

7. Animación, vídeo y transiciones en una presentación electrónica

INTENCIÓN DIDÁCTICA:

Que el estudiante sea capaz de aplicar animaciones y transiciones a elementos de una presentación electrónica, así como incorporar elementos multimedia.

INSTRUCCIONES GENERALES

- 1. Abre el navegador web de tu preferencia.
- 2. Ingresa a tu cuenta institucional, proporciona: dirección de correo y contraseña.
- 3. Abre el archivo **Presentación-Pokémon** que trabajaste en la práctica número 6.
- 4. Haz clic en la opción **Archivo -> Hacer una copia -> Toda la presentación**. Coloca el nombre **Animación-Pokémon**, haz clic en el botón **Hacer una copia**.

ANIMACIÓN Y TRANSICIÓN - DIAPOSITIVA 1

- 5. Selecciona el logotipo Pokémon.
- 6. En la parte superior de la barra de herramientas, selecciona la opción Animar. En el panel Movimiento (aparece a la derecha), haz clic en la opción Añadir animación. En la sección Animaciones de objetos, configura los siguientes ajustes: Entrada por arriba y Después de la anterior, ajusta la velocidad para que llegue casi a Rápida. Haz clic en la opción Animación, para ver el resultado.
- 7. Selecciona el texto que aparece debajo del logo. Haz clic en la opción **Añadir animación**. En la sección **Animaciones de objetos**, configura los siguientes ajustes: **Entrada por debajo** y **Después de la anterior**, ajusta la velocidad para que llegue casi a **Rápida**. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.
- 8. En la sección **Transición de diapositiva**, selecciona la opción **Cubo**, ajusta la velocidad a **Rápida**. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.

ANIMACIÓN Y TRANSICIÓN - DIAPOSITIVA 2

- 9. Selecciona el texto ¿Qué son los Pokémon?, en el panel Movimiento, haz clic en la opción Añadir animación. En la sección Animaciones de objetos, configura los siguientes ajustes: Entrada por la derecha y Después de la anterior, ajusta la velocidad para que llegue casi a Rápida. Haz clic en la opción Animación, para ver el resultado.
- 10. En la sección **Transición de diapositiva**, selecciona la opción **Voltear**, ajusta la velocidad a **Rápida**. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN GUÍA DE PRÁCTICAS



11. Selecciona el párrafo de texto, haz clic en la opción **Añadir animación**, configura los siguientes ajustes: **Entrada por la izquierda** y **Después de la anterior**, ajusta la velocidad para que llegue casi a **Rápida**. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.

ANIMACIÓN Y TRANSICIÓN - DIAPOSITIVAS 3 y 4

- 12. Tomando como referencia las instrucciones del punto anterior, configura cada elemento en ambas diapositivas, con las opciones que prefieras (prueba varias).
- 13. En la sección **Transición de diapositiva**, selecciona la opción que prefieras en cada una de las diapositivas, ajusta la velocidad. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.

ANIMACIÓN Y TRANSICIÓN - DIAPOSITIVA 5

14. En la sección **Transición de diapositiva**, selecciona la opción **Voltear**, ajusta la velocidad a **Rápida**. Haz clic en la opción **Animación**, para ver el resultado.

VIDEO - DIAPOSITIVA 6

15. A la izquierda de la pantalla, ubican el Visor de diapositivas, en la parte superior, haz clic en el símbolo + para agregar una nueva diapositiva.

Toma como referencia la imagen que se muestra a continuación, para realizar lo siguiente:

Video de Wartortle







- 16. a) Ve a la diapositiva 4, copia título, imagen y nombre del Pokémon que prefieras, realiza los ajustes necesarios, para ubicar los elementos conforme a la imagen.
- 17. b) En la barra de menú, haz clic en la opción **Insertar -> Video**, en la ventana que aparece, ingresa el nombre del Pokémon que pegaste en el punto anterior, haz clic en el icono Buscar, selecciona



TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

GUÍA DE PRÁCTICAS

un video, haz clic en la opción **Seleccionar**, ajusta la posición del video para que se ajuste a la imagen de referencia.

18. Abre Classroom, adjunta el archivo **Formato-Pokémon** y envía la actividad para evaluación.