

ACEDO – ONCE

Centro de Recursos Educativos

ALICANTE

CREACIÓN DE
MATERIALES
CON POWER POINT

POWER POINT

PRESENTACIONES DIRIGIDAS

Creación de materiales interactivos

- *Ejercicios con contenidos que incluyan interactividad:*
 - *(discriminar, relacionar, resolución de problemas, información, ...)*
- *Se trabaja con la extensión .ppt*
- *Las presentaciones se hacen con .pps*
- *Es aconsejable hacer dos presentaciones*
 - *Usuarios que trabajan en pantalla*
 - *Alumnos con capacidad visual normal*
 - *Alumnos con capacidad visual reducida*
 - *Usuarios que trabajan con la tableta digitalizadora*

OBJETIVOS

- Movimientos de objetos.
- Locuciones en formato wav o mp3.
- Sonidos en formato wav.

EJERCICIOS

En los siguientes ejercicios aprenderemos a:

- Diseño del material
- Dibujar los elementos
- Dar una trayectoria a un objeto
- Incluir una narración a la presentación
- Insertar sonidos pregrabados
- Grabar sonidos
- Escuchar un sonido cuando pasemos el puntero sobre el objeto
- Escuchar un sonido cuando pinchemos sobre el objeto
- Configuración de botones

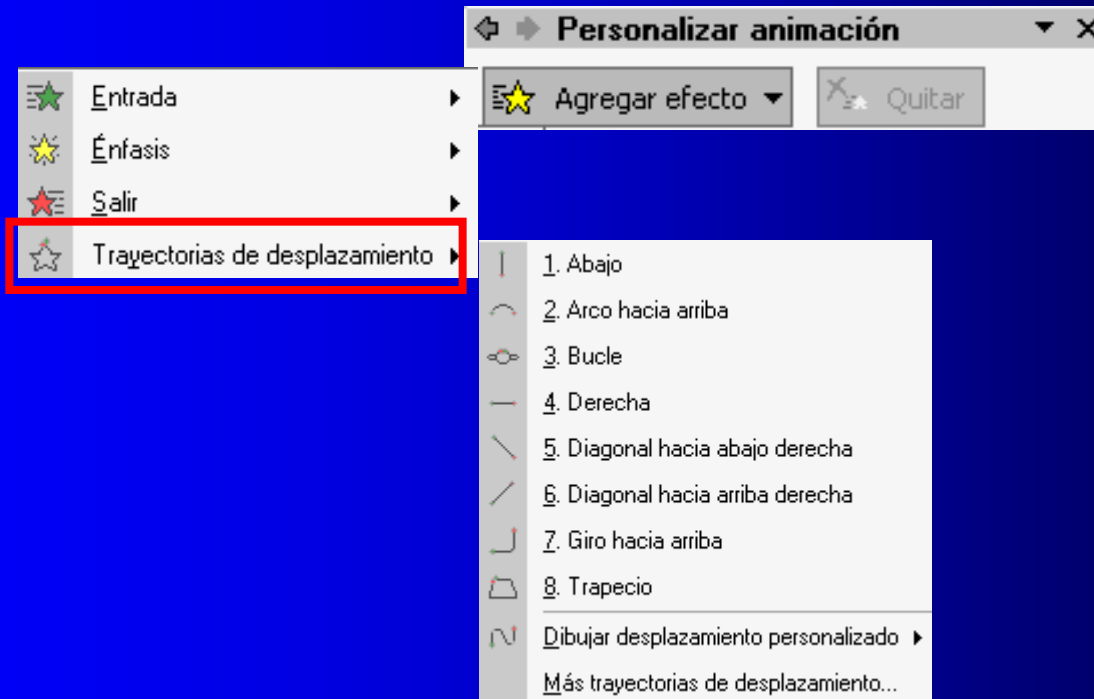
Trayectoria de objetos

Se pueden incluir trayectorias para que los objetos se muevan por la pantalla:

- Pueden ser predefinidas por el programa o personalizadas
- Siempre hay que seleccionar un objeto antes de agregar el efecto de desplazamiento
- Para abrir el panel:
 - **PRESENTACIÓN -> PERSONALIZAR ANIMACIÓN -> AGREGAR EFECTO**
 - Entrada
 - Énfasis
 - Salir
 - **Trayectoria de desplazamiento**

Personalizar animación

TRAYECTORIA DE OBJETOS



Personalizar animación

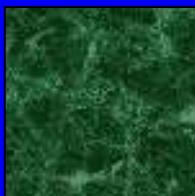
TRAYECTORIA DE OBJETOS

Ejemplos:

Trayectoria **horizontal** y **efecto énfasis** (girar) :



Trayectoria libre:



Personalizar animación

GRABAR E INCLUIR NARRACIÓN

En cualquier ejercicio que se realice hay que incluir las instrucciones correspondientes.

Lo vamos a realizar con la herramienta:

Presentación – Grabar narración

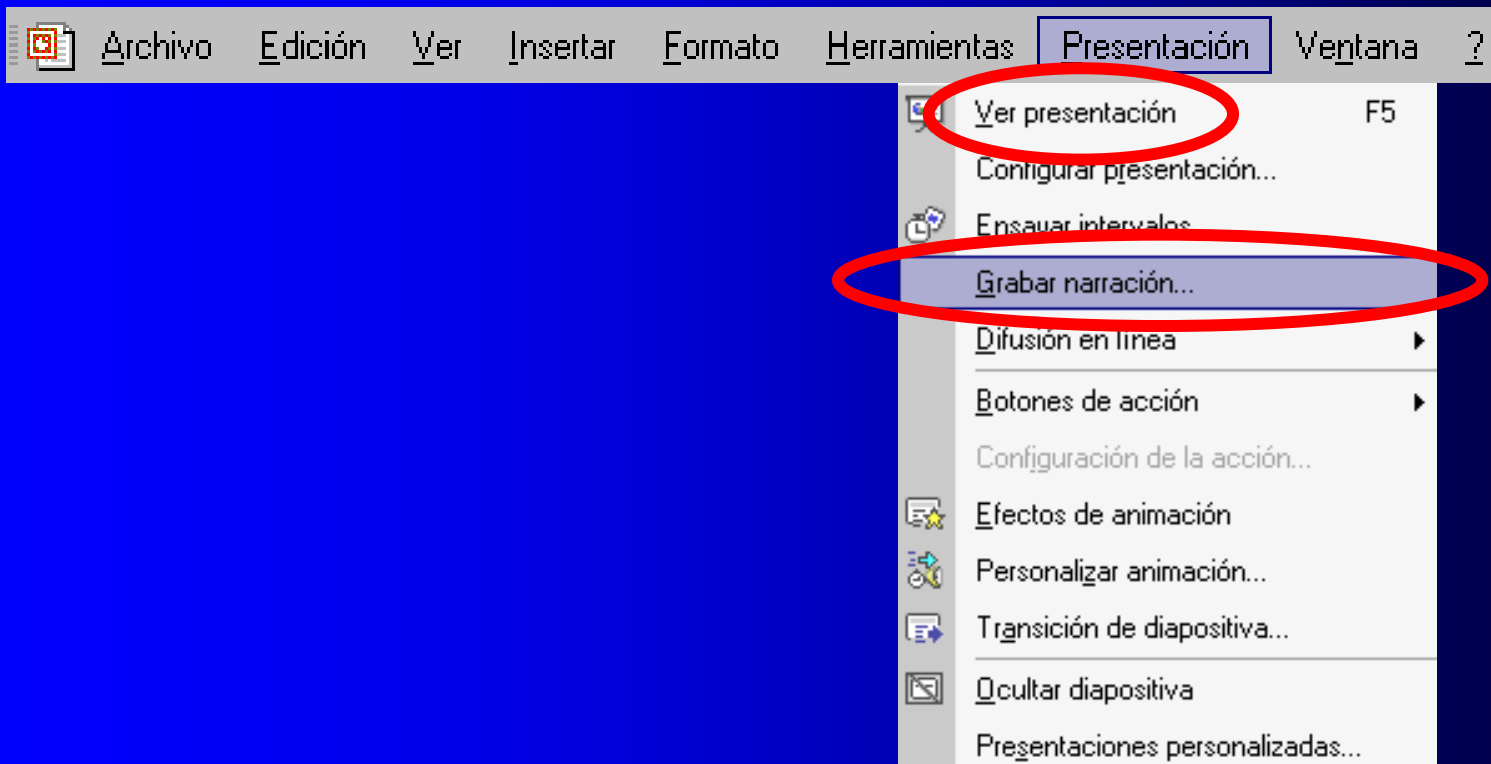
La narración será lo primero que salte cuando abramos la presentación.

Podemos asignar esa grabación a la primera diapositiva o a la que tengamos activa en ese momento.

Grabar e incluir narración

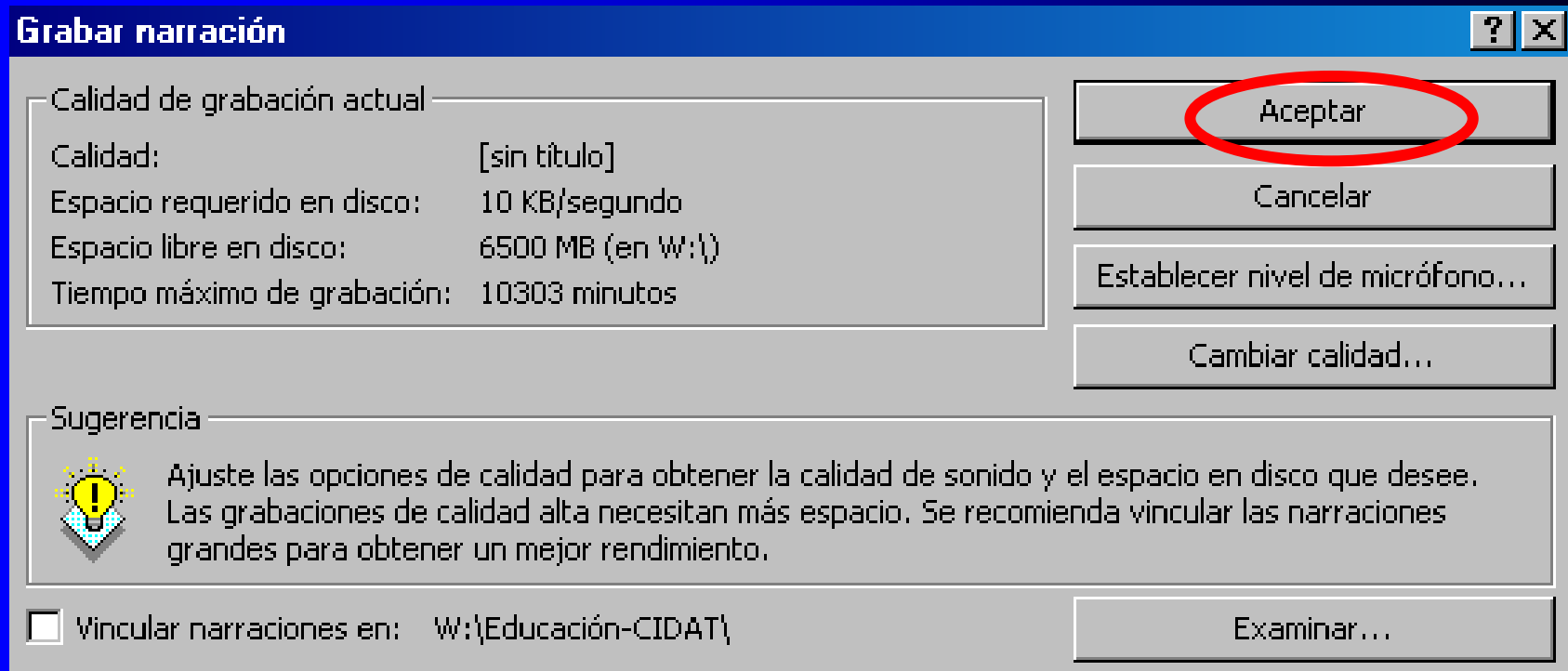
Para grabar la narración:

Presentación – Grabar narración.



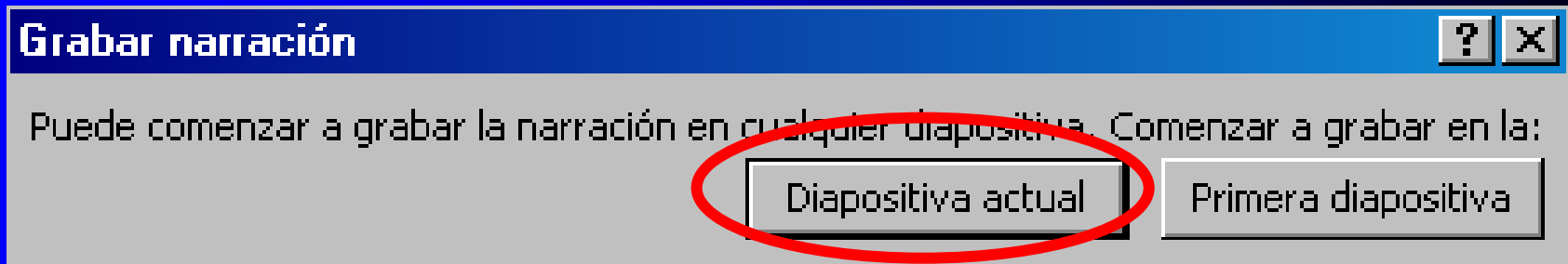
Grabar e incluir narración

Nos aparece el siguiente menú al que damos **aceptar**.



Grabar e incluir narración

Se despliega otro menú al que tenemos que indicarle si queremos que la narración sea para la diapositiva actual o para la primera. Seleccionamos **Diapositiva actual**.



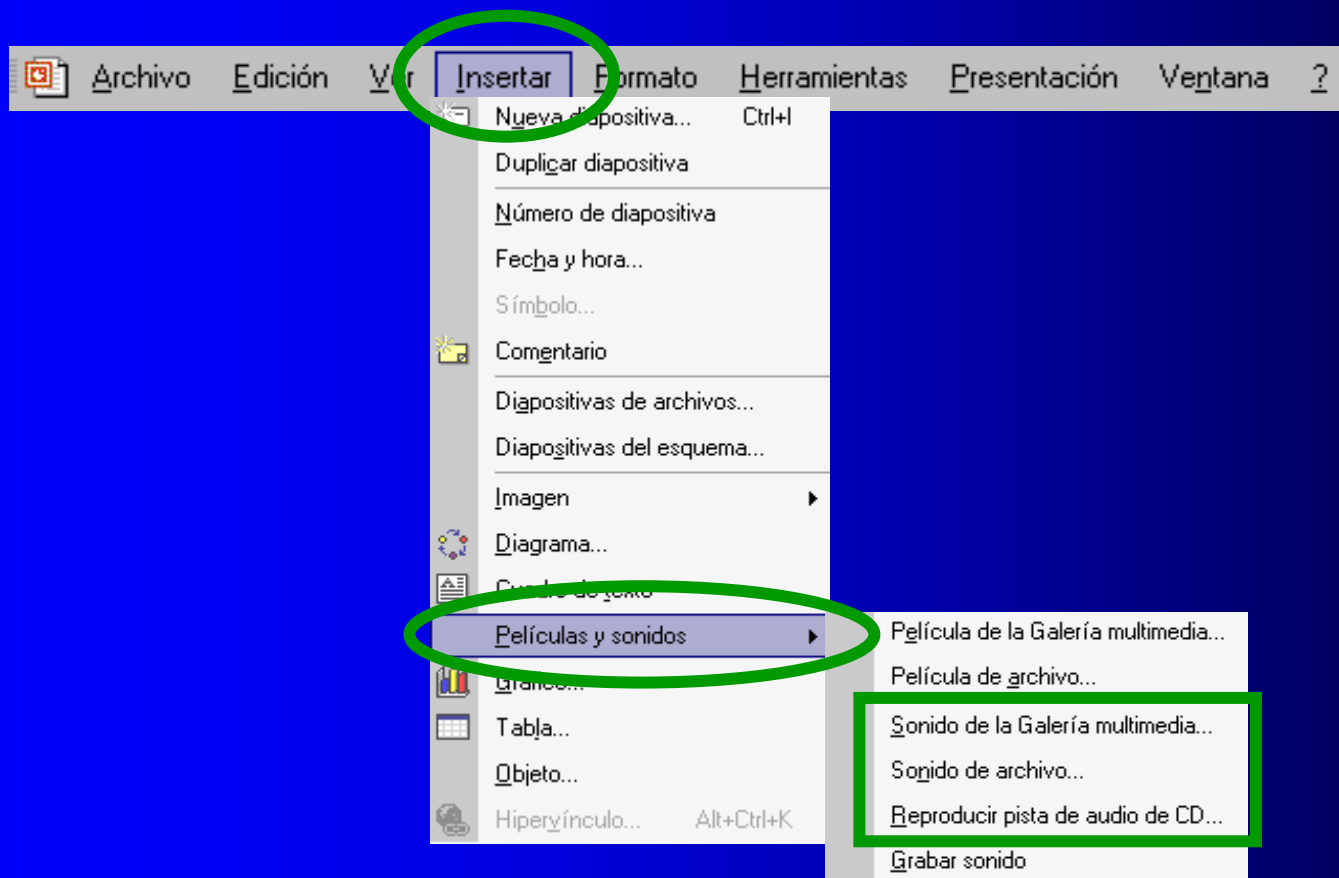
Grabar e incluir narración

Nos lleva a la vista **presentación** y en ella grabamos la narración. Cuando terminamos damos a la tecla **escape** y tenemos que confirmar si queremos guardar o no.

Si damos **aceptar** nos guarda la narración y la escuchamos cuando veamos la **presentación**.

Insertar sonidos pregrabados

Vamos a incluir sonidos que están en nuestro equipo.

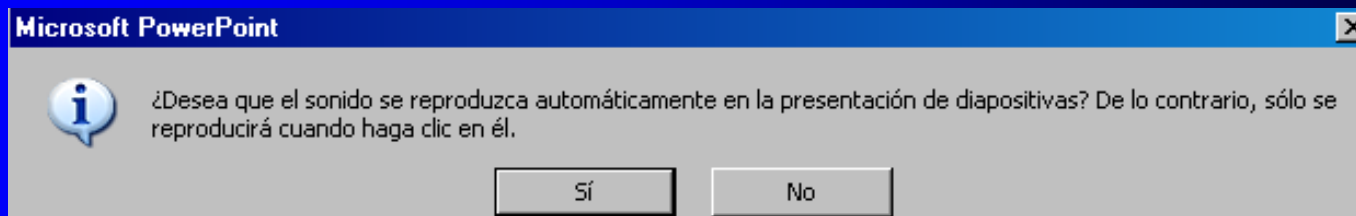


Insertar sonidos pregrabados

Tenemos tres opciones:

- **Sonido de la galería multimedia microsoft**
- **Sonido de archivo**
- **Reproducir pista de audio CD**

Cuando seleccionamos un sonido:



Nos aparece un icono de sonido:

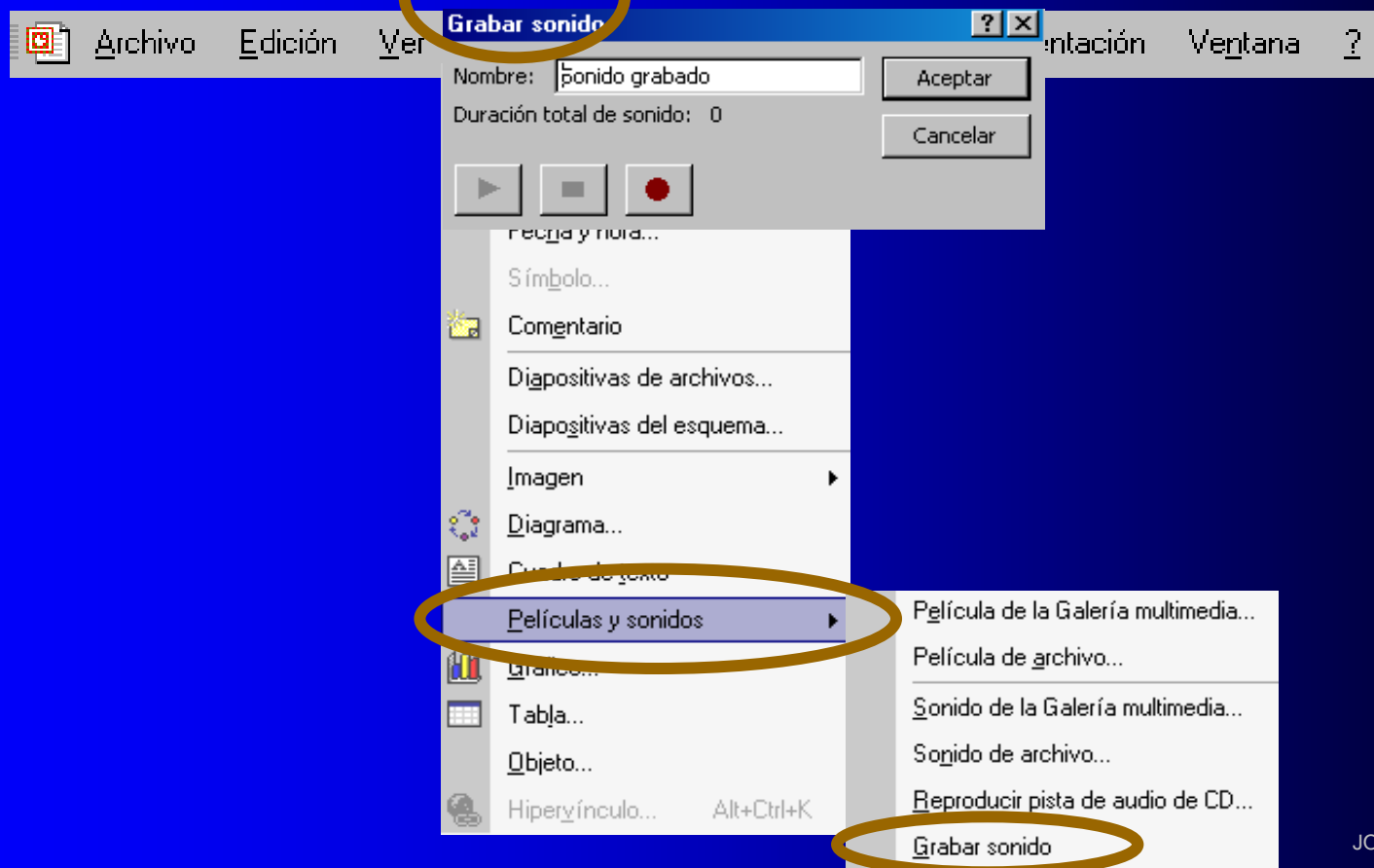


Si pinchamos en él nos reproducirá el sonido.

Grabar sonidos

Lo primero es arrancar la grabadora de sonidos:

Insertar – Películas y sonidos – Grabar sonido



Grabar sonidos

Ponemos un nombre a la locución que vamos a grabar.

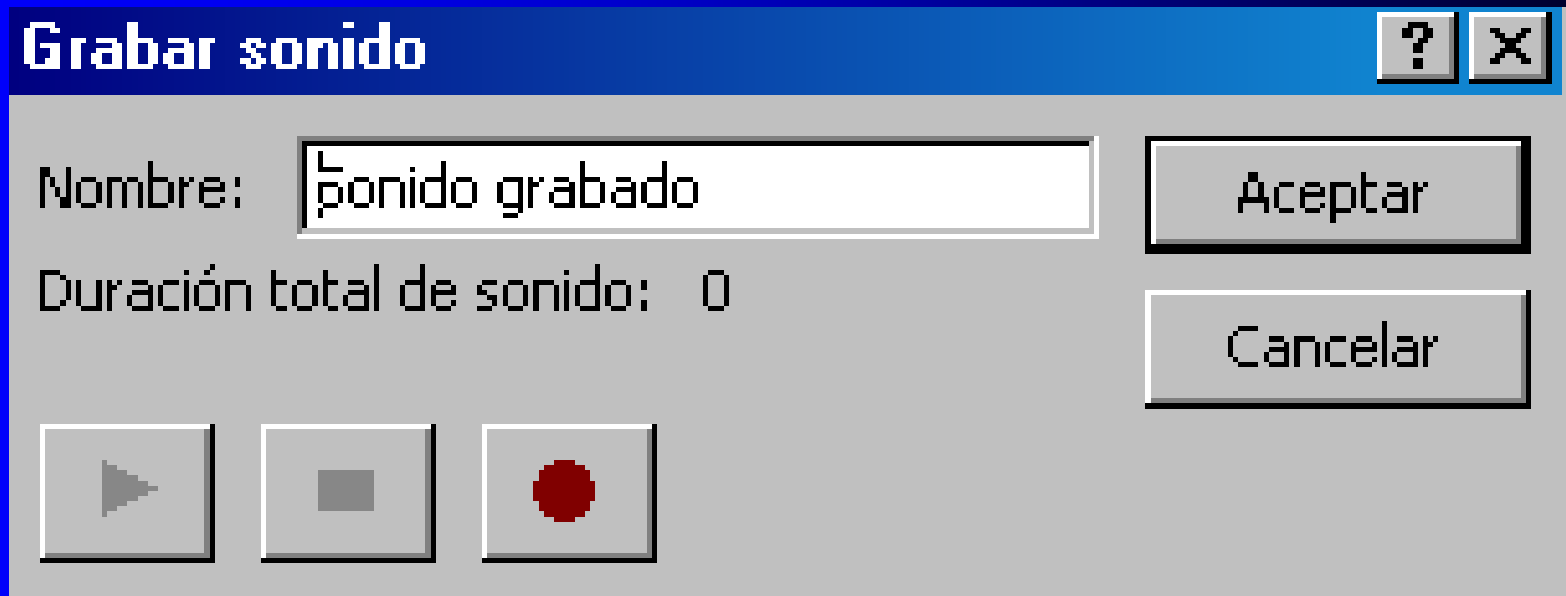
Pulsamos el botón rojo (grabar) y hablamos por el micrófono.

Terminada la grabación pulsamos el cuadrado (stop).

Para escuchar la grabación pulsamos el triángulo (play).

Si estamos de acuerdo pulsamos **aceptar**, si no estamos de acuerdo pulsamos **cancelar** y empezamos el proceso de nuevo.

Grabar sonidos



Escuchar sonidos

Al pasar el puntero sobre un objeto

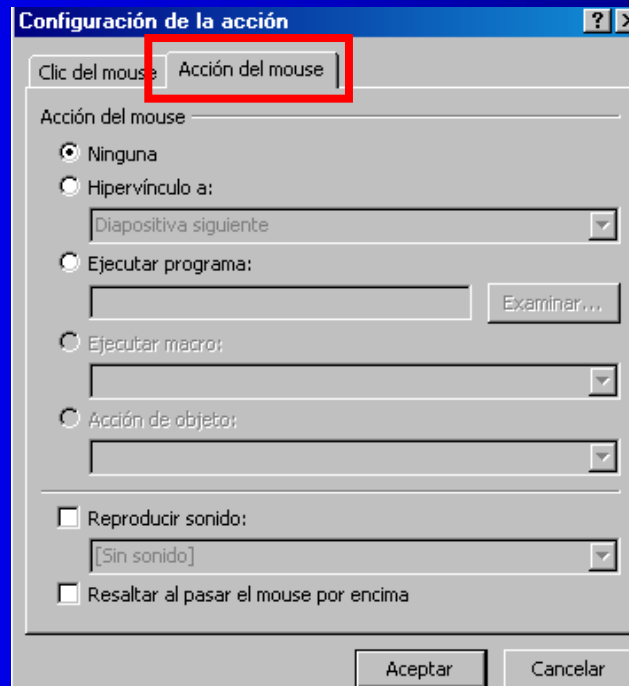
Tenemos dos opciones:

- 👉 Pinchar sobre el objeto con el botón derecho.
- 👉 Teniéndolo seleccionado, **Presentación – Configuración de la acción**

De cualquiera de las dos formas aparece:

Escuchar sonidos

Al pasar el puntero sobre un objeto



Marcamos la casilla **Reproducir sonido**.

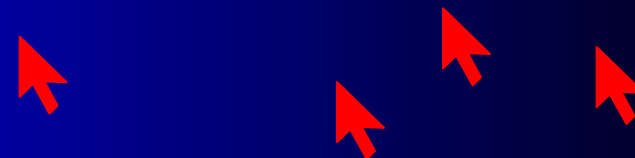
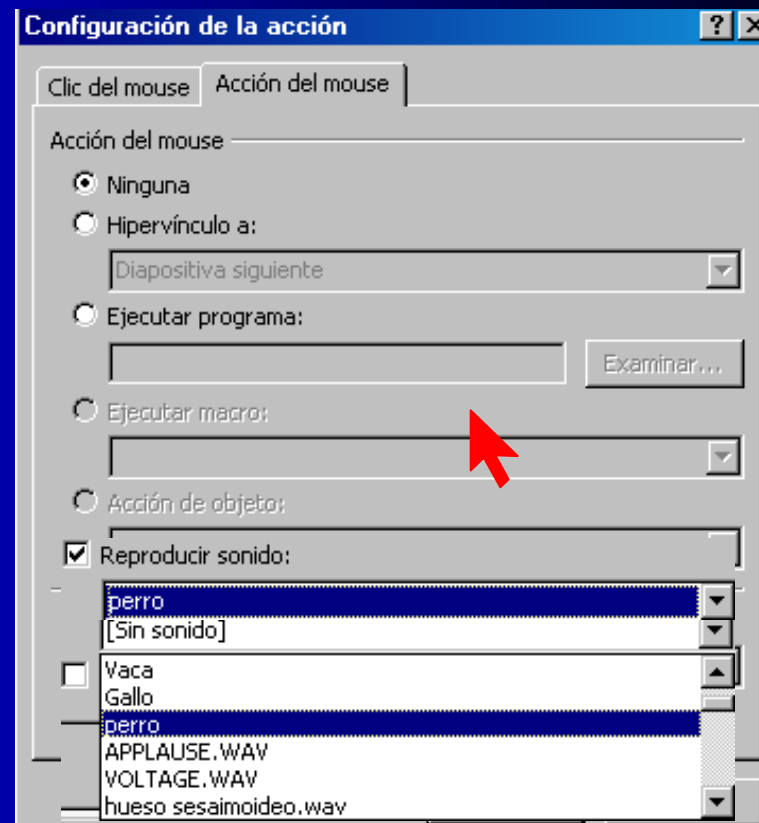
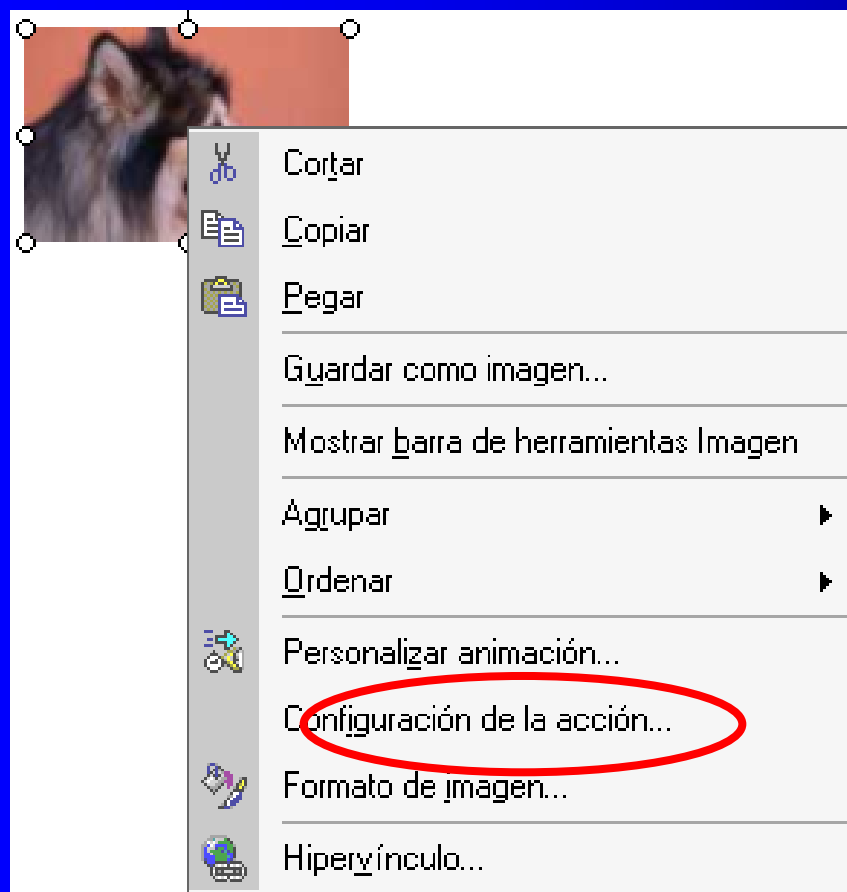
Desplegamos la lista y:

- elegimos uno de los que aparecen; o
- buscamos en nuestro equipo

Escuchar sonidos

Al pasar el puntero sobre un objeto

Ejemplo:



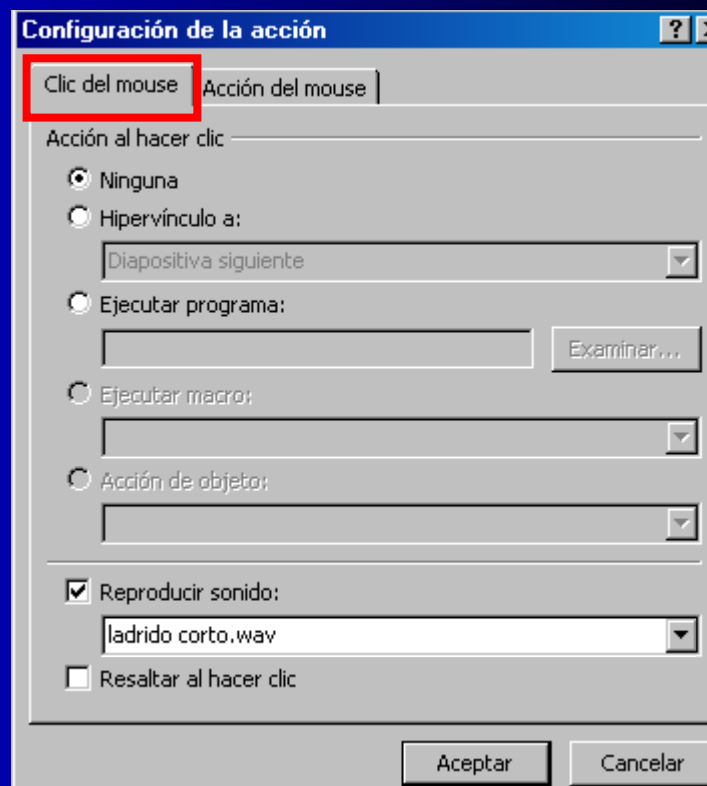
Escuchar sonidos

Al pinchar en un objeto

El proceso es el mismo pero realizado sobre:



En este ejemplo, al pinchar, se han introducido los ladridos de un perro.



Insertar botones

INSERTAR BOTONES

Cuando realizamos ejercicios de varias páginas podemos incluir botones.

Presentación – Botones de acción



Tienen acciones o hipervínculos predeterminados que nos pueden ahorrar trabajo.

Insertar botones

Por ejemplo, si pinchamos en:



Nos lleva a la diapositiva siguiente.



Nos lleva a la diapositiva anterior.



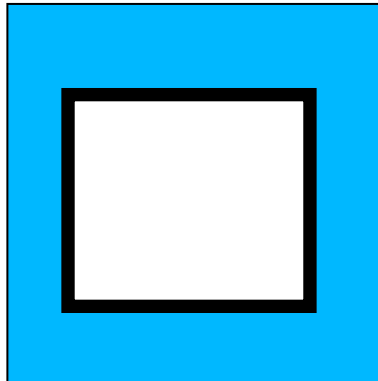
Nos lleva a la última diapositiva mostrada.

Podemos modificarlos a nuestro antojo: cambiar la acción que realiza, insertar sonidos... Para ello, teniendo seleccionado el objeto, **presentación – configurar acción**

EJERCICIO 1

- Destinado a Educación Infantil
- Objetivo: Encontrar una figura en una lámina y señalarla
- Elementos: Dibujar un cuadrado
- Locución: Insertar una locución que guíe al alumno
- Sonido: insertar un sonido de acierto (aplausos,...) o de volver a repetir (¡oh, no!)

EJERCICIO 1



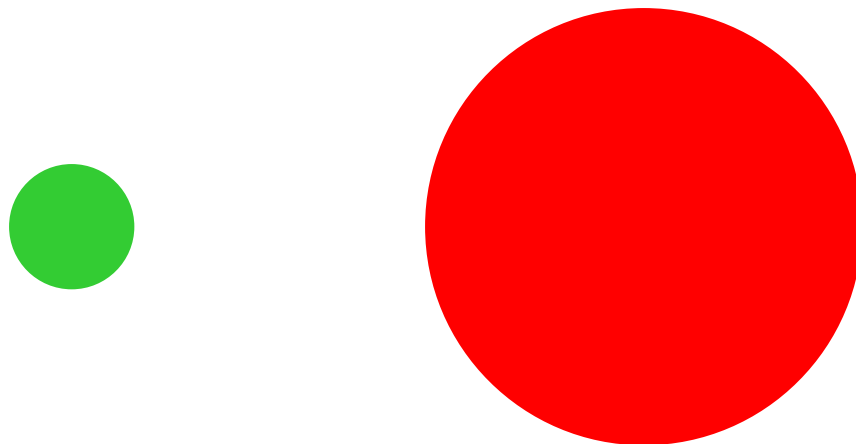
“ENCUENTRA una figura en la lámina”

“Pincha sobre ella”

_¡OH, NO!

_¡Muy bien!

EJERCICIO 2



“Pincha en el **CÍRCULO GRANDE**”

—¡OH, NO!

—(Aplausos)

EJERCICIO 3

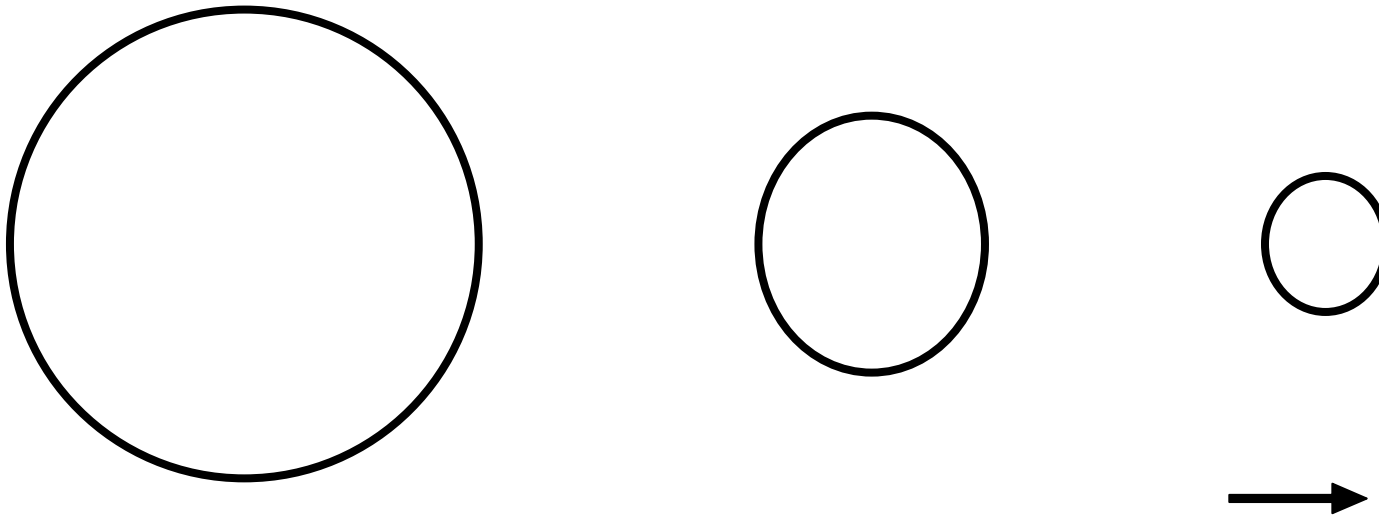


“Pincha en la LÍNEA MÁS LARGA” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

_¡OH, NO!

_(Aplausos)

EJERCICIO 4

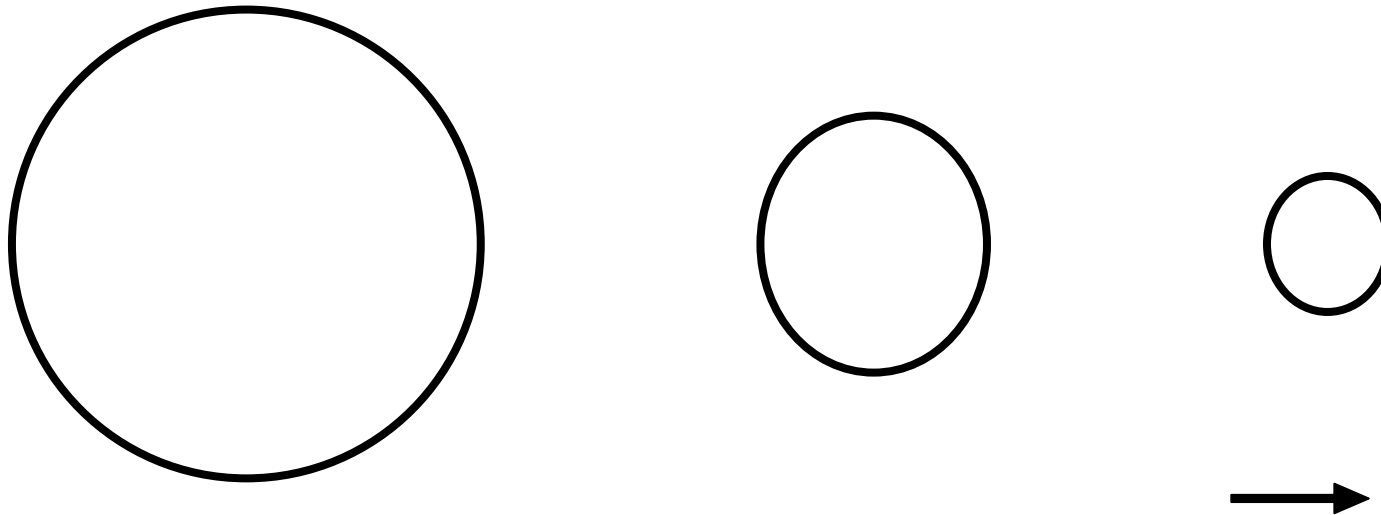


“Pincha en el círculo más **GRANDE**” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

—¡OH, NO!

—(Aplausos)

EJERCICIO 5

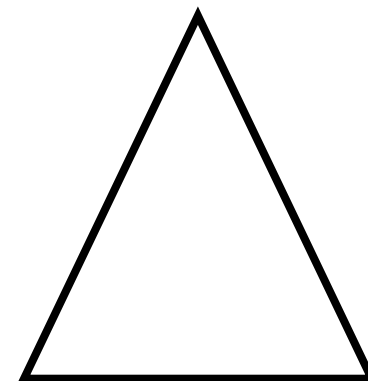
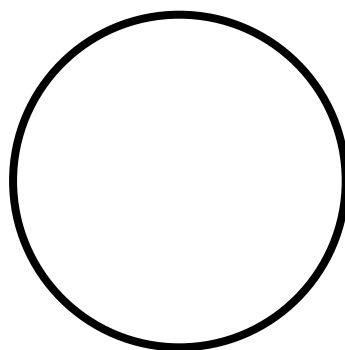
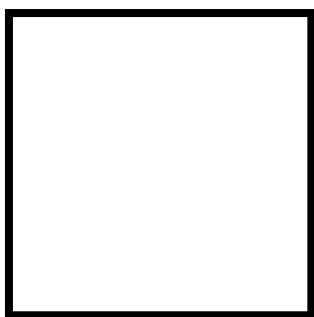


“Pincha en el círculo más **PEQUEÑO**” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

—¡OH, NO!

—(Aplausos)

EJERCICIO 6

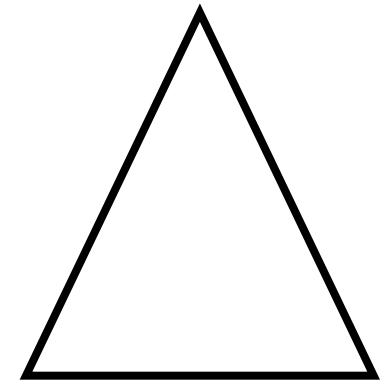
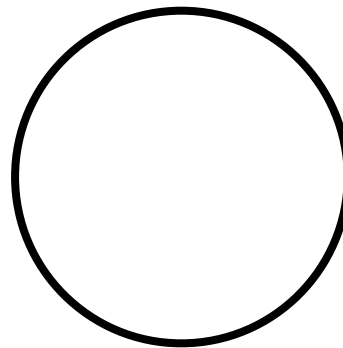
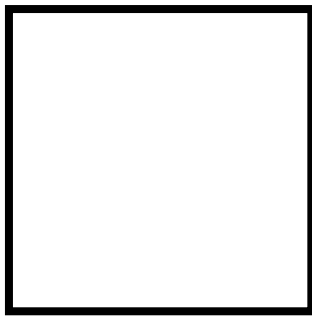


“Pincha en la figura REDONDA” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

_¡OH, NO!

_(Aplausos)

EJERCICIO 7



“Pincha en el CUADRADO” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

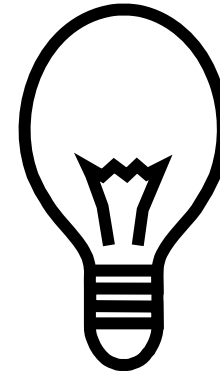
_¡OH, NO!

_(Aplausos)

EJERCICIO 8

Candado

Bombilla



“RELACIONA la palabra con el dibujo” “Para continuar con el siguiente ejercicio pincha en la flecha situada en la zona inferior de tu derecha”

_¡OH, NO!

_(Aplausos)

EJERCICIO 9

Busca la palabra elefante.

Hipopótamo

Un pez

Elegante

Elefante

Ciervo

“Busca la PALABRA” “Pincha sobre ella”

_¡Prueba otra vez! ¡Casi aciertas!

_(Aplausos)

EJERCICIO 10

¿Qué animal es este?



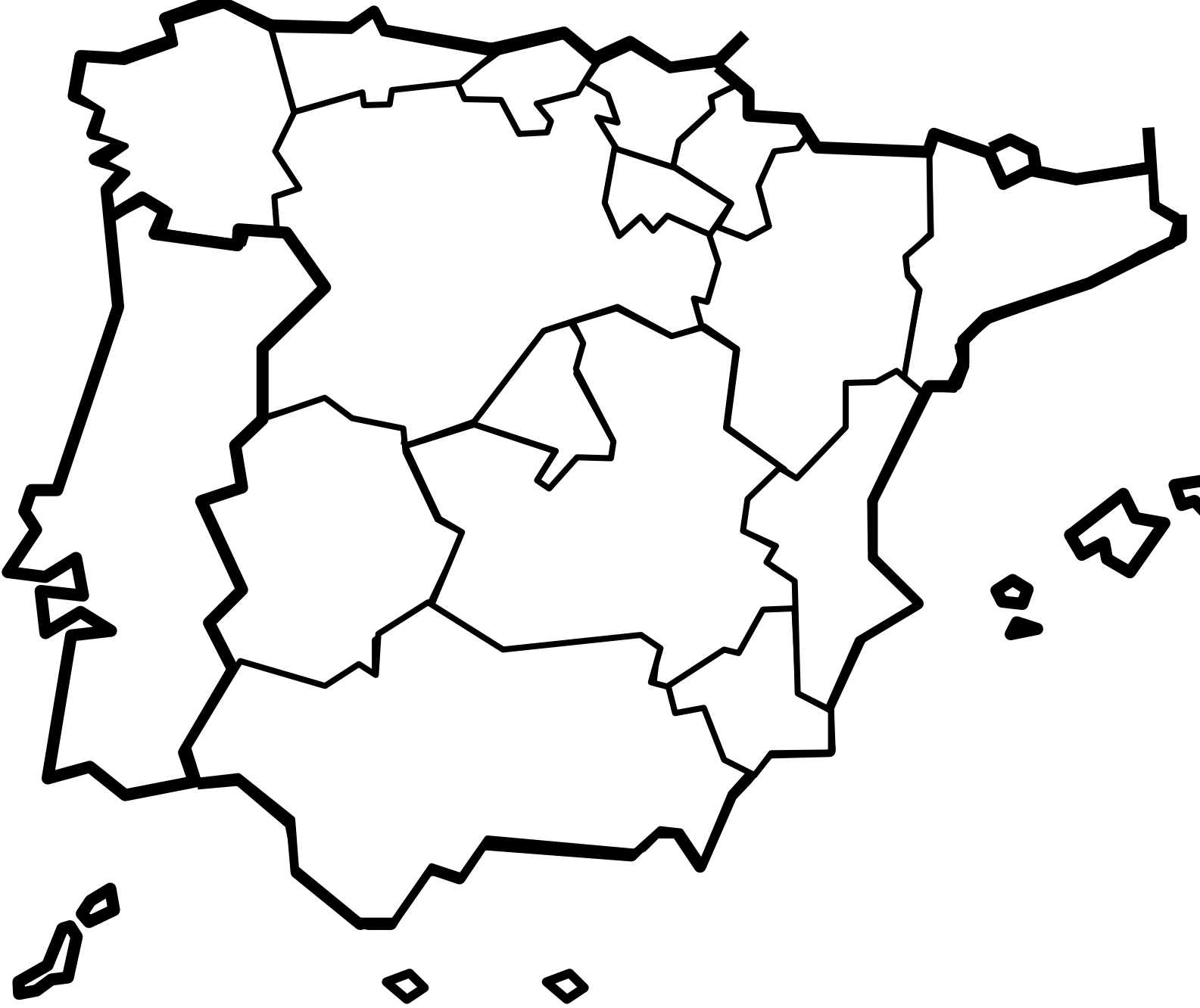
¿Qué **ANIMAL** es este?

— ¡Casi aciertas!

— ¡Fantástico!

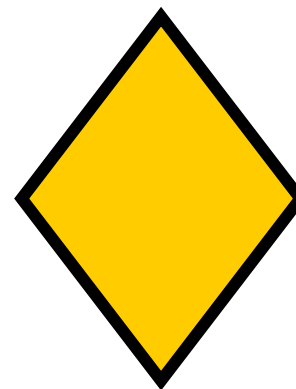
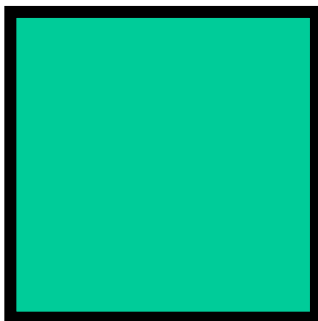
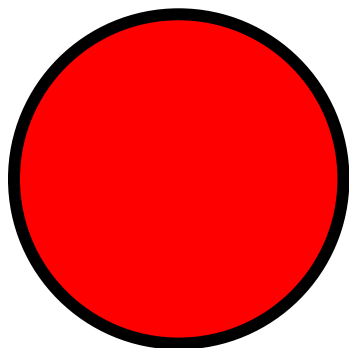
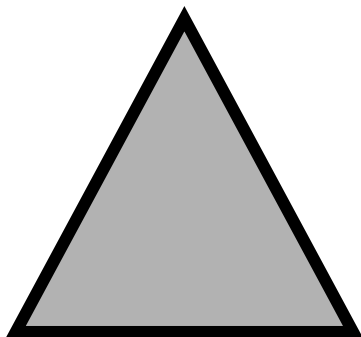
EJERCICIO 11

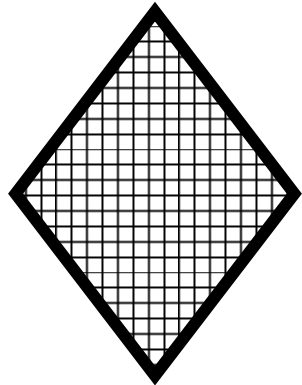
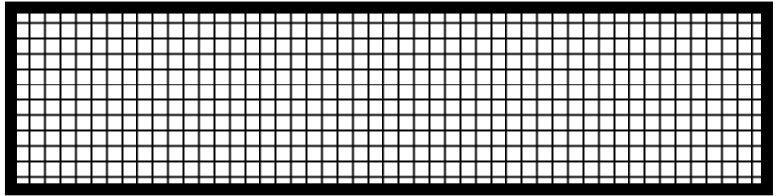
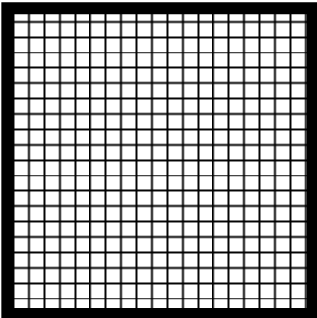
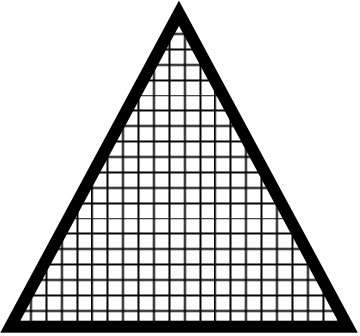
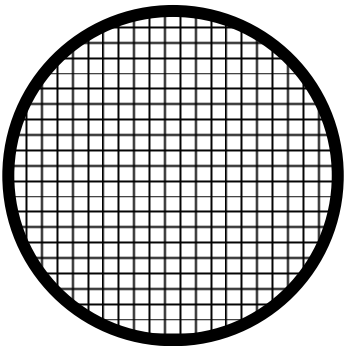
INFORMACIÓN ¿sobre las **Comunidades Autónomas**



ACCESIBILIDAD EN CONTENIDOS EDUCATIVOS

EJERCICIO 12



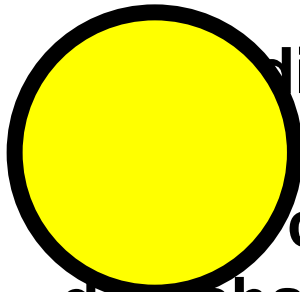


EJERCICIO 13

Ejemplo de interactividad:

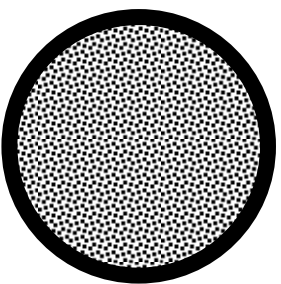
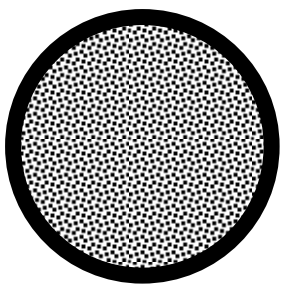
Pincha en el círculo cuando cambie de color.

Pulsa flecha abajo para empezar



Al oír un sonido, o cuando cambie de color, pincharemos en el círculo cuando esté en la izquierda o en la derecha de la pantalla.

El círculo tiene una trayectoria que está combinada con sonidos y cambios de color.



EJERCICIO 14

Ejemplo número 4.

Se diseña el esqueleto de una mano.

Cada vez que pinchemos en una zona nos dirá el nombre del hueso sobre el que estamos actuando.

Sobre la tableta se pondrá en diseño fúser de la página siguiente.





Diseño para horno fúser.

EJERCICIO 15

Ejercicio de arrastrar:

Lleva el cuadrado pequeño al grande.

Pincha con el lapicero para empezar.

EJERCICIO 16

Ejercicio de arrastrar:

Lleva los círculos pequeños al círculo grande y los cuadrados pequeños al cuadrado grande.

Pincha con el lapicero para empezar.