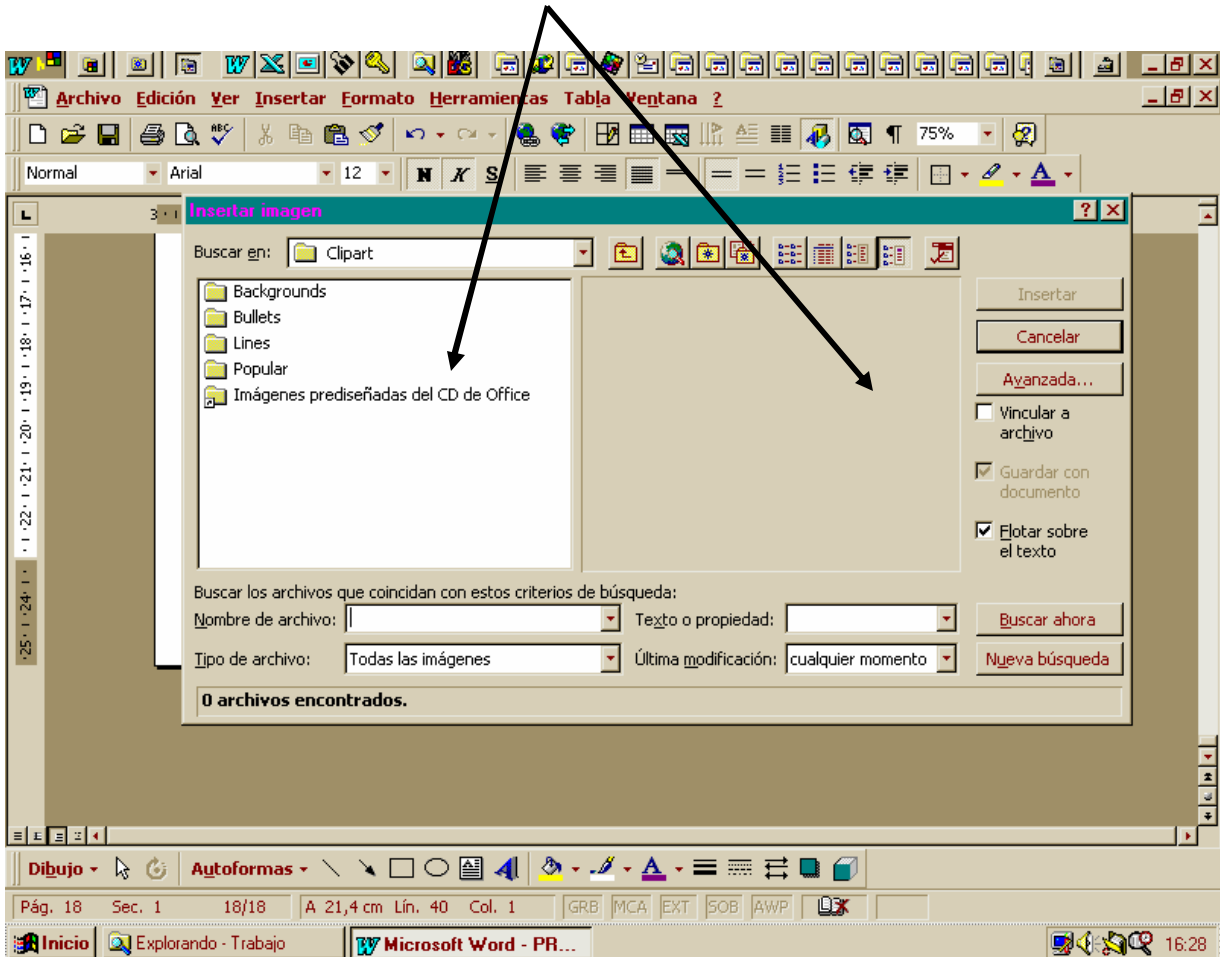


Figura No. 9

### **3.7 INSERTAR Y MANIPULAR ANIMACIONES O VIDEOS.**

*Las animaciones como los videos, son secuencias de imágenes prediseñadas las cuales son una forma de apoyo didáctico muy importante ya que se presentan con sonidos y con movimientos, representan explicaciones reales de un tema determinado. Algunos procedimientos serán los siguientes:*

### 3.7.1 INSERTAR ANIMACIONES O VIDEOS EN SECUENCIA DE IMÁGENES.

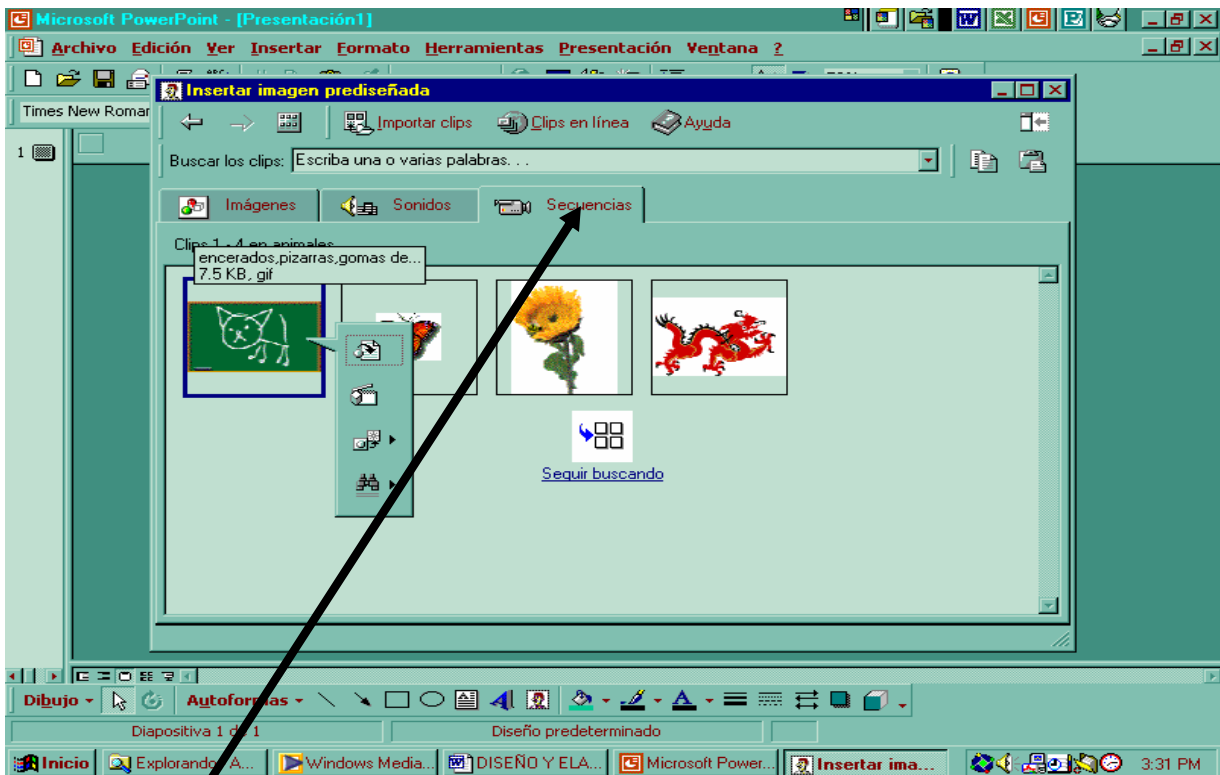
1.- Dar un clic en **INSERTAR** de la barra de menú, después bajar el mouse hasta la opción **IMAGEN**, moverlo hacia la derecha y dar otro clic e **IMÁGENES PRE-DISEÑADAS**.

2.- En el cuadro de diálogo **INSERTAR IMAGEN PREDISEÑADA**, seleccione la carpeta **SECUENCIAS**.

3.- Seleccione con el mouse la secuencia deseada y dar un clic en la opción **INSERTAR CLIP**.

4.- Automáticamente se inserta la secuencia deseada en nuestra diapositiva.

5.- Se activa el movimiento de las secuencias cuando damos un clic en el icono **PRESENTACIÓN DE DIAPOSITIVAS**. (ver figura No. 10).



Galería de Secuencias

Figura No. 10

### 3.7.2 INSERTAR VIDEOS DESDE UN ARCHIVO.

1.- Apunte con el mouse y dar clic al menú **INSERTAR**, ubicado en la barra de menús.

2.- Apunte con el mouse la opción **PELÍCULAS Y SONIDOS** y dar clic en la opción **PELÍCULA DE ARCHIVO**.

3.- En el cuadro de diálogo **INSERTAR PELÍCULA**, en el apartado **BUSCAR EN**; aquí se rastrea la película que deseamos insertar en sus diferentes unidades como: **C**;, **D**;; **E**;; etc.

4.- Seleccionar la película deseada y dar clic en **ACEPTAR**.

5.- Automáticamente se inserta el vídeo o la película en la diapositiva. Los videos o películas tienen extensión **AVI**. (ver figura No. 11)

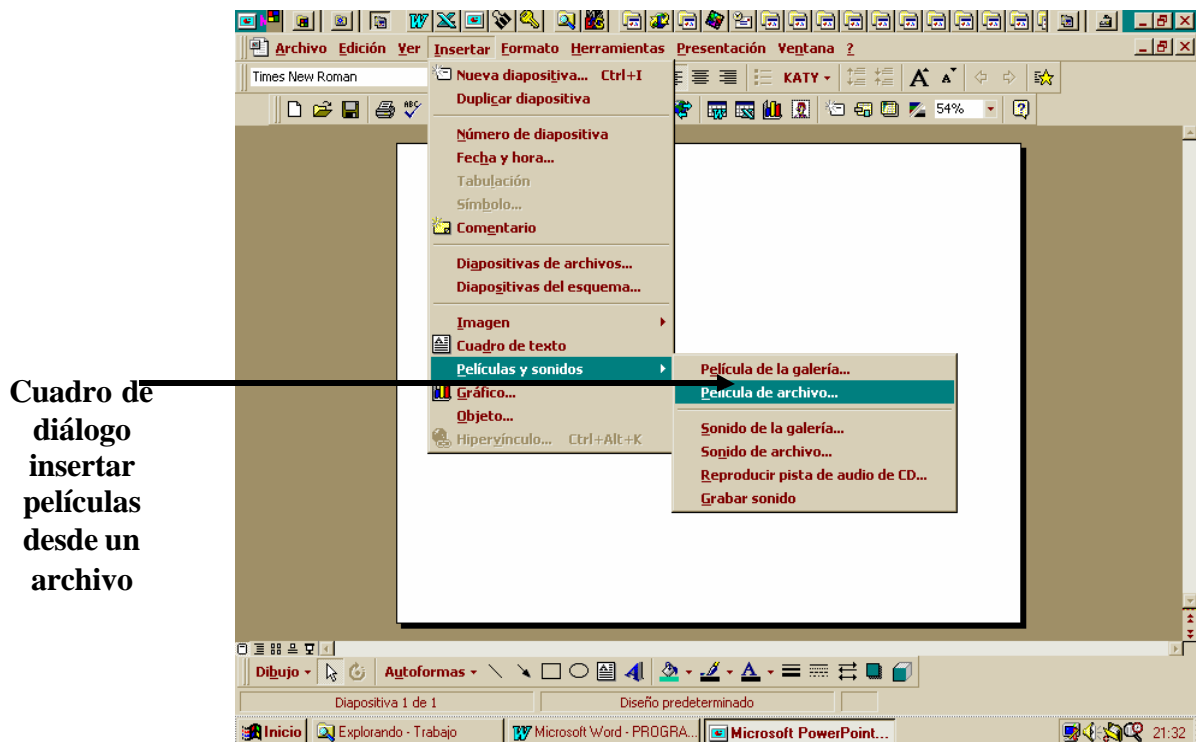


Figura No. 11

## 3.8 INSERTAR Y MANIPULAR SONIDOS

*Los sonidos dentro de una diapositiva nos permitirán hacer más real y explicable el tema a presentar, ya que podremos insertarle sonidos, narración de voz, música de CD grabados, etc., para lograr esto realizaremos lo siguiente:*

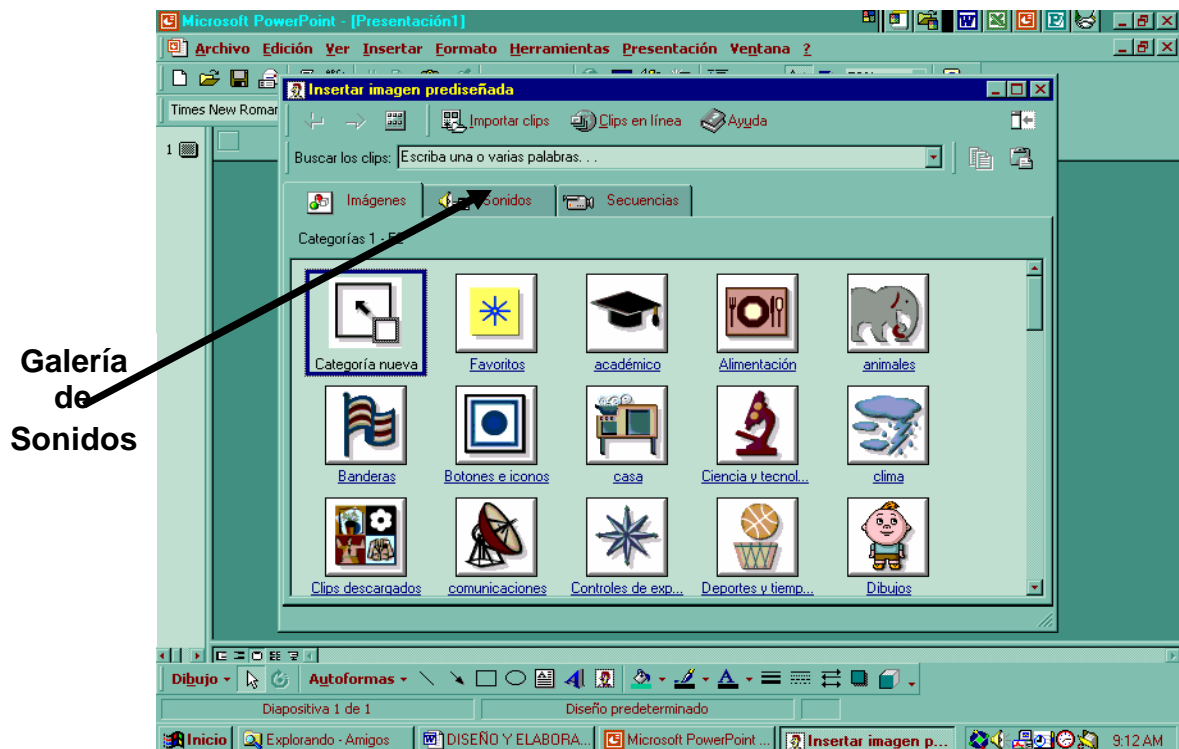
### 3.8.1 SONIDOS

1.- Dar un clic en INSERTAR de la barra de menús, bajar hasta el ratón hasta la opción IMAGEN. Moverse hacia IMÁGENES PREDISEÑADAS y dar un clic.

2.- En el cuadro de diálogo INSERTAR IMAGEN PREDISEÑADA, seleccionar la carpeta SONIDO que deseamos incorporar a la diapositiva de trabajo.

3.- Seleccionar con el mouse el SONIDO DESEADO y dar clic en la opción INSERTAR.

4.- Automáticamente se inserta el sonido en nuestra diapositiva. (ver figura No.12)



### 3.8.2 INSERTAR SONIDOS DESDE UN ARCHIVO.

1. *Apunte con el mouse y dar clic al menú INSERTAR, ubicado en la barra de menús.*
2. *Bajarse con el mouse hasta la opción PELÍCULAS Y SONIDOS, moverse a la derecha hasta la opción SONIDO DE ARCHIVO.*
3. *En el cuadro de diálogo INSERTAR SONIDO, en el apartado BUSCAR EN:, localiza el archivo dentro de las unidades, los sonidos tienen extensión Wav, Midi.*
4. *Seleccionar el sonido deseado y dar clic en aceptar.*
5. *Automáticamente se inserta el vídeo en la diapositiva. (ver figura No. 13)*

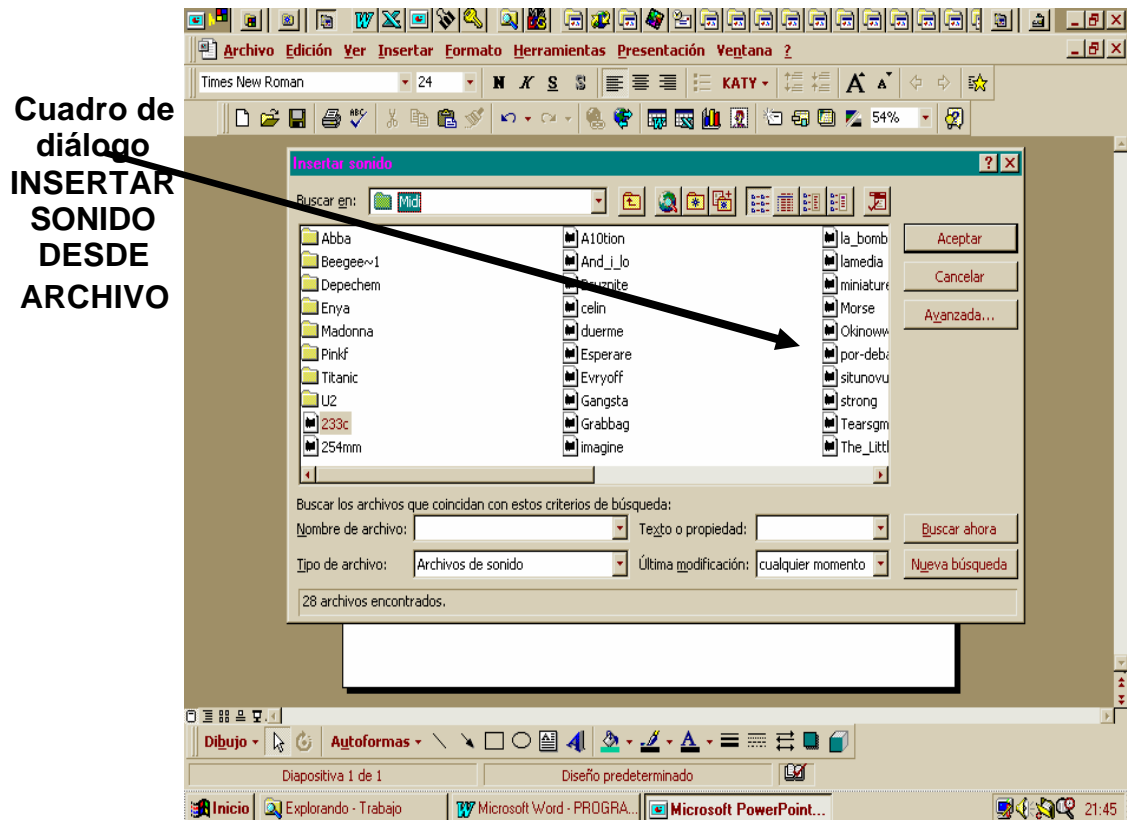


Figura No. 13

### 3.9 ¿CÓMO MEJORAR UNA PRESENTACIÓN?

*Se pueden hacer muchas cosas para mejorar el aspecto de sus diapositivas, ya sea que contengan textos u objetos dibujados o prediseñados por usted. Cuando se agregan toques especiales a los objetos, las diapositivas son más legibles y captan con mayor facilidad la atención de la audiencia. Aquí se darán varias técnicas que podrá usar para dar a sus diapositivas un mejor atractivo. No necesita ser un experto en las artes gráficas; incluso los toques más sencillos hacen un mundo de diferencia en el aspecto de una presentación.*

*En este tema se verá lo referente a:*

- ? *Trabajar con plantillas.*
- ? *Cambiar la fuente, el estilo y color de un texto para mejorarlo.*
- ? *Trabajar con viñetas y cambiar el interlineado y la alineación de un texto.*
- ? *Crear efectos especiales con el uso de colores, rellenos y estilos de línea.*
- ? *Agregar diseños, sombreados y sombras a un objeto.*
- ? *Seleccionar y cambiar una combinación de colores.*

*Las plantillas lo ayudarán a crear con rapidez diapositivas de aspecto formidable.*

**Nota:** Además de las plantillas diseñadas profesionalmente que ofrece Power-Point, puede usar como plantilla cualquier presentación guardada.

### 3.9.1 CÓMO AGREGAR UNA PLANTILLA

- ? *En el menú ARCHIVO haga clic en la opción NUEVO y a continuación en el cuadro de diálogo NUEVA PRESENTACIÓN se observan tres carpetas, active la carpeta GENERAL.*
- ? *Hacer doble clic en la opción ASISTENTE PARA AUTOCONTENIDO.*
- ? *Hacer clic en el botón SIGUIENTE y selecciona la categoría en la que desea que se muestre la plantilla.*
- ? *Haga clic en agregar y busque la plantilla que desea agregar y hacer clic en ACEPTAR.*

### 3.9.2 CÓMO MODIFICAR UNA PLANTILLA

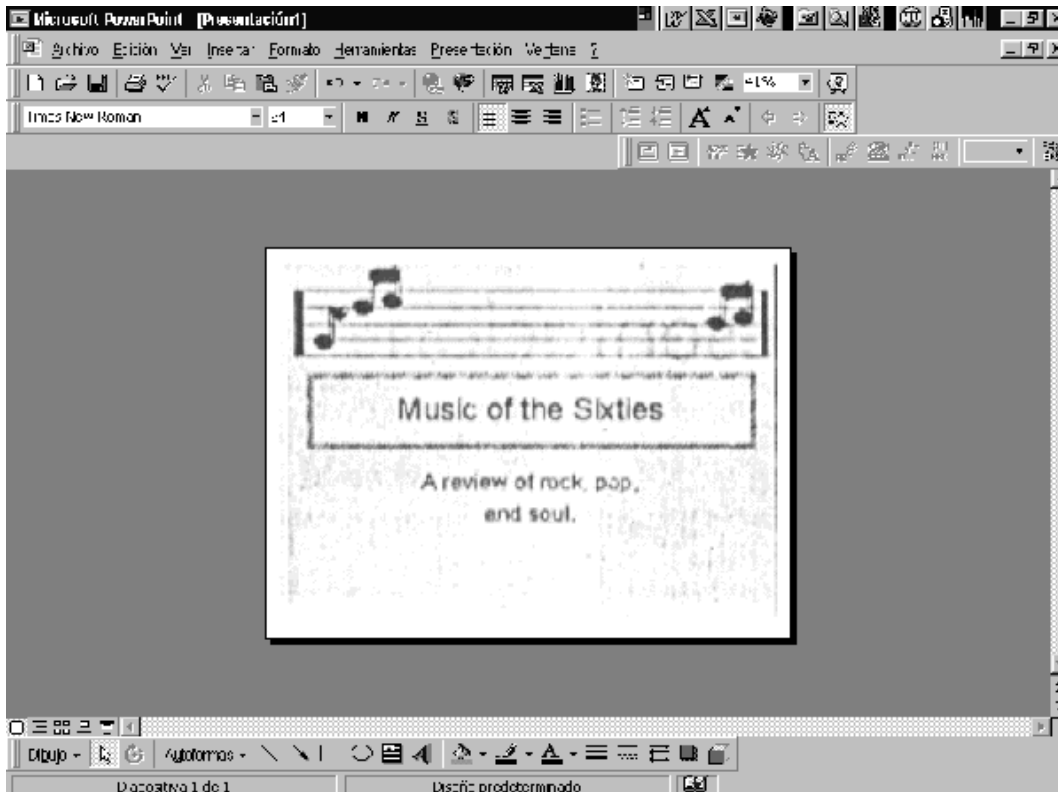
*Después de seleccionar una plantilla para su presentación, tal vez desee modificar varias de sus características. Por ejemplo, es posible que decida usar una fuente diferente, darle más puntos a los títulos, o agregar a la plantilla un elemento gráfico, tal como el logotipo de su escuela o institución. Para que estos cambios afecten a todas las diapositivas de la presentación, hágalos en el patrón de diapositivas. También es posible que desee cambiar el patrón del esquema, los documentos y las notas, para que los cambios se apliquen a todas las páginas del esquema, los documentos y las notas.*

*No tiene que exhibir el patrón de diapositivas para cambiar los colores definidos en una plantilla. En lugar de eso, seleccione el FORMATO COMBINACIÓN DE COLORES de la diapositiva o bien COMBINACIÓN DE COLORES de la diapositiva del menú contextual para exhibir el cuadro de diálogo COMBINACIÓN DE COLORES DE LA DIAPOSITIVA. Para aprender a cambiar colores, vea “Cómo trabajar con las combinaciones de colores”.*

### 3.9.3 CÓMO MEJORAR UN TEXTO

*Cuando introduce texto en una diapositiva, la fuente, el estilo (normal, negritas o cursivas), el tamaño de la fuente, el color y los efectos especiales (subrayados, sombras, etc.) de dicho texto se apegan a lo especificado en la plantilla actual. Si desea cambiar alguna de estas especificaciones (que se llaman en conjunto especificaciones de fuente), puede hacerlo ya sea para todas las diapositivas, mediante la alteración del patrón de diapositivas, o bien, puede cambiar las especificaciones de fuente sólo para objetos de texto seleccionados.*

### 3.9.4 CÓMO SELECCIONAR LA FUENTE, EL ESTILO Y EL COLOR PARA EL TEXTO



Use esta plantilla para sugerir un tema musical

*En la plantilla Música (Music), aparece un pentagrama a lo largo de la parte superior de cada diapositiva. Las notas del pentagrama tienen sombra. El texto del título se exhibe en la fuente Arial de 44 puntos y el del subtítulo en la fuente Arial de 32 puntos.*

*Para cambiar las especificaciones de fuente, seleccione el texto que desea modificar y elija Formato Fuente para exhibir el cuadro de diálogo Fuente. Las especificaciones Fuente, Estilo de Fuente, Tamaño y Color se explican por sí mismas; estas opciones aparecen en la mayor parte de los procesadores de texto, hojas de cálculo y gráficos. Sin embargo, el cuadro de efectos contiene algunas opciones que tal vez no le resulten familiares.*

*Los colores para la plantilla Música están definidos con claridad. Aunque los colores no se distinguen en la página impresa en blanco y negro de este libro, se destacan con facilidad en la plantilla de su computadora.*



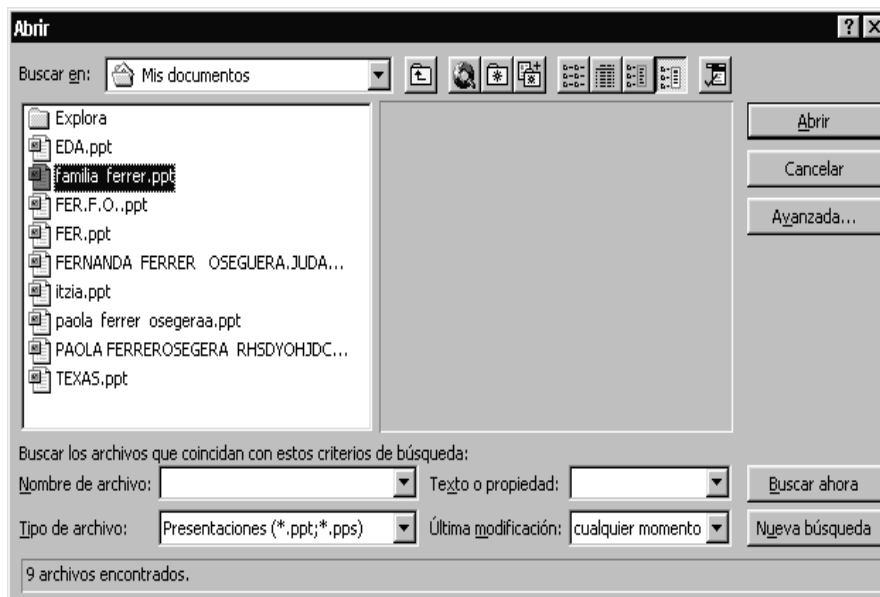
### 3.9.5 CÓMO ELEGIR UNA PLANTILLA

*Usted puede elegir una plantilla al crear una presentación nueva. También puede modificar la plantilla de una presentación existente. Para seleccionar una plantilla para una presentación nueva, elija la opción Una plantilla del cuadro*

*de diálogo de PowerPoint que aparece cuando se inicia el programa, o del cuadro de diálogo Presentación nueva que aparece cuando usted crea una presentación. (Consulte “Cómo crear, guardar y abrir una presentación”).*

## PARA CAMBIAR LA PLANTILLA DE UNA PRESENTACIÓN ACTIVA, SIGA ESTOS PASOS:

- ? *Haga clic en el botón Plantilla de la esquina inferior derecha de la ventana de PowerPoint, o seleccione Formato, después aplicar la plantilla de diseño. Aparecerá el cuadro de diálogo de diseño llamado aplicar plantilla.*



- ? *Selecciones un directorio de plantillas en la lista de directorios y resalte el nombre de una plantilla en la lista Nombre del archivo.*

**NOTA:** *Para obtener una muestra de una plantilla, haga clic sobre ella en la lista NOMBRE DEL ARCHIVO para resaltarla (recuerde usar la barra de desplazamiento para ver más plantillas). Una muestra de la plantilla resaltada aparecerá en la esquina inferior derecha del cuadro de diálogo.*

- ? **Haga doble clic en el nombre de una plantilla deseada o dar clic en la plantilla que queremos y damos un clic en el botón Aplicar o presiones Enter para seleccionar la plantilla resaltada. El cuadro de diálogo se cerrará y PowerPoint aplicará la plantilla nueva a la presentación activa.**

---

**Si tiene problemas...** *decide que la plantilla que eligió no es conveniente para su presentación, puede cambiarla con facilidad siguiendo los pasos anteriores para seleccionar una diferente.*

---

## **4.- PRÁCTICA DE TALLER**

### **ELABORACIÓN DE PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS.**

**OBJETIVO:** *Una vez revisados los puntos de los temas anteriores el profesor-alumno realizará con el apoyo del asesor o coordinador, una práctica relacionada con la elaboración y diseño de una presentación electrónica, la cual se completará con la realización de una práctica de elaboración de presentaciones electrónicas interactivas, y para terminar, la práctica de presentaciones electrónicas portátiles. Una vez concluidas esta, el docente estará debidamente capacitado para la elaboración, diseño y realización de este útil y valioso material de apoyo didáctico.*

### **PROPUESTA**

*Este taller está orientado a todos los profesores activos de educación básica, y a los formadores de docentes, que tengan conocimientos básicos en las áreas de cómputo que se manejarán (Windows, Microsoft Office).*

## LAS GRABACIONES DE AUDIO PARA PROYECTOS DE MULTIMEDIA

### HE AQUÍ UN BREVE PANORAMA DEL PROCESO.

- ? *Decida que clase de sonido necesita (música de fondo, efectos especiales de sonido y diálogo hablados). Decida usted donde ocurrirán estos eventos de audio para su proyecto, para que ajuste las entradas de sonido en su guión o pueda crear una hoja de entrada.*
- ? *Decida donde y cuando quiere utilizar audio digital.*
- ? *Consiga su material creándolo o comprándolo.*
- ? *Edite los sonidos para adaptarlos a su proyecto.*
- ? *Pruebe los sonidos para asegurarse de que están sincronizados con las imágenes del proyecto.*

**IMÁGENES:** *Son presentaciones con movimientos y gráficos a través del espacio y tiempo para explicar objetos complejos.*

*Al principio de un proyecto de multimedia, la pantalla es un lienzo blanco listo para que el diseñador de multimedia exprese su arte. Lo que usted ve en la pantalla de la computadora en un momento dado es una composición de elementos tales como: textos, símbolos, mapas de bits parecidos a fotografías, gráficos de vectores, imágenes en tercera dimensión, botones especiales para seleccionar y ventanas de vídeo en movimiento. Algunas partes de la imagen pueden vibrar o moverse un poco, de forma que la pantalla nunca este del todo estática y tiene a sus ojos a que la miren usted demostrará su talento, conocimiento, habilidad y creatividad por la forma en que combinen estos elementos, por los trucos que se empleen para hacerlos atractivos y por su capacidad para emplear sus herramientas. Todo esto convergen para establecer la conexión visual con sus espectadores.*

**ANIMACIÓN:** *Son presentaciones en segunda dimensión y en tercera dimensión, con movimientos gráficos a través del tiempo y del espacio, para explicar objetos complejos y poder llamar la atención.*

*Puede animar su proyecto de multimedia completamente, o puede animar ciertas partes acentuando ciertas cosas dándole más vida. Puede animar textos resaltándolos o haciéndolos volar, puede crear gráficas con cantidades que crezcan o se empequeñezcan. Para llamar la atención del espectador. La animación es más que efectos visuales: es un botón que se mueve a través de la pantalla; un globo terráqueo girando un automóvil conducido a través de una autopista dibujada etc. Los efectos visuales como transiciones, desvanecimientos, acercamientos y disolvencias están disponibles para aplicarlos en toda aplicación de multimedia.*

*La animación es posible debido a un fenómeno biológico conocido como PERSISTENCIA DE LA VISIÓN.*

**VIDEO:** *La variedad de métodos de grabación tanto analógicos como digitales, para reproducir y digitalizar imágenes son variados y de diferentes marcas.*

*El vídeo en movimiento es el elemento de multimedia que puede hacer que una multitud emocionada contenga la respiración en una exposición comercial, o que un estudiante mantenga vivo el interés en un proyecto de enseñanza por computadora. El vídeo digital es una de las facetas más prometedoras de multimedia, y constituye una herramienta poderosa para acercar al usuario a la realidad. También es un método muy efectivo para llevar la multimedia a un público acostumbrado a la televisión.*

*Para ello trabajaremos con algunos programas que se pueden adquirir de revistas a precios muy bajos y de manera fácil, estos son:*

- ? **Programa Windows Media Player.**
- ? **Programa de Winamp.**
- ? **Programa Cool Edit Pro**
- ? **Programa de multimedia de Windows que se encuentra en accesorios y se llama grabadora de sonidos.**

## A.- UNA NUEVA FORMA DE REPRODUCIR MÚSICA Y VÍDEO CON EL PROGRAMA WINDOWS MEDIA PLAYER

*En la actualidad, la música y el video en el formato digital son los protagonistas del entorno informático. Un buen sistema operativo debe ser capaz de reproducir cualquier tipo de música y de películas. Para ello, sigue estando disponible el clásico “Windows Media Player”, o WMP), solo que esta vez totalmente renovado y en su versión 8. Este programa soporta todos los formatos de música como de video, antiguos y nuevos.*

*Los CDs de música también se reproducen con Windows Media Player, pero no ocurre así con los DVDs.*

*En este caso debes disponer de un programa especial, como DVD Player o uno similar. Este programa no se encuentra el paquete de distribución, seguramente debido al mucho espacio que ocupa, pero al menos Windows Millenium tiene un soporte para DVD, algo que no ofrecían las versiones anteriores de Windows. El nuevo Windows Media Player permite también la búsqueda de archivos de video o de sonido en tu disco duro, independientemente de donde sé encuentre. Estos pueden mostrarse siguiendo diferentes criterios. Por ejemplo el nombre deseado, o todos los títulos del grupo seleccionado.*

*Como es natural esto solo funcionará si los títulos y los autores se encuentran guardados en algún archivo del disco duro.*

**También se puede crear lo que se llama “listas de reproducción”. Estas son listas de canciones o videos incluyendo el orden en que deben reproducirse. El programa también respeta los derechos de autor de manera que las obras con “copyright” no pueden reproducirse en ningún ordenador, sino solo en aquellos que tengan permisos específicos.**

**Y para quién no le guste el aspecto del programa, este puede cambiar con un simple click y transformarse en el aspecto deseado, aunque en algunos de estos aspectos disponibles pueden faltar elementos funcionales. Todo lo puedes encontrar en la página de Internet de Windows Media Player, la cual es:**

**[www.microsoft.com/windows](http://www.microsoft.com/windows)**

**Otra opción interesante de este programa es la de integración de dispositivos portátiles. Si se posee un reproductor MP3 o una agenda electrónica (PDAs, Palms PCs y Hand Held PCs). Windows Media Player gestiona totalmente su funcionamiento y sincronización en tres sistemas, siempre que estos lleven instalado el sistema operativo de Microsoft Windows CE.**

**Por último, también se puede escuchar la radio en tu computadora. El “sintonizador de radio”, situado en la parte superior izquierda del reproductor, este permite escuchar cualquier emisora de radio del mundo (que se emita por Internet, por supuesto), con una calidad aceptable. Aparte tiene la posibilidad de realizar la búsqueda de estas por idioma, tema o diseñar una selección propia entre las disponibles y tener tu propia lista.**

**Dentro del mismo campo debemos incluir la televisión o “Web TV”, pero sucede que la nueva versión no ha sido incluida en el idioma español, probablemente debido a que no hay ninguna emisora de televisión por Internet en nuestro país. El problema puede surgir cuando sí aparezca en España o cualquier país latinoamericano una de estas emisoras y Windows Media Player no disponga del soporte necesario para hacer frente a esta nueva demanda por parte de sus usuarios.**