



# GUÍA DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTE

## **IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL**

Nombre del EE:		INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LA CANDELARIA										
Nombre del Docente:		HUGO ALEX LEMOS LEMOS										
Número telefónico del Docente:		ſ	3104562179			Correo e del docent	electrónico te	hualele@hotmail.com				
Nombre del Estudiante:												
Área	Área Informática				Grado:	8		Período		Segundo		
Duración	Duración 30		0 DÍAS		Fecha Inicio	07/	/05/2021	Fecha Finalización		07/06/2021		
			DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES									
			En la presente guía vas a trabajar todo lo relacionado con POWER POINT, sus definiciones, ambiente grafico del programa, sus características etc.									
			Reglas, cuadrícula y guías									
					Conf	Configurar la cuadrícula						
					Inse	Insertar objetos						
					Tipo	Tipos de objetos						
	AR/	A EL			Sele	Seleccionar objetos						
APRENDIZAJES				Copi	Copiar objetos							
(¿Qué voy a a	(¿Qué voy a aprender?)			orendizaje	s Move	Mover objetos						
					Elim	Eliminar objetos						
					Mod	Modificar el tamaño de los objetos						
					Dista	Distancia entre objetos						
					Gira	Girar y Voltear						
					Aline	Alinear y distribuir						
					Orde	Ordenar objetos						

"Institución Educativa Nuestra Sra. de la Candelaria del Municipio de Bagadó-Chocó-Correo Electrónico <u>iescandelariabagado@gmail.com</u>- celular # 3146207465 página web: <u>http:// www. ielacandelaria.edu.co"</u>.





	En primera instancia, te invito a que respondas estás dos preguntas: ¿sabes cómo configurar una cuadricula power point? ¿Sabe cómo insertar un objeto en power point? Justifique su respuesta.
COMPETENCIA(s) A DESARROLLAR	Resuelve problemas informáticos
OBJETIVO (S)	<ul> <li>Profundizar conceptos fundamentales sobre los avances tecnológicos</li> <li>Reconocer la importancia de la tecnología para la evolución de la humanidad.</li> </ul>
DESEMPEÑOS	<ul> <li>Utiliza correctamente los conceptos de la informática.</li> <li>Maneja los programas de presentaciones animada como power point.</li> </ul>
CONTENIDOS (Lo que estoy aprendiendo)	REGLAS, CUADRÍCULA Y GUÍAS Antes de nada es conveniente aprender a utilizar las reglas y guías, puesto que nos ayudarán a situar y alinear los distintos objetos en la diapositiva. Se muestran y ocultan desde la ficha Vista, grupo Mostrar, activando y desactivando sus correspondientes casillas de verificación. En la imagen siguiente están todas activas:





#### Reglas

Al activar las reglas se mostrarán dos: una vertical a la izquierda y otra horizontal en la zona superior. Nos permiten conocer la posición de cualquier objeto, ya que al situar el cursor sobre la diapositiva, una pequeña línea discontinua marca su posición en ambas reglas.



En la imagen hemos situado el cursor donde empieza el título de nuestra presentación. De ese modo vemos las líneas en la regla que nos dan las coordenadas del mismo.

Los valores de la regla situan siempre el 0 en el punto central. Ten en cuenta que la precisión de los valores de la regla dependerá del espacio de la ventana de PowerPoint. Si se encuentra maximizada, se mostrarán más valores; si en cambio ocupa un pequeño espacio, se verán las mediciones más espaciadas, como se aprecia en la imagen.









Desde el botón Configuración de cuadrícula que se encuentra también en Vista > Mostrar, podremos configurarla para establecer su tamaño y comportamiento

## Guías

Las guías no son más que unas líneas discontinuas que dividen la diapositiva en cuatro secciones iguales. De esta forma podemos conocer el centro de la diapositiva y repartir la información mejor.



## **INSERTAR OBJETOS**

Vamos a empezar ya a trabajar con los objetos propiamente dichos. El primer paso es saber cómo incluirlos en nuestra presentación. Podemos hacerlo, fundamentalmente, de dos formas:

## Aprovechar el diseño de la diapositiva

Cuando creamos una nueva diapositiva, escogemos un diseño de entre los existentes. En muchos casos, el diseño incluye un elemento objeto, como el que se muestra en el recuadro inferior de la imagen siguiente.





Haga clic p	ıra agregar título	
• Haga clic para a	regar texto	

Una serie de imágenes representan los tipos de objetos que se pueden incluir. Al situar el cursor sobre ellas aparecerá un pequeño globo informativo que nos ayudará a identificarlos. Lo único que necesitamos saber es que cada imagen es un botón que inserta el tipo de objeto que representa: tablas, gráficos, SmartArt, imágenes, imágenes prediseñadas y clips multimedia. En función del tipo de objeto seleccionado se ejecutará una acción u otra que nos permitirá especificar las dimensiones de la tabla o qué imagen agregar, por ejemplo.

## Insertar objetos de forma independiente

Pero, ¿qué ocurre si queremos incluir más de un objeto en la diapositiva? ¿Dos, tres, diez? Para eso deberemos insertarlos manualmente desde la ficha Insertar.

Archivo	Inicio	Insertar	Dibujar	Diseño	Transiciones	Animacior	nes Present	ación con diapos	itivas	Revisar	Vista
Nueva diapositiva •	Tabla	Imágene	es Imágenes en línea	👩 🗸 Captur 🗃 Álbum	a <b>*</b> de fotografías	Formas	Gráfico €	5 Complementos	Zoom	Hipervíncul	o Acción
Diapositivas	Tablas			Imágenes		Ilu	straciones			Vínculos	

Los distintos botones que encontramos en ella nos permiten agregar los distintos tipos de objetos.

#### **TIPOS DE OBJETOS**

Los principales elementos que podemos incluir en una diapositiva son:

Tablas: Lo más importante al definir una tabla es establecer su número de filas y columnas.

Gráficos: Permiten una representación visual de datos numéricos en gráficos de barras, de líneas, tartas, etc. Los datos de origen del gráfico se extraerán de una hoja de Excel, de modo que si quieres aprender cómo crear gráficos te recomendamos que visites el <u>curso de Excel 2010</u>.

"Institución Educativa Nuestra Sra. de la Candelaria del Municipio de Bagadó-Chocó-Correo Electrónico <u>iescandelariabagado@gmail.com</u>- celular # 3146207465 página web: <u>http:// www. ielacandelaria.edu.co".</u>





SmartArt: Este tipo de objeto permite crear organigramas de una forma muy intuitiva. Tan sólo hay que escoger el tipo y rellenar los datos en un panel de texto que contendrá sus elementos jerarquizados.
Imágenes: Permite incluir un archivo de imagen que esté almacenado en nuestro ordenador.
Imágenes prediseñadas: Disponemos de dibujos y fotografías de la galería de recursos de Microsoft.
Clips multimedia: Permite incluir un archivo de video o de sonido que esté almacenado en nuestro ordenador.
Formas: Son una serie de formas simples, como líneas, flechas y figuras geométricas.
Y por supuesto, el texto: Que puede ser copiado y pegado o escrito directamente en la caja de texto.
En futuras unidades del curso iremos profundizando en cómo tratar cada uno de estos objetos para personalizarlos o trabajar con ellos
SELECCIONAR OBJETOS
Para seleccionar un objeto o elemento de la diapositiva únicamente tienes que hacer clic sobre él.
En ocasiones es posible que se seleccione su contenido y no el objeto en sí. Lo apreciarás porque la línea que bordea al objeto es discontinua. Es el caso, por ejemplo, del siguiente texto:
ee aula Clic e
En ese caso haz clic sobre el marco y así será el objeto el que pasará a estar seleccionado, presentando el siguiente aspecto:



Г

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LA CANDELARIA (Antes Colegio Nacionalizado Mixto Nuestra Señora de la Candelaria) Creado por Decreto Municipal # 004 de 1965 y Aprobado Mediante Resolución 9086 De diciembre 1 del /93 y las Resoluciones Departamentales 0179 de 1° de abril de 2005 y 002810 del 05 de Julio de 2013 Con reconocimiento Oficial Autorizado para Ofrecer los Niveles de Pre-Escolar, Educación Básica Primaria y Educación Media. Registro DANE: 127073000041 y NIT: 900069490 Departamento del Chocó: Municipio de Bagadó



aula Clic
Para quitar la selección haz clic en cualquier parte fuera del marco.
Seleccionar varios objetos es tan sencillo como mantener pulsada la tecla CTRL mientras se hace clic con el ratón en cada uno de los objetos. Haciendo clic de nuevo y siempre sin soltar la tecla, se quitará la última selección.
COPIAR OBJETOS
Los pasos para copiar objetos son prácticamente los mismos que para copiar diapositivas:
Seleccionar el objeto a copiar (como acabamos de aprender).
Ejecutar la acción Copiar.
Posicionarse en el lugar donde queramos incluir la copia del objeto. Puede ser en la misma diapositiva, en otra diapositiva de la misma presentación o incluso en otra presentación.
Ejecutar la acción Pegar.
Recuerda que tienes distintas formas de copiar:
- Desde el teclado, con las teclas (Ctrl + C),
- Desde el menú contextual (clic derecho del ratón), con la opción Copiar.
- Desde la ficha Inicio de la cinta, con el botón 🔋 🖕 .
Recuerda que tienes distintas formas de pegar:
- Desde el teclado, con las teclas (Ctrl + V),
- Desde el menú contextual (clic derecho del ratón), con la opción Pegar.





Desde la ficha Inicio de la cinta, con el botón
El objeto casi nunca se copiará al lugar exacto que deseemos, de modo que deberemos moverlo hasta su posición definitiva. Esto lo veremos en el siguiente apartado.
Existe otra forma de copiar objetos: duplicarlos.
Se trata de una forma mucho más rápida que el procedimiento de copiar y pegar, pero que tiene la limitación de que la copia se situará siempre en la misma diapositiva que la original.
Por supuesto, podremos moverla posteriormente, pero entonces el tiempo empleado sería similar al del proceso de copiar, y por lo tanto no supone una gran ventaja utilizar este método.
Para duplicar, seleccionamos uno o varios objetos y pulsamos la combinación de teclas CTRL+ALT+D.
En las siguientes imágenes puedes ver cuál sería el antes y el después:

MOVER OBJETOS

Hay dos formas básicas de mover objetos: arrastrándolos o con las acciones cortar/pegar.

Mover arrastrando

Se emplea para mover objetos dentro de una misma diapositiva.

Lo primero es seleccionar el objeto haciendo clic sobre él. Verás que aparece un marco a su alrededor. Sitúate sobre él (pero no sobre los círculos que hay en el marco) y

verás que el cursor toma el siguiente aspecto 🕂





Pulsa el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo pulsado, arrastra el objeto. Verás una copia semitransparente del objeto que se mueve junto al cursor para que aprecies cómo quedaría en cada posición.

Cuando hayas situado el objeto donde deseas, suelta el botón del ratón y verás que el objeto se sitúa automáticamente en la posición que le has indicado.

La siguiente serie de imágenes reproduce el proceso:



#### Mover cortando

Este método se emplea para mover objetos entre diapositivas distintas. Los pasos son muy similares a los vistos para copiar anteriormente:

Seleccionar el objeto.

Ejecutar la acción Cortar (Con CTRL+X o desde la cinta).

Posicionarse en el lugar donde queramos mover el objeto.

Ejecutar la acción Pegar (Con CTRL+V o desde la cinta).

Hay que tener en cuenta que, si el objeto se encontraba originalmente en una diapositiva cuyo diseño contenía el elemento objeto para facilitar su incorporación, al moverlo a otra se volverá a mostrar el cuadro para insertar objetos.

Para eliminar esa sección selecciona el marco y pulsa la tecla SUPR.



"Institución Educativa Nuestra Sra. de la Candelaria del Municipio de Bagadó-Chocó-Correo Electrónico iescandelariabagado@gmail.com- celular # 3146207465 página web: <u>http:// www. ielacandelaria.edu.co".</u>





	Docente:							
	Asignatura:							
	Grado:							
	Fecha:							
	Estudiante:							
	De acuerdo a lo leído contestar el siguiente cuestionario.							
	Pregunta de selección múltiple con única respuesta, marque con una X la respues de tu preferencia.							
	1. Para copiar un objeto tenemos que seleccionarlo primero.							
PROCESO DE	a) Verdadero.							
que aprendí?) (¿Qué	b) Falso.							
aprendí?)	2. Si hago clic en un objeto y aparece rodeado de un marco con este aspecto, el objeto está seleccionado para ser copiado.marco							
	a) Verdadero.							
	b) Falso.							
	3. Puedo mover un objeto de una diapositiva a otra arrastrándolo.							
	a) Verdadero.							
	b) Falso.							
	4. Para reducir el tamaño de un objeto hay que hacer clic en la pestaña Formato y seleccionar la opción Reducir.							
	a) Verdadero.							
	b) Falso.							
	5. Voltear un objeto significa darle la vuelta por ejemplo de 90 grados.							
	a) Verdadero.							
	b) Falso.							