

Este módulo corresponde al
segundo nivel
del Programa
Nacional de
**Cultura
Digital**

Guía del asesor

Hago presentaciones con la computadora



Con esta guía queremos apoyarte en tu tarea de Asesor del módulo **Hago presentaciones con la computadora**. Por eso te daremos algunos consejos para que puedas orientar mejor a las personas jóvenes y adultas y, además, explicarte los apartados y materiales que componen este módulo.

Los materiales que necesitarás son:

- Libro del adulto
- CD de actividades
- Guía del asesor



Te sugerimos revisar que las computadoras de la Plaza comunitaria tengan los requerimientos necesarios:

- Programa para hacer presentaciones
- Impresora configurada, con tonner y papel
- Lector de CD

Es muy importante que ayudes a las personas jóvenes y adultas a familiarizarse con la computadora, ya que al principio pueden sentirse inseguros y hasta con un poco de pena por no saber usar el programa. Recuerda que cada quien tiene su propio ritmo de estudio, dales tiempo para que aprendan a abrir el programa, familiarizarse con la pantalla, leer la información del CD, etcétera.

Los módulos del eje de alfabetización tecnológica no son secuenciales, por lo que las personas pueden estudiar el que quieran, sin embargo, si una persona no tiene ningún conocimiento del uso de la computadora, puedes sugerirle que antes de comenzar con este módulo, estudie *Introducción al uso de la computadora o Escribo con la computadora* ya que en estos módulos se ven muchas funciones básicas que usarán en este módulo.

En el eje de Alfabetización Tecnológica, no usaremos los nombres comerciales de los programas ya que en las diferentes plataformas que se usan en las Plazas comunitarias (MAC y PC,) se usan distintos programas para hacer presentaciones, por eso, para no crear confusiones entre las personas jóvenes y adultas, usaremos el nombre genérico: programa para hacer presentaciones.

Te sugerimos que te tomes el tiempo suficiente para leer en forma completa el módulo y hacer todas las actividades que se proponen, seguro que encontrarás algunas funciones que no conoces o que necesitas reafirmar, así podrás resolver tus dudas antes de comenzar las asesorías.

Veamos cómo está organizado el Libro del adulto; te sugerimos que vayas revisando cada material a la par de esta guía.

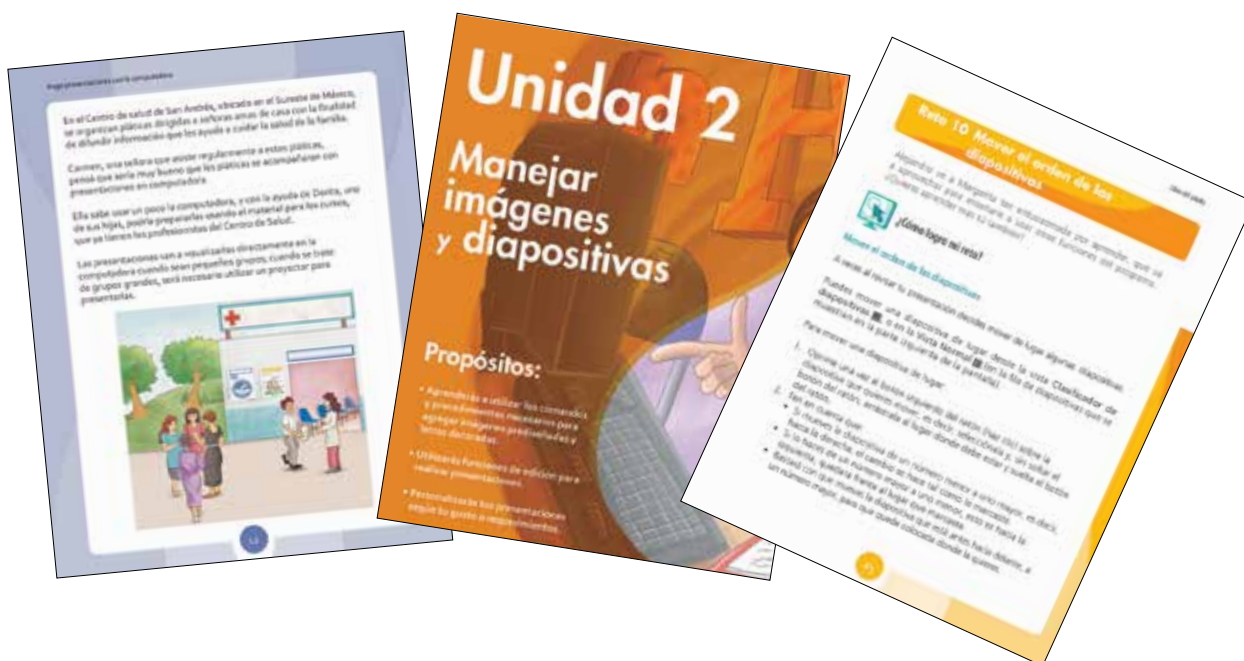
Índice. Aquí se indican las páginas de las unidades, retos, practica lo que aprendiste, mis avances, actividades complementarias y hoja de avances. Observa que el módulo está compuesto por 4 unidades y 20 retos.

Índice	
Bienvenida.....	5
Propósito del módulo.....	9
UNIDAD 1 Conocer los elementos de una presentación.....	10
Reto 1. Abrir y cerrar un programa para hacer presentaciones.....	13
Reto 2. Escribir en una diapositiva.....	17
Reto 3. Insertar una nueva diapositiva.....	22
Reto 4. Ir de una diapositiva a otra.....	26
Reto 5. Ver una presentación.....	32
Reto 6. Configurar una página.....	34
Practica lo que aprendiste.....	39
Mis avances.....	44
UNIDAD 2 Manejar imágenes y diapositivas.....	46
Reto 7. Insertar imágenes.....	46
Reto 8. Insertar una imagen de fondo.....	54
Reto 9. Eliminar, ocultar o mostrar diapositivas.....	59
Reto 10. Mover el orden de las diapositivas.....	63
Reto 11. Utilizar la función para hacer ritmos con letras.....	65
Practica lo que aprendiste.....	70
Mis avances.....	72

Bienvenida. Encontrarás una descripción general del módulo, las partes que componen cada unidad y algunas recomendaciones generales para que la persona joven o adulta comience a estudiar este módulo.

Propósitos del módulo. Como su nombre lo indica, se enuncia lo que se persigue aprender con este módulo, es decir, los conocimientos que las personas jóvenes y adultas deberán aprender.

Unidad. Está conformado por varios apartados muy bien definidos para que las personas jóvenes y adultas comprendan y realicen cada acción que se les pide. En cada unidad encontrarás:



Propósitos de la unidad. Al igual que los propósitos del módulo, indican lo que se pretende que el adulto aprenda.

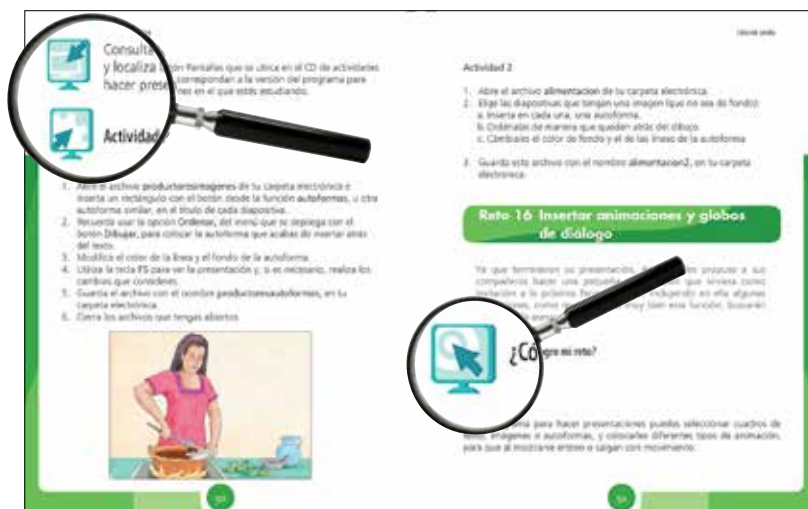
Historia de un personaje. Por alguna razón, el personaje necesita usar la computadora; esta historia se irá desarrollando a lo largo de la unidad a través de los retos.

Reto. Describe la función o acción a aprender en el programa para hacer presentaciones. Dicho reto va acompañado de una pequeña redacción de lo que el personaje de cada unidad deberá resolver.



¿Cómo logro mi reto?: ¿qué es para ti un reto?, un desafío o algo que te propones, pues es así como se plantea a las personas jóvenes y adultas los conocimientos en el módulo, como desafíos que deben ir resolviendo.

En cada reto se da la explicación del procedimiento para, por ejemplo, crear una presentación con animaciones, ocultar una diapositiva o insertar un hipervínculo entre otras. Observa en el módulo que no se presentan pantallas del programa, ya que la imagen representativa puede variar de versión a versión o bien conforme a cada plataforma (PC y MAC). Además, se pretende que las personas jóvenes y adultas exploren y conozcan de manera intuitiva dónde se localizan cada una de las funciones que se pretende aprender para que así puedan manejar cualquier versión del programa. Recuerda que la intención no es memorizar los pasos a seguir, o aprender en dónde se ubica tal o cual botón, lo importante es que se sepa por dónde buscar la función y para qué le va a servir.



Actividad. En este apartado la persona joven o adulta podrá practicar lo que acaba de aprender, en algunas ocasiones tendrá que abrir el CD de actividades para poder realizarlas. Es muy importante que siga las instrucciones que se dan en el módulo y guarde sus actividades con el nombre que se indica, en la carpeta electrónica con su nombre. Éstas serán evidencias de aprendizaje que luego tú deberás revisar para verificar que se realizaron adecuadamente.



Practica lo que aprendiste. Se encuentra al finalizar cada unidad, aquí la persona joven o adulta podrá aplicar e integrar lo que acaba de aprender, es importante que la orientes en este punto ya sea para ayudarlo con algo que no entiende o para sugerirle que vuelva a revisar algún reto. Estas actividades sí cuentan para la Hoja de avances.



Mis avances. Este apartado lo encontrarás al finalizar cada unidad. Aquí la persona joven o adulta podrá registrar sus avances, incluye un listado de los retos de la unidad en la que se podrá marcar los logros; también hay preguntas abiertas a partir de las cuáles la persona podrá reflexionar sobre el proceso de aprendizaje que realizó en la unidad, así como analizar para qué le sirve lo que estudió en la unidad.

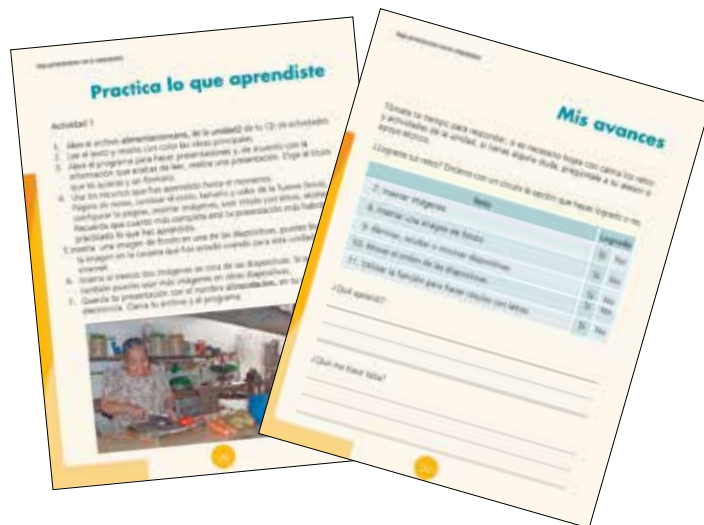
En este apartado se pide a la persona joven y adulta que solicite al asesor verifique en su carpeta electrónica si realizó adecuadamente los archivos que se piden en cada unidad.

Se incluye una tabla en la que irás indicando si realizó o no los archivos.

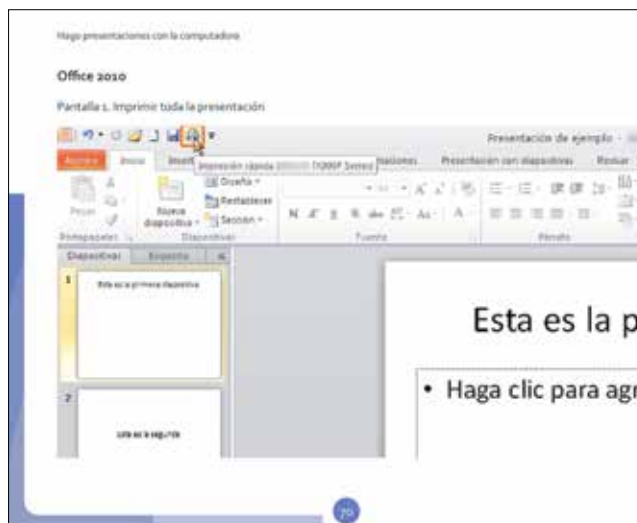
La intención de este apartado es facilitar tu tarea al momento de completar la Hoja de avances.



Actividades complementarias. Están al final de la Unidad 4 y permitirán no sólo practicar e integrar todo lo que el adulto ha aprendido a través del módulo, sino también prepararse para el examen, por eso es recomendable que realice estas actividades sin ayuda.



Pantallas. En el CD se encuentra un Libro de pantallas, cuya finalidad es mostrar el procedimiento que deberán realizar las personas para lograr los retos. Se incluyen varias versiones de programas para hacer presentaciones, de acuerdo con el que utilicen las personas jóvenes y adultas.



Hoja de avances. Al igual que en los demás módulos del MEVyT, en las Hoja de avances registrarás los avances de cada persona joven o adulta, recuerda que deberá presentarla con tu firma en el momento del examen.

Revisa el **CD de actividades**, te sugerimos que lo abras y vayas observando cada carpeta a medida que lees esta guía.

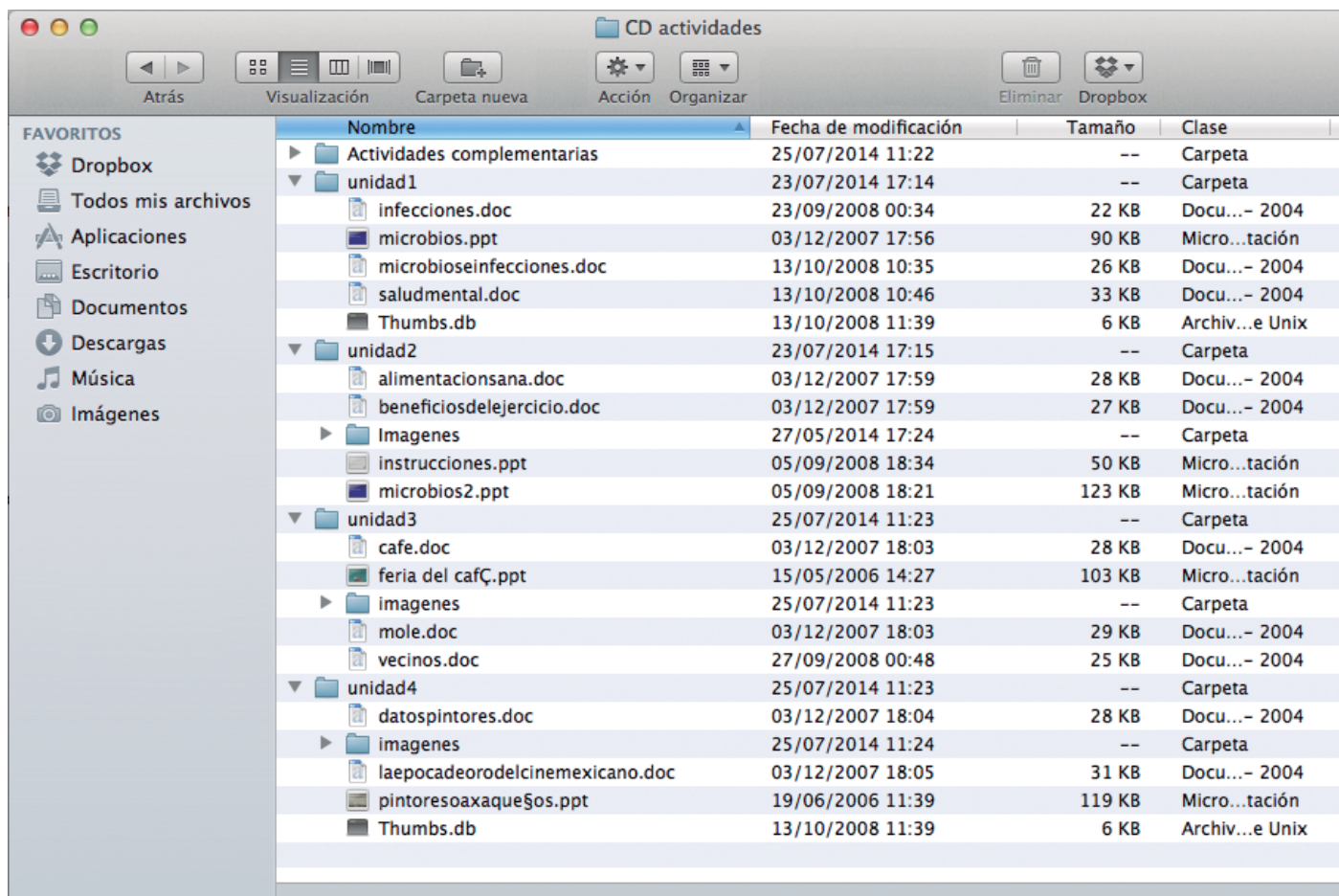


Como verás hay 4 carpetas:

En la carpeta correspondiente a cada unidad encontrarás los archivos que se deben abrir del CD y en los cuales deberán aplicar ciertas funciones.

En este módulo se trabaja mucho con imágenes, en cada unidad, salvo en la primera, hay una carpeta que incluye las imágenes que se podrán usar para cada actividad; sin embargo, si la persona joven o adulta sabe hacer búsquedas de imágenes en internet, puede buscar sus propias imágenes en la red.

En cada actividad se indica la carpeta y archivo que debe abrir la persona joven o adulta, las acciones que debe realizar en él y como debe guardar y nombrar ese archivo en su carpeta electrónica.



El CD de actividades también cuenta con otras secciones:

Actividades complementarias. En esta carpeta están los archivos necesarios para realizar las actividades complementarias, que como ya dijimos le servirán a las personas jóvenes y adultas a practicar lo que han aprendido en el módulo.



¿Dónde guardarán las actividades las personas jóvenes y adultas?

La persona que estudie este módulo guardará las actividades que realice en la computadora en una carpeta electrónica con su nombre, si no sabe cómo hacerlo necesitará que le explique y quizás hasta que se la haga. Es conveniente que al principio ubiques esta carpeta en el escritorio de la pantalla para que pueda ingresar fácilmente pero a medida que va adquiriendo más conocimientos y seguridad en el uso de la computadora, puedes guardar esta carpeta en la unidad C, e incluso dentro de otra carpeta.

Los archivos que la persona joven o adulta realice y guarde en esta carpeta, te serán muy útiles para cuando llenes la Hoja de avances.

Recuerda que es importante que te des un tiempo para revisar y hacer las actividades que se proponen en el módulo para que veas qué tiene que obtener como resultado la persona joven o adulta.

Hasta aquí hemos visto qué contiene el módulo y cada sección de éste, ahora veamos lo que se pretende que cada persona joven o adulta aprenda en cada unidad.

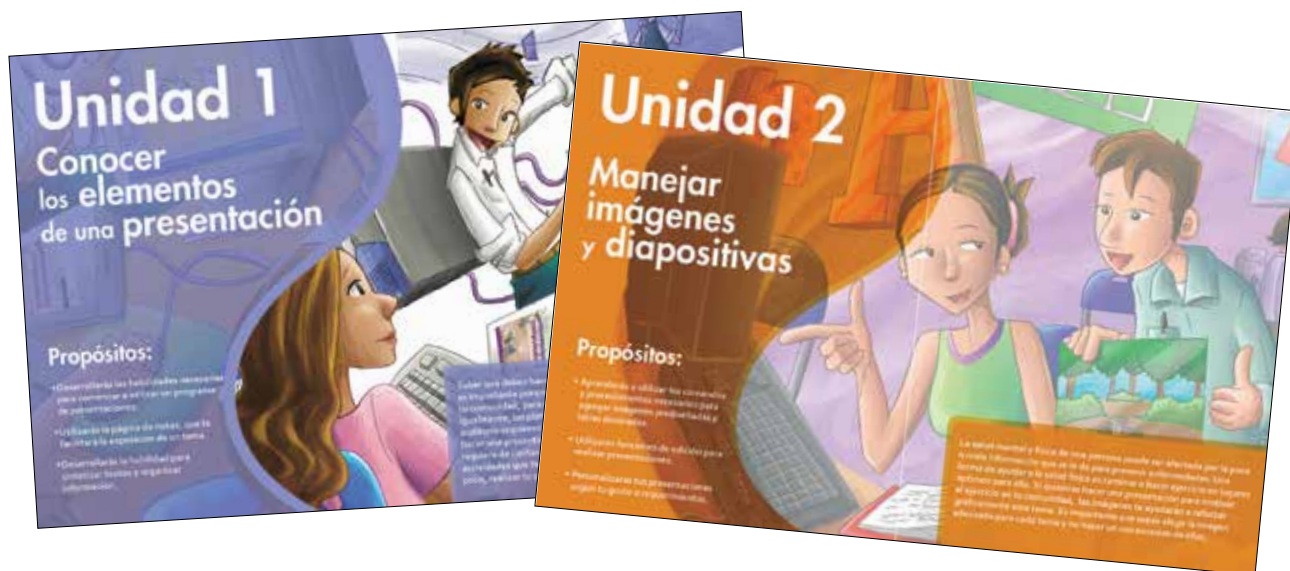
Unidad 1. Conocer los elementos de una presentación

La persona joven y adulta comenzará a familiarizarse con el programa identificando sus elementos. En esta unidad aprenderá a escribir en una diapositiva, insertar nuevas y usar página de notas.

Al final reconocerá la importancia del programa para presentar información, así como obtendrá información general sobre los microbios y las enfermedades y síntomas que pueden presentarse al adquirirlos.

Unidad 2. Manejar imágenes y diapositivas

La persona joven o adulta aprenderá a insertar imágenes prediseñadas y hacer carteles con letras decoradas.



A través de la unidad adquirirá algunos conocimientos importantes sobre la salud, la importancia de hacer ejercicio y de llevar una alimentación sana.

Unidad 3. Incorporar objetos a una presentación

En esta unidad aprenderá a usar objetos como autoformas, organigramas o globos de diálogos, que le permitirán organizar la información de otra manera.



Al final de la unidad habrá aprendido sobre los procesos de elaboración del mole y del café.

Unidad 4. Agregar efectos de sonido y movimiento

Para complementar lo aprendido, en esta unidad aprenderá a usar efectos de sonido y movimiento así como insertar hipervínculos.

Al final habrá aprendido sobre la época de oro del cine mexicano y sobre un par pintores mexicanos muy reconocidos.

Sugerencias para asesorar el módulo *Hago presentaciones con la computadora*

1. Cuando una persona te pida que le expliques cómo hacer algo, hazlo siguiendo los pasos que se muestran en el módulo, pues quizás tú, con la práctica, ya has aprendido de otra manera, más sencilla, pero recuerda que los adultos están aprendiendo y necesitan hacer el procedimiento completo.
2. No es aconsejable que tú, como asesor, hagas el procedimiento en la computadora, explícale con paciencia, y permite que la persona maneje el ratón y vaya descubriendo las funciones.



3. Utiliza un lenguaje sencillo, cuando se usa por primera vez un término técnico ejemplifícalo de manera clara (por ejemplo la barra de scroll es la barra lateral que sirve para deslizarte hacia arriba o abajo de la pantalla).
4. Como resultado de las actividades se obtienen archivos o trabajos que serán muy importantes o agradables. Para que las personas que están estudiando las compartan con los demás o bien que otras personas las vean, te sugerimos:



- a. Juntar los trabajos que se tengan que imprimir para que se puedan exhibir en un lugar visible de la Plaza comunitaria para que todas las personas que ingresen a ella puedan verlas.
- b. Armar grupos de trabajo para que compartan y lean entre ellos los documentos o textos que han elaborado (por ejemplo: instrucciones o alimentacion2).

Listado de archivos que deberán realizar las personas jóvenes y adultas al concluir el módulo.

Unidad 1

- misdatos
- infecciones
- microbios
- saludmental



Unidad 2

- beneficiosdelejercicio
- ejercicioconfondo
- microbiosconfondo
- microbios2
- instruccionesordenada
- beneficiosconrotulo
- instruccionesconrotulo
- alimentacion



Unidad 3

productoresdemole
 beneficiosorden
 organigramaproductores
 vecinos
 productoresimagenes
 productoresautoformas
 invitacion
 invitacion2
 alimentacion2
 productoresdecafe



Unidad 4

cinemexicano
 cineconvinculo
 cafetiempo
 saludtiempo
 pintoresoaxaqueños
 miestado



Secretaría de Educación Pública
Dirección General de INEA
Dirección Académica

Coordinación académica
Luz María Matamoros Vieyra

Autoría
Silvia Adriana González González

Revisión de contenidos
Joel Guzmán Mosqueda
María del Carmen Oseguera Sánchez

Revisión técnica
Luz María Matamoros Vieyra

Revisión académica
María de Lourdes Aravedo Reséndiz

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz

Seguimiento al diseño
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Verónica Cuevas Luna
Eliseo Brena Becerril
Laura Sainz Olivares

Diseño
Javier Contreras Zavala

Diagramación
Marina Paola Campetti
Jesús García Morales
Norma García Manzano
Jorge Alberto Nava Rodríguez

Ilustración de portada
Vanessa Hernández Gusmão

Ilustración de interiores
Belén García Monroy

Hago presentaciones con la computadora. Guía del asesor. D.R. 2014 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de su autora y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

ISBN *Modelo de Educación para la Vida y el Trabajo.* Obra completa: 970-23-0274-9
ISBN *Hago presentaciones con la computadora.* Guía del asesor: En trámite

Impreso en México



DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.