

---

# Proyecto Didáctico: IMPRESS

---

Ariadna Gómez- Escobar Camino

---

---

# INDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	3
2.	ASPECTOS ACADÉMICOS GENERALES. ....	3
3.	RELACIÓN CON LA ESPECIALIDAD .....	4
3.1.	Objetivos Generales. ....	4
3.2.	Objetivos específicos de la materia.....	5
3.3.	Objetivos didácticos .....	6
3.4.	Contenidos .....	6
4.	PLANIFICACIÓN Y ACTIVIDADES .....	7
5.	MATERIALES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO .....	10
6.	EVALUACIÓN .....	10

# **1. INTRODUCCIÓN**

Ante la incorporación de las nuevas tecnologías de la información en todos los ámbitos de la sociedad actual, se hace necesaria una inclusión de estas herramientas en el sistema educativo. Es necesario, por no decir imprescindible, conocer, al menos básicamente, las técnicas ofimáticas y ofrecérselas al alumnado como recurso cuando tengan que enfrentarse a una ponencia.

## **2. ASPECTOS ACADÉMICOS GENERALES.**

Este Proyecto Didáctico está destinado a alumnos de 4º de E.S.O., los cuales fomentarán las siguientes competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística; durante la interacción hablada con el profesor y los compañeros.
2. Competencia matemática; al usar porcentajes en los cambios de tamaño de los objetos de la presentación
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital; por la propia naturaleza del proyecto
5. Competencia social y ciudadana; en la exposición de su presentación ante los compañeros.
6. Competencia cultural y artística; no se les marca una presentación, sino que son ellos quienes crean la presentación a su gusto
7. Competencia para aprender a aprender; durante el proyecto no se abordan todas las características de Impress, pero se pretende que los alumnos adopten pautas para utilizar alguna opción que no se les haya mostrado específicamente.
8. Autonomía e iniciativa personal; son los alumnos quienes deciden el tema sobre el que versará su presentación.

9. Competencia emocional; se pretende que los alumnos adopten compromiso y entusiasmo ante el tema.

### **3. RELACIÓN CON LA ESPECIALIDAD**

El presente Proyecto Didáctico estaría englobado en el Bloque II del currículo de Secundaria de la especialidad de Informática denominado 'Construcción del lenguaje multimedia' y tocaría los siguientes subapartados:

- Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.
- Diseño de presentaciones. Creación y publicación en la web. Estándares de publicación.

#### **3.1. *Objetivos Generales.***

- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural e intercultural; y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos

- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura y desarrollar el hábito y el gusto por la lectura.
- i. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- j. Adquirir una preparación básica para la incorporación profesional y aplicar los conocimientos adquiridos como orientación para la futura integración en el mundo académico y laboral.

### ***3.2. Objetivos específicos de la materia***

- Realizar producciones multimedia para construir y expresar conocimientos con una finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa utilizando periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos; integrando información textual, numérica y gráfica y manejar los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento
- Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones; comprender la importancia de reforzar las conductas de seguridad activa y pasiva para proteger los datos; respetar la propiedad intelectual y recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.

### **3.3. *Objetivos didácticos***

- Instalar el paquete OpenOffice
- Crear una presentación
- Insertar imágenes, autoformas y diagramas
- Dinamizar la presentación

### **3.4. *Contenidos***

Los contenidos se dividen en tres módulos, donde se desarrollan los objetivos didácticos propuestos. No es necesario tener conocimientos previos de ningún programa de presentaciones multimedia, por lo que la dificultad va aumentando conforme se va avanzando en el temario.

#### **Primeros pasos – toma de contacto**

- Instalación OpenOffice
- Abrir una presentación
- Crear una presentación
  - o Crear/editar diapositiva
    - Fondo
    - plantillas

#### **Introducción de imágenes**

- Insertar/modificar imágenes
- Autoformas
- Diagramas

#### **Dinamizando la presentación**

- Efectos a los objetos
- Animación entre diapositivas
- Corrección ortográfica
- Impresión

- Objetos avanzados

## 4. PLANIFICACIÓN Y ACTIVIDADES

Según el currículo de secundaria, la materia optativa Informática de 4º de E.S.O. se impartirá 3 horas a la semana; por tanto, si contando con vacaciones se disponen de aproximadamente 36 semanas y desarrollamos 12 unidades didácticas, cada una de ellas dispondrá de 3 semanas, o lo que es lo mismo, 9 sesiones de clase.

Contando con las horas disponibles, la planificación será la siguiente:

Sesión	Actividades
1	Explicación e instalación del paquete OpenOffice (I)
2	Abrir una presentación ya existente
	Crear una presentación propia con las distintas opciones de diseño
	Fondos de presentación y plantillas
	Ejercicio práctico de la sesión 2 (II)
3	Imágenes, autoformas y diagramas
	Ejercicios prácticos de la sesión 3 (III)
4	Dinamismo en la presentación
	Animaciones de objetos y de diapositivas
	Corrección ortográfica, impresión y objetos avanzados
5	Ejercicios prácticos animación (IV)
6	Explicación y comienzo de su propia presentación (V)
7	Elaboración de la presentación
8	Exposiciones (VI)
9	Exposiciones

### ***(I) Explicación e instalación del paquete OpenOffice***

OpenOffice es una herramienta ofimática que nos ofrece semejantes servicios que Microsoft Office pero de forma gratuita, es importante conocerla porque últimamente se está instalando en la mayoría de los centros docentes. Para mayor comodidad, existe una versión portable del producto.

En clase visitaremos las siguientes webs:

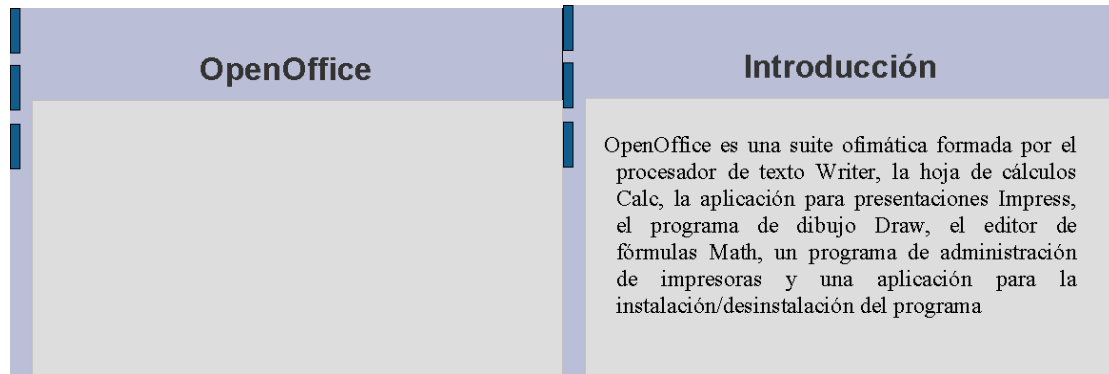
<http://es.openoffice.org/>

<http://www.openoffice.es/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/OpenOffice.org>

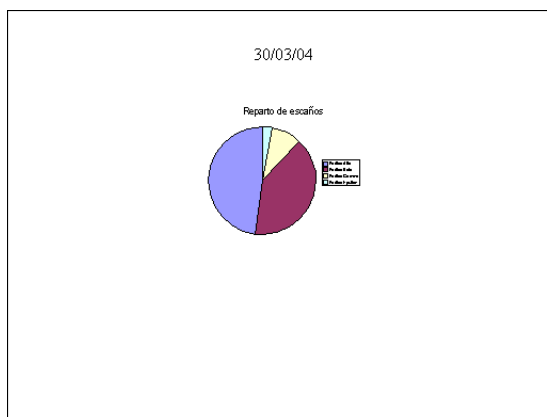
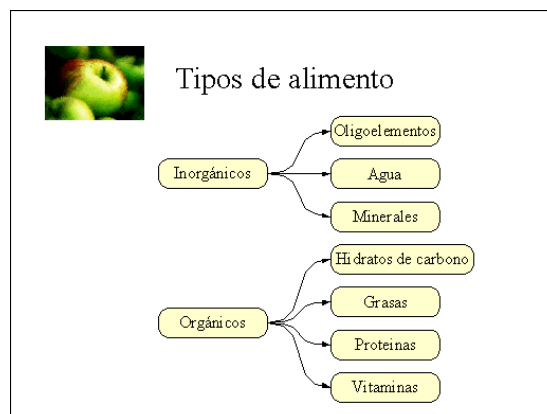
### **(II) Ejercicio práctico de la sesión 2**

Crear estas 2 diapositivas:



### **(III) Ejercicios prácticos de la sesión 3**

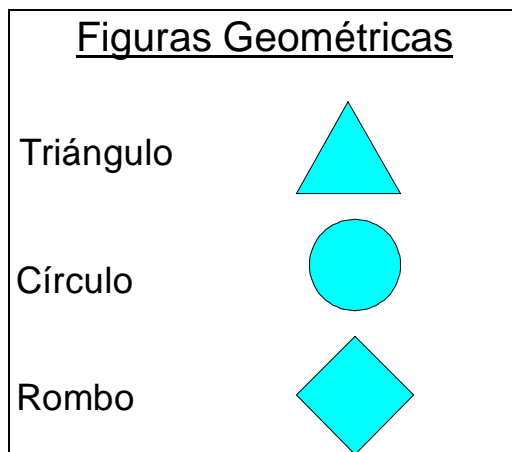
Crear las siguientes diapositivas:



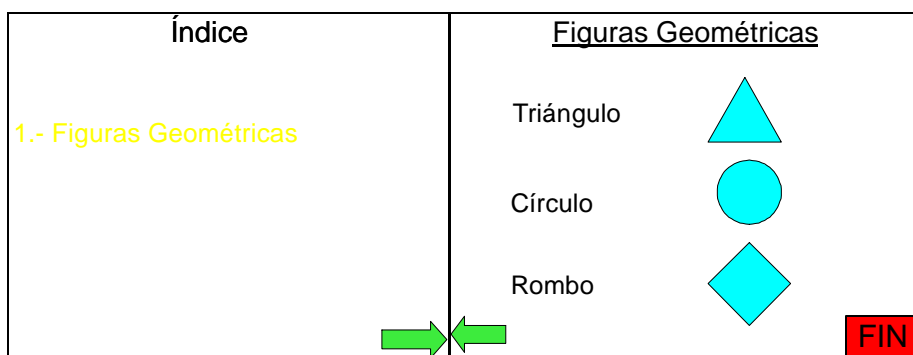


#### **(IV) Ejercicios prácticos de animación.**

Basándose en la siguiente diapositiva hacer que los distintos objetos aparezcan con una animación diferente.



A partir de esta diapositiva se trabajará la transición de diapositivas asociada a objetos, de manera que al pinchar sobre la flecha verde o sobre '1. Figuras geométricas' se pase a la siguiente diapositiva; al pulsar 'volver' a la anterior; y con 'FIN' termine la presentación.



#### **(V) Explicación y comienzo de la presentación**

Como trabajo final se exigirá una presentación sobre un tema de interés para el propio alumno que reúna todas las características que se han desarrollado durante la unidad didáctica.

Los requisitos serán los siguientes:

1. Debe tener como mínimo 12 diapositivas.
2. La primera diapositiva debe ser una portada.

3. En la segunda diapositiva debe haber un índice, que al pinchar en algún apartado, vaya directamente a esa diapositiva. (Debe tener aplicada una acción de "ir a la diapositiva...." a la cual haga referencia).
4. alguna diapositiva debe tener fotos.
5. alguna diapositiva debe tener una tabla.
6. alguna diapositiva debe tener una gráfica.
7. Las diapositivas deben tener algún efecto de transición de diapositivas.
8. Los objetos de las diapositivas deben estar animados.

#### **(VI) Exposiciones**

Apoyándose en la presentación cada alumno expondrá ante los compañeros y el profesor el trabajo realizado.

## **5. MATERIALES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO**

Los materiales necesarios para la realización del proyecto son:

- Equipos informáticos
- Paquete Open Office
- Acceso a internet

## **6. EVALUACIÓN**

Instrumentos de evaluación:

- Análisis de las producciones de los alumnos
- Observación directa y sistemática

Porcentajes

- |                                   |   |     |
|-----------------------------------|---|-----|
| - Ejercicio práctico sesión 2     | → | 10% |
| - Ejercicios prácticos sesión 3   | → | 15% |
| - Ejercicio práctico de animación | → | 20% |
| - Presentación final              | → | 40% |
| - Exposición                      | → | 10% |
| - Participación/Actitud en clase  | → | 5%  |