

# **Primeros pasos en Competencias Clave:**

**> Tecnologías de la Información y la Comunicación**



# PRÁCTICA 1.- LOS PRIMEROS PASOS

Con esta actividad vas a conocer los elementos básicos del ordenador, sus funciones y cómo se conectan algunos de los periféricos.

Mis padres han hablado sobre la posibilidad de comprar un equipo informático y hemos ido de tiendas para observar distintos modelos. Hemos observado estos tres modelos, que, aunque exteriormente tienen un aspecto parecido, se diferencian bastante en los precios.

|                      | Modelo 1                                                                          | Modelo 2                                                                                  | Modelo 3                                                                                  |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      |  |          |         |
| Procesador           | Procesador Intel® Pentium® 4 (2.80 GHz, 512 KB L2 Caché, 533 MHz FSB              | Procesador Intel® Pentium® 4 541 con Tecnología HT (3.20 GHz, 1 MB L2 caché, 800 MHz FSB) | Procesador Intel® Pentium® 4 840 con Tecnología HT (3.20 GHz, 2 MB L2 caché, 800 MHz FSB) |
| Sistema operativo    | Microsoft® Windows® XP Home Edition                                               | Microsoft® Windows® XP Home Edition                                                       | Microsoft® Windows® XP Home Edition                                                       |
| Memoria RAM          | 512 MB DDR SDRAM                                                                  | 1024 MB de memoria Bi-canal DDR2 400MHz                                                   | 1024 MB de memoria Bi-canal DDR2 400MHz                                                   |
| Unidad de disco duro | Disco duro de 80GB (7200 rpm)                                                     | Disco Duro 160GB SATA                                                                     | Disco duro 160GB SATA                                                                     |
| Monitor              | Pantalla plana 15"                                                                | Pantalla plana 17"                                                                        | Pantalla plana 19"                                                                        |
| Unidad óptica        | CD-RW 48x/32x/48x y Lector DVD ROM 16x                                            | Unidad regrabadora 16x DVD+/-RW y DVD-ROM 16x                                             | Unidad regrabadora 16x DVD+/-RW y DVD-ROM 16x                                             |
| Tarjeta gráfica      | Controlador gráfico Intel® Extreme Graphics2                                      | ATI Radeon X300SE™ PCI-Express 128 MB                                                     | 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800 GTO con DVI                                      |
| Módem                | Módem 56k y red 10/100 integrado                                                  | Módem 56k y red 10/100 integrado                                                          |                                                                                           |
| Altavoces            |                                                                                   |                                                                                           | Altavoces Stereo Dell™ ADA425                                                             |
| Servicio             | Garantía de 90 días (recogida y entrega)                                          | 1 año de garantía (recogida y entrega)                                                    | 1 año de garantía (recogida y entrega)                                                    |
| Precio               | 649 E                                                                             | 899 E                                                                                     | 1499 E                                                                                    |

En primer lugar vamos a buscar el significado de algunos términos que aparecen en la descripción de los equipos. Podemos encontrar información en las páginas:

<http://www.elrinconcito.com/diccionario.php>

<http://belenus.unirioja.es/~crsanjua/html/index.html>

**Actividad 1**

**Buscar el significado de estos términos:**

|                      |  |
|----------------------|--|
| Procesador           |  |
| Sistema operativo    |  |
| Memoria              |  |
| Unidad de disco duro |  |
| Monitor              |  |
| Lector óptico        |  |
| Tarjeta gráfica      |  |
| Módem                |  |

## Actividad 2

Ahora vamos a conocer unidades de medida. Primero tendrás que buscar en las páginas anteriores cada una de las unidades y luego colocarlas en el lugar de la tabla que les corresponde:

Giga herzio (<http://es.wikipedia.org/wiki/Hercio>),  
Megabyte (<http://es.wikipedia.org/wiki/Megabyte>)  
Gigabyte (<http://es.wikipedia.org/wiki/Gigabyte>)  
Pulgadas ("") (<http://es.wikipedia.org/wiki/Pulgada>)

| UNIDAD | MEDIDA                                                                                              |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | Es un múltiplo del byte, la unidad básica de almacenamiento de información, y equivale a un millón. |
|        | Se refiere a la medida del ancho de la pantalla del ordenador y equivale a 2,54 cm.                 |
|        | Es un múltiplo del herzio y equivale a la frecuencia de mil millones de ciclos por cada segundo.    |
|        | Equivale a mil millones de bytes                                                                    |

## Actividad 3

A la vista de las características de cada uno de los modelos, completa esta tabla de datos:

|                                                               |  |
|---------------------------------------------------------------|--|
| ¿Qué procesador utilizan los tres equipos?                    |  |
| ¿Con qué velocidad trabaja el procesador del modelo 1?        |  |
| ¿Y el modelo 3?                                               |  |
| ¿Cuál de los equipos tiene más memoria caché?                 |  |
| ¿Cuál de ellos tiene menor memoria RAM?                       |  |
| ¿Qué sistema operativo utilizan todos?                        |  |
| ¿Qué modelos tienen unidad regrabadora de DVD?                |  |
| ¿Qué modelo tiene sólo unidades reproductoras de Cd y DVD?    |  |
| ¿Cuál es el equipo más veloz desde el punto de vista gráfico? |  |
| ¿Cuál de los tres equipos no lleva módem?                     |  |
| ¿Qué equipo lleva altavoces estéreos?                         |  |
| ¿Qué equipo tiene menor tiempo de garantía?                   |  |
| ¿Cuál de los tres equipos te parece más potente?              |  |
| ¿Qué diferencia ves a este equipo respecto a los demás?       |  |
| ¿Qué equipo tendrá menos prestaciones y en qué se nota?       |  |

## Actividad 4

En el colegio se ha recibido un nuevo equipo informático y tú y tus compañeros de curso vais a ser los encargados de conectarlo y ponerlo a funcionar. Las fotografías siguientes muestran los componentes que hemos recibido dentro de la caja, y otros elementos que progresivamente puedes ir incorporando a tu equipo.

**Identifica y escribe debajo de cada uno de estos elementos el nombre que le corresponde. Si no conoces alguno de ellos, consulta a tu profesor/a:**



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

Actividad 5

En el siguiente cuadro aparece el nombre de distintos periféricos: colócalos en el lugar que les corresponda, según sean de entrada, de salida o mixtos:

Torre, disquete, ratón, micrófono, teclado, videoprojector, altavoces, lápiz de memoria, DVD, CD, impresora, escáner, cámara digital, vídeo digital, monitor

| Periféricos de entrada | Periféricos de salida | Periféricos mixtos |
|------------------------|-----------------------|--------------------|
|                        |                       |                    |

Actividad 6

Bien, ahora que tienes perfectamente localizados los componentes que te han llegado, vamos a instalar el equipo. Para ello disponemos de las instrucciones que vienen con el mismo y que puedes ver a continuación. Léelas con detenimiento antes de empezar.

CÓMO CONECTAR UN EQUIPO

Conexiones

Las conexiones entre los diferentes periféricos y la unidad central se han simplificado mucho en los últimos tiempos. Las tomas están concebidas para que sólo pueda enchufarse el periférico correcto. Empieza por colocar la unidad central (CPU) y el monitor en una mesa. Procura dejar espacio suficiente para su ventilación: se recomienda dejar unos 30 centímetros libres a su alrededor.

Comienza por conectar la **pantalla**. Está dotada de una toma de 15 pinchos y se conecta en la unidad correspondiente de la CPU. Aprieta bien los tornillos de seguridad para evitar la posibilidad de desconexión.

Pasemos al **teclado y al ratón**. Su conexión puede ser de dos tipos: USB o PS/2. Las tomas PS/2 son redondas y normalmente con un código de color: violeta para el teclado y verde para el ratón. Ten cuidado de no invertir las, puesto que son exactamente iguales. Si se trata de tomas USB puedes conectarlas a cualquier conexión USB de la CPU.

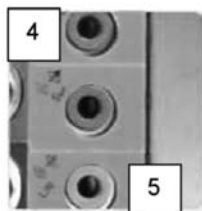
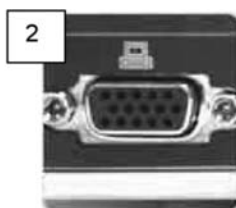
Los **altavoces**, debes conectarlos a la toma “speaker” de la CPU: se trata de una conexión mini-jack que cuenta con un código de color verde claro. El **micrófono**, conéctalo a la toma mini-jack rosa. Para terminar, debes conectar la CPU y el monitor a la corriente utilizando los cables adecuados.

### Consejos prácticos

**Precauciones.** No existe un orden para conectar el teclado, el ratón, el monitor y los periféricos a la CPU. Comprueba que el ordenador no esté enchufado y enciéndelo únicamente cuando todos los elementos estén conectados. Si tu ordenador no arranca correctamente, no define bien la imagen o no reproduce ningún sonido, comprueba las tomas. Nunca dejes un disquete insertado en la disquetera al arrancar.

**Preparativos para la impresora de chorro de tinta** Enchufa la impresora con el cable USB a la unidad central. Después conéctala a la red.

Estos son algunas de las conexiones que trae en su parte de atrás nuestra unidad central.



**Observa las fotos y contesta...**

- A. ¿A cual de ellas conectarías la pantalla del ordenador? .....
- B. ¿Cuál es la conexión PS2 a la que enchufarías el ratón? .....
- C. ¿Cuál de las fotografías crees que representa una conexión USB? .....
- D. ¿Dónde conectarías el micrófono? .....
- E. ¿Cuál es la conexión correcta para los altavoces? .....

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

## Actividad 7

En los nuevos equipos de tu centro han instalado el sistema operativo Windows XP Pro. Comprueba que en él puedes realizar algunas tareas con programas sencillos. Averigua con qué programas del Windows XP puedes hacer las tareas que se mencionan:

| TAREA                            | PROGRAMA |
|----------------------------------|----------|
| Escribir un texto                |          |
| Dibujar                          |          |
| Hacer sumas                      |          |
| Elaborar una agenda de contactos |          |
| Escuchar música                  |          |
| Ver una película                 |          |
| Grabar una poesía                |          |
| Navegar por Internet             |          |
| Mandar un correo electrónico     |          |
|                                  |          |

## Actividad 8

Lee las funciones de cada uno de los siguientes tipos de software:

|                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| Word, OpenOffice Writer              | Procesador de textos         |
| Excel, OpenOffice Calc               | Hoja de cálculo              |
| Acces                                | Base de datos                |
| OpenOffice Impress, Powerpoint       | Presentación de diapositivas |
| Gimp, Photoshop                      | Tratamiento de imágenes      |
| Encarta, Wikipedia                   | Enciclopedia                 |
| FrontPage                            | Elaboración de páginas web   |
| Internet explorer<br>Mozilla firefox | Explorador/navegador         |

A continuación responde a las siguientes cuestiones:

| ¿Qué quieres hacer?                                                          | Programa |
|------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Escribir una carta a un amigo                                                |          |
| Presentar una tema en la clase                                               |          |
| Hacer una tabla de temperaturas del mes y un gráfico con los datos obtenidos |          |
| Elaborar una base de datos con todos los libros que tengo en mi biblioteca   |          |
| Modificar unas fotos personales                                              |          |
| Hacer una página web personal                                                |          |
| Buscar información sobre un tema de Ciencias Naturales                       |          |

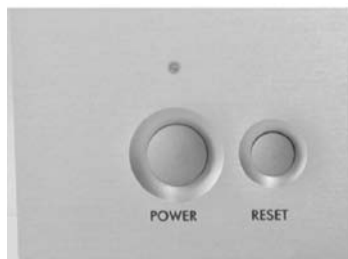




## Actividad 10



Ahora ya tenemos el equipo conectado y listo para su funcionamiento. Vamos a darle la orden para que empiece a funcionar. Habrás observado en los ordenadores del colegio que, generalmente, las unidades centrales tienen dos botones en su parte frontal que sirven para arrancar o iniciar el ordenador ("Power") y para reiniciar el mismo ("Reset"). Suelen ser parecidos a éstos:



Otros modelos, sin embargo tienen un único botón que muestra un aspecto parecido a éste:



Comprueba en el aula de informática de tu colegio cuantos ordenadores llevan botón de únicamente de inicio (power) y cuántos tienen botón de inicio y de reinicio (power y reset).

A. Power – Reset. ....

|  |
|--|
|  |
|  |

B. Power. ....

Observarás que, aunque ambos botones sirven para cosas parecidas, hay una diferencia fundamental entre ambos.

Comprueba qué sucede y escribe los resultados si, con el ordenador apagado, pulsas...

A. Reset.

|  |
|--|
|  |
|  |

B. Power

Bien, seguramente tu profesor o profesora te han explicado que es muy importante seguir siempre una serie de pasos cuando hayas terminado de usar un ordenador y desees apagarlo para garantizar que salimos del sistema adecuadamente. No obstante, hay ocasiones en que el ordenador se queda "colgado" y no responde a ninguna de las órdenes que le damos desde el teclado o el ratón. En esos casos el botón "Reset" (reinicio) puede sacarte de un apuro.

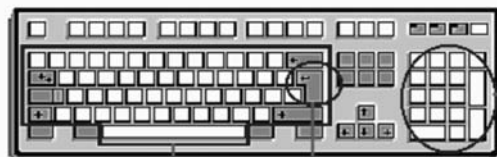
Pero ¿qué sucede en el caso de los ordenadores que llevan un único botón, es decir, en aquellos que no tienen botón de reset? O, dicho de otra forma, ¿cómo harías un "reset" (reinicio) sin botón de "reset"? En caso de una "emergencia" como apagarías el sistema?

|  |
|--|
|  |
|--|

Observa y comprueba en el teclado de tu ordenador las informaciones que te dan estos esquemas

## El teclado:

Letras, números, barra espaciadora, keypad, enter o return.



Letras, Números y Barra espaciadora:

Una replica del teclado de una máquina de escribir. Funciona de la misma manera que el tradicional.

Keypad:

Es el sector "numérico" del teclado; se utiliza para ingresar cifras y efectuar cálculos con rapidez. También incluye las funciones para controlar el cursor.

Para activar o desactivar estos usos, hay que presionar la tecla < Bloq Num > (Numlock).

Enter o Return:

La tecla < Enter > equivale en los procesadores de textos al retorno de carro de una máquina de escribir. Al oprimirla, el cursor se ubica al comienzo del renglón siguiente. También sirve para presionar botones y activar comandos.

## El teclado:

Esc - Ctrl - Alt - Teclas de función



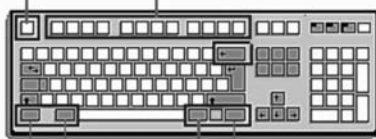
Esc:

Esta tecla suele usarse para salir rápidamente de un menú, y en algunos casos de una pantalla. "Esc" es una abreviatura de Escape. Si usted activa un menú de cualquier programa, éste se repliega al presionar esta tecla.



Ctrl:

Se utiliza en combinación con otras teclas para ejecutar acciones en los distintos programas.



Teclas de función (F1 A f12):

Las funciones que cumplen estas teclas varían en los diversos programas. Por convención, siempre se utiliza la tecla <F1> para activar la ayuda.



Alt:

Se utiliza en combinación con otras teclas para efectuar acciones en los diversos programas. Además, sirve para seleccionar opciones de los menús y cajas de diálogo.

# El teclado:

Shift y Bloq Mayús - Backspace y Delete - Inicio (Home) - Fin (end)  
Re pag (Pg Up) - Av Pag (Pg dn) - Flechas de Dirección - Tab

Shift y Bloq Mayús  
(Caps Lock):

Cumplen la misma función que la tecla "Mayúsculas" y "traba mayúsculas" en la máquina de escribir.

Tab:

Al trabajar sobre un documento, esta tecla permite ingresar tabulaciones. También se utiliza para "saltar" entre las distintas opciones de una caja de diálogo.

Home, End, Pg Up y Pg Dn

Permiten el rápido desplazamiento del cursor dentro del documento. <Inicio> lleva el Cursor al comienzo de la línea donde está ubicado y <Fin> al último carácter del renglón. <Av Pág> y <Re pag> la trasladan una página hacia abajo o hacia arriba.

Backspace y delete

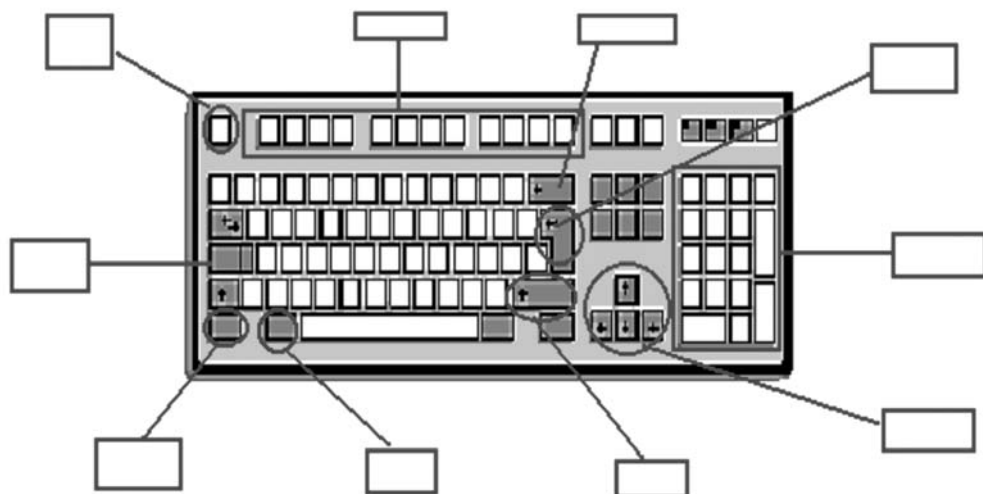
Se utilizan para eliminar caracteres u otros objetos.

Flechas de Dirección:

Desplazan el cursor hacia la dirección indicada



Ahora completa tú las etiquetas



**Indica qué teclas sirven para:**

Dejar espacio entre las palabras

Borrar desde la derecha

Cambiar de línea

Salir de un programa, escapar

Activa las mayúsculas o el carácter de la parte de arriba de una tecla

Dibujos adaptados de los utilizados en el programa clic "Fundamentos de la computación" de Juan Pacherre.

Programas Clic que practican los temas básicos de iniciación al uso del ordenador

"Fundamentos de la computación" ([http://clic.xtec.net/db/act\\_es.jsp?id=2222](http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=2222))

"Los ordenadores" ([http://clic.xtec.net/db/act\\_es.jsp?id=1038](http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1038))

"Informática básica" ([http://clic.xtec.net/db/act\\_es.jsp?id=2660](http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=2660))

# Práctica 2.- Trabajando con el tiempo

Con esta actividad vas a aprender a organizar la información y a utilizar adecuadamente la terminología relacionada con documentos, archivos y carpetas. Además, te introducirás en el uso del software del sistema operativo (bloc de notas, calculadora) y manejarás algunos elementos básicos representativos del escritorio, así como la configuración del tamaño de las ventanas.

SADEI es una sociedad pública asturiana que, desde la implantación en España del Estado de las Autonomías, tiene encomendada la función de elaborar las estadísticas de interés regional .

En uno de sus últimos estudios se proporcionan datos relacionados con las temperaturas, las horas de sol y las precipitaciones registradas en Asturias durante el año 2004 y parte del 2005. Dichos datos se muestran en la siguiente tabla.

| Sadei Asturias |              |                          |                          |
|----------------|--------------|--------------------------|--------------------------|
|                | Temperaturas | Horas de sol medias (°C) | Precipitación total (mm) |
| 2004           |              |                          |                          |
| Mayo           | 13,8         | 179,4                    | 60,2                     |
| Junio          | 18,5         | 204,8                    | 42,1                     |
| Julio          | 18,6         | 184,2                    | 38,6                     |
| Agosto         | 19,4         | 177,4                    | 98,1                     |
| Septiembre     | 18,0         | 160,8                    | 89,2                     |
| Octubre        | 14,7         | 128,1                    | 124,2                    |
| Noviembre      | 9,9          | 111,6                    | 130,1                    |
| Diciembre      | 8,2          | 102,7                    | 144,2                    |
| 2005           |              |                          |                          |
| Enero          | 8,1          | 109,1                    | 79,5                     |
| Febrero        | 5,8          | 73,8                     | 119,3                    |
| Marzo          | 11,2         | 197,1                    | 53,3                     |
| Abril          | 11,9         | 143,5                    | 109,9                    |
| Mayo           | 14,5         | 197,9                    | 100,5                    |

Fuente: INM. Estación meteorológica 249-i El Cristo (Oviedo).

Tipo de datos: Provisionales

Última actualización: 09/06/2005

Con los datos que se te facilitan en la tabla anterior vas a realizar los cálculos que se te indiquen a continuación, ayudándote de la calculadora de que dispone el sistema operativo. Crearás con el bloc de notas varios ficheros que te permitirán guardar los resultados obtenidos y clasificar la información ordenadamente mediante carpetas. También vas a trabajar con un soporte externo de información (**Disco 3 1/2**), en el que almacenarás tu trabajo, para luego pasárselo a un compañero, tal y como se te irá indicando a lo largo de las actividades.

### Actividad 1

**Crea una carpeta nueva** en el escritorio del ordenador. Llámala **Datos\_tu nombre** (por ejemplo Datos\_María), que nos servirá para guardar los datos que vamos a obtener con las actividades siguientes.

### Actividad 2

**Utilizando la calculadora** disponible en el sistema operativo de tu ordenador, calcula la media de las temperaturas alcanzadas desde mayo a diciembre de 2004 en Asturias.

### Actividad 3

Abre ahora el **bloc de notas** del sistema operativo. Ajusta el tamaño de la ventana del bloc como prefieras: de forma automática, utilizando los iconos que aparecen en la esquina superior derecha del bloc, bien de forma manual, actuando con el puntero del ratón sobre su esquina inferior derecha y arrastrando para dimensionarla. Observa las distintas opciones de configurar tamaño que te ofrece y su efecto sobre la misma.

248

### Actividad 4

Abre un archivo nuevo y escribe en él, indicadas, las operaciones que has realizado para obtener el resultado. Probablemente los datos que vas escribiendo se te salen en un momento determinado de la ventana o bien no ves los primeros que has introducido o dejas de ver los últimos. Hay una opción muy interesante en el bloc de notas para evitar este efecto. Para activarla vete a Edición > Ajuste de línea. ¿Ha cambiado, no? Bien, está mejor así. Cuando hayas terminado guarda ese archivo dentro de la carpeta "Datos\_tu nombre" con el nombre de **temperaturas\_tu\_nombre.txt** (por ejemplo temperaturas\_Maria.txt).

### Actividad 5

Realiza las mismas operaciones anteriores para hacer estos otros dos cálculos:

- El número total de horas de sol en los meses de verano de 2004
- El total de precipitaciones producidas durante el invierno 2004-2005

## Actividad 6

Guarda en la misma carpeta estos dos nuevos archivos como **sol\_tu nombre.txt** y **precipitaciones\_tu nombre.txt**

## Actividad 7

Prepara un disquete de 3,5". Para ello introdúcelo en la disquetera y copia la carpeta que has creado con los archivos en ese disquete. Puedes hacerlo de varias formas. Quizás la más rápida sea que en el escritorio, selecciones la carpeta a copiar y pulses el botón derecho del ratón para desplegar el menú contextual. Selecciona ahora **Enviar a** y a continuación **Disco 3<sup>1/2</sup> (A)**. Observa el resultado.

## Actividad 8

Intercambia tu disquete con el compañero o compañera que te indique el profesor. El disquete que ahora tengas introdúcelo en tu ordenador y abre el primero de sus archivos, el correspondiente a temperaturas. Abre también desde tu escritorio tu propio fichero de temperaturas. Sitúa ambos ficheros en el escritorio de modo que puedas ver los dos a la vez. Para ello tendrás que actuar sobre su tamaño y posición.

## Actividad 9

Compara los resultados tuyos con los de tu compañero o compañera. ¿Habéis realizado las mismas operaciones? ¿Habéis llegado al mismo resultado? En el fichero de tu compañero o compañera sitúate al final del documento y escribe

COMENTARIO de *(tu nombre)*:

y escribe a continuación si lo ha realizado correcta o incorrectamente y porqué. Añade todos los comentarios que desees. Una vez que hayas terminado guarda ese fichero en el disquete grabándolo sobre el fichero original.

## Actividad 10

Realiza las mismas operaciones con los ficheros relativos a horas de sol y precipitaciones.

## Actividad 11

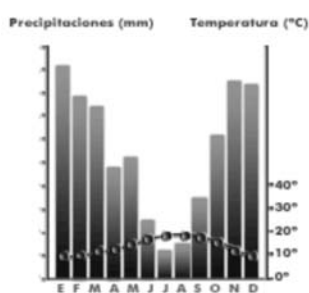
Devuelve el disquete y recoge el tuyo. Ábrelo y lee los comentarios que han hecho sobre tu trabajo.



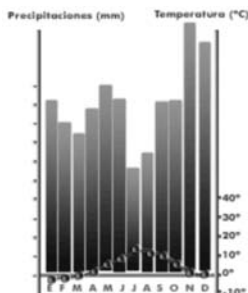
## Actividad 12

Abre un nuevo documento desde el bloc de notas y observando de nuevo la tabla, contesta ahora a las siguientes preguntas escribiendo las respuestas en ese documento:

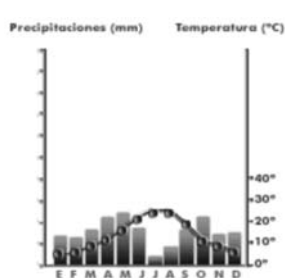
- Desde mayo de 2004 a mayo de 2005 ¿cuál ha sido el periodo de 4 meses seguidos con una media de temperaturas más alta?
- ¿Qué diferencia media de horas de sol ha habido entre el verano y el invierno de 2004-2005?
- ¿Existe alguna relación entre la temperatura y las horas de sol?
- De los siguientes climogramas ¿cuál crees que representa mejor los datos que aparecen en la tabla del inicio?



1



2



3

250

Guarda este nuevo documento en la unidad de **Disco 3<sup>1/2</sup> (A)** con el nombre respuestas\_tu nombre.txt

## Actividad 13

Elimina la carpeta que has creado en el escritorio enviándola a la papelera de reciclaje. Entrega el disquete a tu profesor para que compruebe tus actividades.

## Actividad 14

Si ya no dispusieras del disquete y necesitaras recuperar esos archivos para un trabajo posterior ¿podrías recuperarlos? ¿Cómo?. Entonces... ¿cómo se puede eliminar un archivo o carpeta definitivamente del ordenador?

## Práctica 3.- Jóvenes Pilotos

El Objetivo de esta actividad es doble:

- Facilitar la **reflexión** del alumnado sobre sus ideas acerca de la navegación por Internet.
- Introducirles en la **práctica** de la navegación.

En función de este doble objetivo la actividad se desarrolla en dos fases.

- En una **Fase Inicial** se comienza el ejercicio de reflexión y se distribuye al alumnado una ficha que nos permitirá explorar las *ideas previas* que tienen. La ficha se resuelve primeramente de forma individual. Después se juntan en equipos de 4 alumnos/as para comentar las respuestas. Un portavoz de cada equipo recogerá todas las respuestas agrupando las similares, y luego se hace una puesta en común entre todo el conjunto de alumnos. El profesor aclarará conceptos y dirigirá el debate de la situación actual que se deriva de las fichas. Podrá preparar temas más monográficos para desarrollar en sesiones posteriores (prácticas con chat, información sobre virus, etc..)
- En una **Segunda Fase** se parte de un supuesto práctico, en este caso **Las fuentes de energía**, y se distribuye al alumnado otra ficha que servirá de guía para la búsqueda en la red, prácticas de navegación y correo electrónico.

### FASE INICIAL

#### Actividad 1

Éste es un decálogo de navegante para pilotos jóvenes que quieren viajar por Internet.

Léelas con atención, luego contestarás a unas preguntas para comprobar que las has entendido. Si tienes alguna duda, pide ayuda a tu profesor o profesora.

#### La CONSTITUCIÓN INTERGALÁCTICA establece las siguientes normas de vuelo:

- **Pide permiso** a la autoridad local para navegar con nosotros.
- Ten mucho cuidado con tus **datos personales**. Pide permiso a la autoridad local antes de proporcionarlos a otro internauta.
- Para entrar en contacto con otros habitantes de la galaxia utiliza un **alias** y, si quieres, tu dirección de **correo electrónico**.
- Los pilotos de nuestra compañía sólo pueden navegar por el espacio durante un **tiempo determinado**. Negocia con la autoridad local y ponte un reloj cerca para no olvidarte.
- **Nunca quedes cara a cara** con otro habitante de esta galaxia sin consultarlo antes con la autoridad competente. No olvides que en realidad no los conoces, y que pueden no ser lo que te imaginas.
- Si recibes un **mensaje extraño**..., ponlo en conocimiento de las altas esferas. **Nunca contestes**.
- La navegación es un juego. **¡Invita a tus padres y amigos a participar contigo!**
- Recuerda la importancia de las buenas condiciones de vuelo: **estar bien sentado, tener buena luz y descansar de vez en cuando**.

Y, por último, **NO OLVIDES HACER PRIMERO LOS DEBERES**.

## Vamos a descifrar palabras

1. ¿Quién será la **autoridad local**?

2. ¿Qué **datos personales** serán peligrosos para nuestra seguridad en nuestra galaxia?  
¿Por qué?

3. ¿**Alias**? ¿Qué es eso? ¿Conoces otra palabra que signifique lo mismo?

4. ¿A qué se referirá cuando dice : "**Para entrar en contacto con otros habitantes....**"?  
¿Sabes qué es un chat?

5. Correo electrónico es lo mismo que email. ¿Cuál es tu dirección de **correo electrónico**?

6. ¿Cuál crees tú que puede ser un **periodo de tiempo** apropiado para navegar por Internet?

7. ¿Cuánto tiempo te dejan tus padres jugar con la consola de videojuegos? ¿Sabes lo que es **negociar con la autoridad local**?

8. ¿Qué **mensajes** podrían ser **peligrosos**? ¿Sabes poner algún ejemplo?

9. ¿Sabes cuál es la **postura correcta** para sentarse delante del ordenador o de la pantalla del TV para jugar con la videoconsola? ¿Cómo te sientas tú habitualmente?

10. Tal vez tú no navegues a menudo por Internet pero seguro que sabes jugar con juegos de ordenador o con la videoconsola:

- ¿Juegas a diario?

- ¿Cuánto tiempo te dejan?

- ¿Te cuesta trabajo desengancharte del juego y terminar?

- ¿Qué otras actividades te gusta hacer cuando tienes tiempo libre y estás en casa?

## SEGUNDA FASE

Lee con atención el siguiente texto:

“La vida en la Tierra depende fundamentalmente del Sol. Las plantas aprovechan la luz solar para producir su propio alimento. Las personas y los animales nos aprovechamos de esa energía cuando nos alimentamos de plantas o de otros animales que hayan comido plantas. Por eso decimos que el Sol es la principal **fuentes de energía**.

Clasificamos las fuentes de energía en dos tipos: **renovables** y **no renovables**.

Las **fuentes de energía renovables** son las que se pueden considerar como ilimitadas e inagotables. Las más importantes son:

- El Sol, que nos proporciona **energía solar**
- El viento, que nos proporciona **energía eólica**

- El agua, que nos proporciona **energía hidráulica**.
- La biomasa, que nos proporciona **energía calorífica, eléctrica, química...**

Las **fuentes de energía no renovables** existen en cantidades limitadas y pueden agotarse a lo largo del tiempo. Las más importantes son el **carbón**, el **petróleo** y el **gas natural**.

## Actividad 2

Se trata de buscar en la red información sobre las **"fuentes de energía"**.

Un Buscador es una página web que guarda una enorme cantidad de datos, divididos por temas, de forma que, cuando le proponemos una palabra o palabras clave de búsqueda, nos da varios resultados (a veces muchísimos) sobre el mismo tema.

Como en Internet hay más de 1.000 millones de páginas web, necesitamos de un buen buscador que nos localice las que nos pueden interesar.

Hay varios tipos de buscadores:

- Los portales, que son webs de información, que van acompañados de otros servicios, como correo gratuito, noticias, comercio electrónico, etc...
- Los metabuscadores: son webs que tienen programas diseñados para buscar en las páginas de todo el mundo información de todo tipo, creando índices de su contenido.
- Los directorios: Son webs con información por temas, de modo que cuando el usuario busca información sobre un tema concreto, encuentra enlaces relacionados con la misma categoría

Uno de los buscadores más famosos es **Google**. Vamos a abrirlo escribiendo en la barra de direcciones del navegador web.

<http://www.google.es>

(Puedes hacerlo también pinchando sobre esta dirección + ctrl).

Se abrirá la siguiente pantalla:



Para realizar las consultas es conveniente tener en cuenta algunas normas que darán más rapidez y precisión a la búsqueda. Léelas con atención:

#### ALGUNAS NORMAS PARA REALIZAR CONSULTAS EN LA RED

- Utilizar siempre las letras minúsculas (fuentes de energía).
- Los determinantes y las preposiciones no es necesario incluirlos en las consultas (fuentes energía)
- No es necesario utilizar tildes (fuentes energia).
- Cuando la consulta tenga más de una palabra, coloca entre ellas el signo +, sin dejar espacios, para que aparezcan las dos palabras en los resultados (fuentes+energia).
- Cuando quieras que aparezca en el resultado de la consulta una expresión literal, escríbela entre comillas ("fuentes de energía").

El buscador de Google te da la posibilidad de buscar páginas en toda la web, páginas en español y páginas en España. ¿En qué lugar dará el mayor número de resultados y por qué?

Vamos a realizar la búsqueda en distintas formas de la misma expresión y comprobar el número de resultados de la consulta:

| Expresión de la búsqueda | Resultados |
|--------------------------|------------|
| fuentes de energía       |            |
| fuentes energía          |            |
| fuentes energia          |            |
| fuentes+energia          |            |
| "fuentes de energía".    |            |

¿Cuál es la expresión que produjo un menor número de resultados y por qué?

¿Cuál es la expresión que mayor número de resultados tiene y por qué?

La búsqueda con comillas podemos considerarla como la más acotada, la más precisa.

Es importante tener en cuenta quién nos ofrece la información. Como cualquiera puede colgar una página en Internet podemos encontrar información de relativa fiabilidad. Por eso conviene comprobar el origen de la información. En la búsqueda de "fuentes de energía", en toda la web, aparecen más de 129.000 posibles páginas en las que aparece esa secuencia de palabras. Una de las páginas que podemos encontrar es:

Tecnología: Manual básico de Consulta

<http://www.cnice.mecd.es/recursos/bachillerato/tecnologia/manual/energia/intro.htm>

Se trata de una página de recursos del CNICE (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa) del Ministerio de Educación y Ciencia. Es totalmente fiable.

Prueba en distintos lugares y comprueba el origen de la página, consultando con tu profesor. Puedes abrir varias páginas al mismo tiempo, utilizando distintas ventanas.

Prueba en estas:

<http://www.jmarcano.com/educa/curso/energia.html>

<http://www.esi.unav.es/asignaturas/ecologia/Hipertexto/07Energ/100Energ%C3%A>

Da.htm

### Actividad 3

Las páginas que nos resulten más interesantes para nuestro trabajo pueden guardarse en el menú de Favoritos para reutilizarlas si fuese necesario.

Para guardar direcciones web en Favoritos haremos lo siguiente:

- Abrimos una página web y después de observarla decidimos si queremos conservar su dirección. En caso afirmativo ...
- Creamos una carpeta con el tema que trata la página pinchando en Favoritos > Agregar a favoritos > Crear carpeta > (poner nombre de carpeta: fuentes de energía, por ejemplo) > marcar carpeta creada > Aceptar
- La página quedará guardada en Favoritos y para acceder a ella tendremos que abrir la carpeta que hemos creado para ella

Como actividad puedes guardar cuatro páginas distintas sobre fuentes de energía o distintos tipos de energía (utiliza distintos criterios para buscarlas), en una carpeta que crearás en Favoritos con el nombre de FUENTES DE ENERGÍA.

### Actividad 4

Buscar y guardar imágenes.

Para buscar imágenes en la red se procede de manera similar que para buscar páginas. En el caso del metabuscador Google existe la posibilidad de buscar **imágenes** señalando previamente esta palabra sobre el cuadro de búsqueda y añadiendo después el nombre o expresión de referencia. Por ejemplo: energía eólica.

Para guardar las imágenes podemos seguir los pasos siguientes:

- Pinchar en la búsqueda.
- Escoger la imagen que mejor se adapte a nuestras pretensiones (podemos observar sus dimensiones y escoger teniendo en cuenta ese criterio, si queremos utilizarla de forma inmediata sin hacer modificaciones)
- Una vez escogida, pinchar sobre ella para que aparezca en su ventana de página.
- Volver a pincharla para que aparezca en su formato real.
- Pinchar en el botón derecho y en "Guardar imagen como..." del menú emergente.
- Buscar la carpeta donde queremos guardarla o crear una carpeta (botón nueva carpeta de la ventana guardar como).

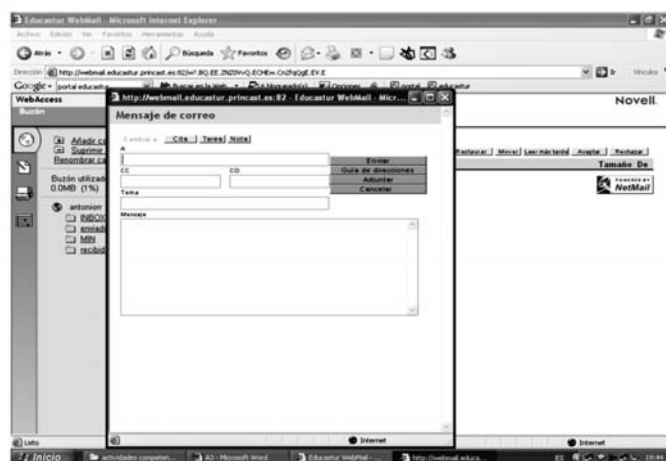
Busca una imagen con la ayuda de Google relacionada con cada uno de los siguientes temas:

- Energía solar
- Energía eólica
- Energía geotérmica
- Energía hidráulica



## Actividad 5

Mándale un correo electrónico a un amigo informándole sobre páginas webs interesantes para preparar un trabajo sobre fuentes de energía. Utiliza para ello el correo web de EDUCASTUR.



**Para mandar un email por el webmail de educastur debes seguir los siguientes pasos:**

1. En la ventana principal de WebAccess, debéis de hacer clic en **Redactar...**
2. Luego, Escribid la dirección de un destinatario en el recuadro que tienen por encabezado A. En caso de querer enviar a varias direcciones distintas se pueden escribir todas seguidas, separadas por comas en el mencionado recuadro.
3. Debéis escribir el tema y el mensaje. Se pueden incluir direcciones de sitios Web (URL) en los dos recuadros. En TEMA, resumir de forma breve el contenido del mensaje; en MENSAJE, respetar normas de redacción y expresión correctas.

Luego debéis hacer clic en **Adjuntar** para adjuntar archivos al mensaje.

Y por último haced clic en **Enviar**.

**Manda ahora el correo informativo a tu amigo.**

## PRÁCTICA 4.- PIERCING

Esta actividad es para desarrollar en el aula de informática, con la ayuda de un ordenador personal en red y con conexión a internet. Para la realización y complemento de esta actividad se ha desarrollado un documento en formato web. La redacción relativa a la ubicación de carpetas se ha realizado considerando que el aula de trabajo será el “aula modelo” (dotación genérica para los centros de Asturias)

Guión de trabajo del alumno/a: \_\_\_\_\_

### ORGANIZACIÓN PREVIA

Crea una carpeta “piercing” en tu carpeta personal (la carpeta que lleva tu nombre de usuario y está situada en el Servidor) y abre la web <http://web.educastur.princast.es/ies/salinas/piercing/piercing.htm>

#### Actividad 1

Lee los apartados 1 (piercing) y 2 (regulación) de la web.

Abre el procesador de textos y escribe un breve resumen que sirva de introducción a este tema. Guárdalo en tu carpeta “piercing” con el nombre de **resumen\_piercing\_tu nombre** (no lo pierdas). Más adelante, incorporaremos este resumen a un documento de presentación multimedia.

#### Actividad 2

- Lee el apartado 3 (complicaciones) de la web “piercing”, que trata sobre las complicaciones que se derivan de la práctica del piercing.
- Escribe en el recuadro, cuáles son las complicaciones derivadas de la colocación de un anillo corporal (piercing) ordenadas de mayor a menor frecuencia de aparición.

- Escribe ahora dichas complicaciones, en orden de mayor a menor gravedad.

#### Actividad 3

En el apartado 3 (complicaciones) de la web, se cita textualmente: “en el lugar de inserción puede desarrollarse un quiste, una cicatriz o un **queloide**”

- Busca la definición de “queloide” en Internet. Se recomienda iniciar la búsqueda en el Diccionario digital de la Real Academia. Y si allí no se encuentra, utilizar algún diccionario especializado en términos médicos.

- Escribe en el recuadro la definición exacta encontrada de “queloide” y especifica además, qué fuente de información o diccionario has utilizado.

#### Actividad 4

Según algunas fuentes de información, un 20% de las personas que se colocan un piercing presentan algún tipo de complicación. En concreto, el riesgo de infección bacteriana se puede cuantificar en un 10% de los casos. Por otra parte, en lo que respecta a las infecciones víricas, puedes considerar los datos que aportan los doctores Juan Rodés y Antoni Trilla (en el apartado 3 de la web “piercing”). Ten en cuenta toda esta información en los apartados siguientes.

- Recopila todos esos datos en la siguiente tabla (los vas a utilizar más adelante para hacer un gráfico)

| Complicaciones derivadas del piercing | datos en% |
|---------------------------------------|-----------|
| Infecciones bacterianas               |           |
| VIH                                   |           |
| Hepatitis B                           |           |
| Hepatitis C                           |           |
| Otras                                 |           |

- Ahora, investiga los tipos de gráfico que se pueden generar con el programa de hoja e cálculo. Abre la hoja de cálculo y escoge la opción Insertar/Gráfico y decide qué tipo de gráfico será el más adecuado para representar los datos de la tabla anterior: ¿columnas? ¿barras? ¿líneas? ¿circular?...

El tipo de gráfico que me parece más adecuado es:



- Crea una hoja de cálculo Excel con los datos anteriores y un gráfico asociado.

Ayuda: para crear un gráfico, selecciona primero las celdas que contienen los datos y luego escoge la opción “Insertar-gráfico”, aparecerá un asistente que te ayudará en este proceso.

Nota para los profes: seguramente el alumno se planteará si agrupar o no los datos de infección vírica, porque al ser los porcentajes muy bajos, no se verán bien en la gráfica... que decida él lo que le parezca más adecuado. También deberá cuidar el formato y la presentación, procurando siempre que la información visual sea lo más clara posible.

- Guarda el documento en tu carpeta “piercing” con el nombre de **piercing\_grafico\_tu nombre**.

## Actividad 5

- Lee el apartado 4 (riesgos y normas) de la web “piercing”.  
¿Encuentras alguna contradicción entre lo que aquí se dice sobre “problemas mayores” y el artículo leído anteriormente en el apartado 3 (complicaciones)? ¿Cuál es esa contradicción? Escríbela en el recuadro.

- ¿A qué crees que es debido esta contradicción?

Rodea con un círculo sólo aquellas opciones que te parezcan más coherentes con la información aportada.

- A. La fuente de información del apartado 3 me parece más fiable que la del apartado 4.
- B. La fuente de información del apartado 4 me parece más fiable que la del apartado 3.
- C. Ambas fuentes de información me parecen igualmente fiables.
- D. Creo que las muestras de población empleadas en los dos estudios no son representativas, porque si lo fueran los datos se asemejarían más.
- E. Una explicación podría ser que los estudios se hayan realizado en distintos países.
- F. La diferencia de datos se puede deber a que los estudios se hayan realizado en distinto mes del año.
- G. Una explicación podría ser que estos estudios se hayan realizado con una diferencia temporal significativa (distintos años) Suponiendo que en años anteriores las medidas higiénico-sanitarias eran menos eficientes.

H. Escribe aquí alguna otra posibilidad:

I. No me puedo imaginar ninguna explicación

## Actividad 6

Un estudio de la universidad de Kansas intentó determinar el grado de alergenidad (reacción alérgica) de las aleaciones de Níquel/Cobalto y Níquel/Paladio. Se estudiaron 118 hombres con edades comprendidas entre los 18 y 43 años. Resultando que un 4% entre los que no tenían pendientes presentaron al menos una reacción positiva (alergia a un determinado metal), un 11,1% entre aquellos que tenían un piercing, y un 14,6% entre los que tenían piercing en múltiples localizaciones.

¿Qué deduces de este estudio?

¿Por qué crees que las joyas producen reacciones alérgicas en el cuerpo humano?

## Actividad 7

Diseña con un procesador de textos, una encuesta para llevar a cabo una investigación en tu instituto sobre: el grado de utilización de los piercing, el grado de aceptación de los padres (si les gusta o no, si están de acuerdo o no), zonas del cuerpo que más se perforan los jóvenes, qué complicaciones suelen producirse. La encuesta debe diferenciar hombres y mujeres. Así como las edades. Guarda el archivo en tu carpeta "piercing", con el nombre de **Encuesta\_piercing\_tu nombre**

## Actividad 8

Utiliza el programa de representaciones para elaborar una presentación multimedia que trate el tema de los "Piercing". Éste puede ser el esquema de organización.

|                                                                      |                                                                              |                                                                |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>1ª diapositiva</b><br>Título y presentación                       | <b>2ª diapositiva</b><br>Introducción<br>(copia el resumen<br>que ya tenías) | <b>3ª diapositiva</b><br>Complicaciones<br>asociadas           |
| <b>4ª diapositiva</b><br>Gráfico (copia el<br>gráfico que ya tenías) | <b>5ª diapositiva</b><br>Prevención                                          | <b>6ª diapositiva</b><br>Valoración personal y<br>conclusiones |

Guarda el archivo de la presentación en tu carpeta "piercing", con el nombre de **Presentación\_piercing\_tu nombre**

## Actividad 9

- Escribe la "ubicación" o "dirección" (incluida la extensión) de todos los archivos que has creado en esta actividad.

| ARCHIVO                              | DIRECCIÓN COMPLETA (con nombre y extensión) |
|--------------------------------------|---------------------------------------------|
| 1. el resumen                        |                                             |
| 2. la hoja de cálculo con el gráfico |                                             |
| 3. la encuesta                       |                                             |
| 4. la presentación power point       |                                             |

1ª ayuda: La ubicación de un archivo es su "dirección completa" *unidad:\carpeta\...\nombre del archivo.extensión*

2ª ayuda: La extensión es algo así como el "apellido" de un archivo, consta (casi siempre) de tres letras que hacen referencia al programa con el que ha sido creado. A veces el Sistema Operativo Windows no muestra las extensiones de los archivos, en ese caso haz lo siguiente,

**Panel de control > Opciones de carpeta > Ver > Configuración avanzada > DESACTIVA la opción de "Ocultar las extensiones de archivo para tipo de archivo conocido"**

Ten cuidado no hagas otros cambios en el panel de control

## Actividad 10

Comprime los cuatro documentos anteriores en uno solo, utilizando un programa compresor de archivos. Denomina al nuevo archivo **piercing-tu nombre** y cópialo en la carpeta compartida **RW** situada en el servidor (en la subcarpeta que te indique el profesor), desde allí podrá ser consultada tu información por compañeros y profesor (pero cuidado, nunca borres los originales que están en tu carpeta personal)

Si a partir de hoy realizas alguna modificación en los documentos originales, vuelve a comprimir y subir el archivo resultante.

## OTRAS PROPUESTAS

Se puede añadir una actividad destinada a la reflexión sobre el uso de palabras inglesas para nombrar nuevas acepciones (piercing, body art, etc).

## ACTIVIDADES POSTERIORES

Esta actividad dejaría sentada “la base” para un estudio posterior, sobre la incidencia de la moda de los piercing entre los alumnos de nuestro Instituto.

Una vez realizadas las encuestas, se haría el correspondiente vaciado, el análisis de los resultados y el diseño de los correspondientes gráficos.

Se completaría la presentación (ya iniciada) con los nuevos datos, y luego se podría exponer públicamente este trabajo. Paralelamente se prepararía un artículo para la revista escolar (se pueden organizar grupos de trabajo)

Incluso sería interesante repetir dicho estudio al cabo de dos o tres años... para que otras promociones de alumnos hagan las correspondientes comparaciones estadísticas.

## PRÁCTICA 5.- FRANCISCO: UN AGRICULTOR PLANTILANDÉS.

Francisco es un agricultor de Plantilandia que está muy interesado en probar con una nueva especie de árbol. En la cooperativa de agricultores le han informado sobre los trámites para realizar la solicitud y le han dicho que tendrá que dirigirse al ayuntamiento y cumplimentar el impreso correspondiente que tiene los siguientes apartados:



*1º.- Datos del solicitante: Nombre, apellidos, fecha y lugar de nacimiento, domicilio y teléfono.*

*2º.- Exposición de hechos: (Breve explicación sobre las razones por las que solicita esa nueva especie).*

*3º.- Documentos anexos que se adjuntan a la solicitud. (incluir el gráfico de temperaturas y el plano de la plantación)*

*4º.- Peticiones (indicar las peticiones que realiza y una breve justificación de las mismas).*

Como Francisco está entusiasmado con la idea, al día siguiente se dirigió al ayuntamiento donde le facilitaron la siguiente documentación:

- Impreso de solicitud
- Indicaciones para cumplimentar la solicitud.

A continuación tienes la documentación que le han facilitado a Francisco. ¿Le ayudamos a cumplimentarla?







## SOLICITUD

### SOLICITANTE

|           |  |           |           |          |  |
|-----------|--|-----------|-----------|----------|--|
| APELLIDOS |  |           |           | NOMBRE   |  |
| DNI       |  |           | DIRECCIÓN |          |  |
| C.P.      |  | POBLACIÓN |           | TELÉFONO |  |

### EXPOSICIÓN DE HECHOS

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

### DOCUMENTOS ANEXOS

|    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 1. |  | 3. |  |
| 2. |  | 4. |  |

### PETICIONES

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |

FIRMA

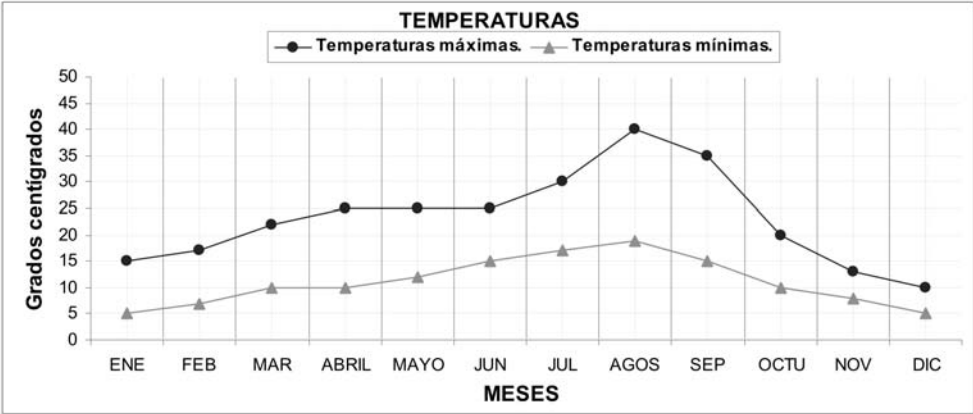
LOCALIDAD

FECHA

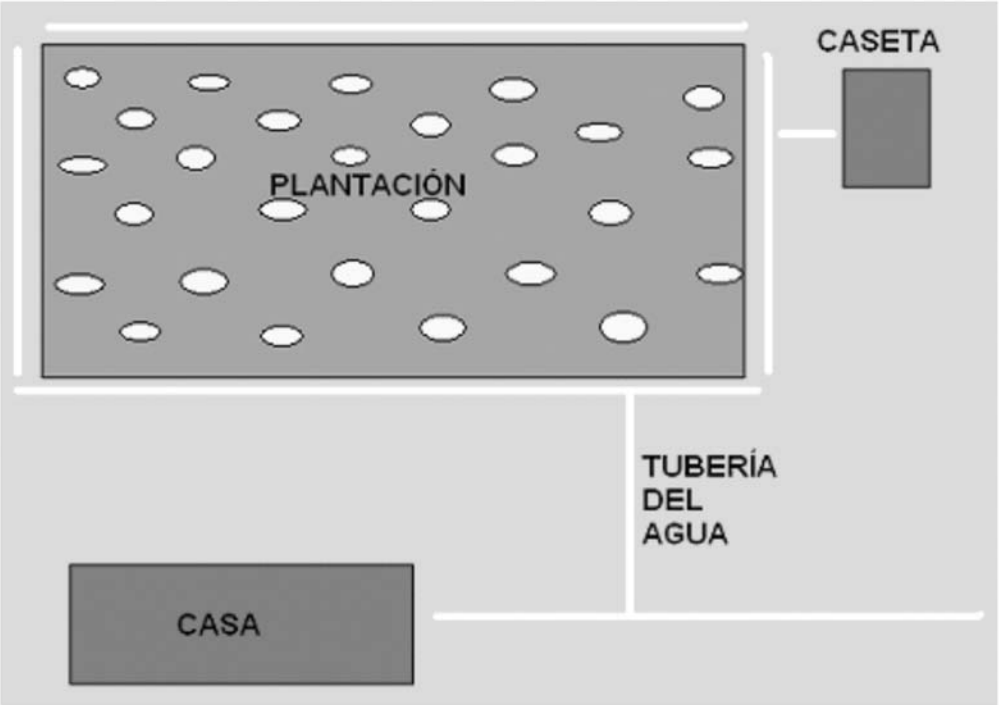
AUTORIDAD A QUIEN SE DIRIGE

DOCUMENTOS QUE SE ANEXAN A LA SOLICITUD

GRÁFICO DE TEMPERATURAS.

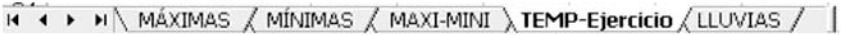


DIBUJO DE PLANTACIÓN.

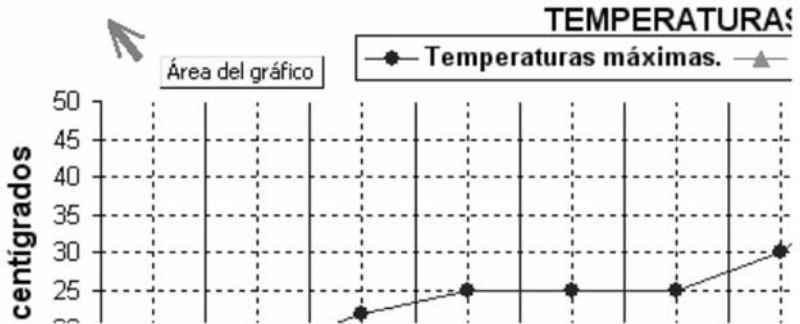


# INDICACIONES PARA CUMPLIMENTAR LA SOLICITUD.

- Para cumplimentar cada uno de los recuadros, basta con pinchar con el ratón dentro de los mismos y a continuación escribir los datos que correspondan a cada recuadro.
- Cada vez que cubras un recuadro, acuérdate de guardar el documento en la carpeta del disco duro que habilites para ello, pinchando en **Archivo / Guardar** o también en **Archivo / Guardar como...** si es que deseas grabarlo en otro lugar diferente.
- Para poner el **"Gráfico de temperaturas"**, sigue los siguientes pasos:
  - Abre el archivo "Meteorología de Plantilandia" <sup>1</sup> que está en el escritorio.
  - Pincha en la pestaña **"TEMP - Ejercicio"** que está en la parte inferior izquierda:



- Pincha con el ratón en las casillas correspondientes a los datos de temperaturas que actualmente tienen un cero y escribe los datos de temperaturas medias, mínimas y máximas, del año anterior.
- Una vez introducidas todas las temperaturas, sitúa el ratón en la esquina superior derecha del gráfico —un poco por encima del número 50— y verás que aparece un rotulo que pone: "Área del gráfico", tal y como indica la figura inferior. Pinchamos en ese lugar con el botón izquierdo del ratón.



- Pinchamos con el botón izquierdo del ratón en **Edición / Copiar**
- Ahora vamos de nuevo al documento de solicitud, cuya pestaña tendrás en la parte inferior y pinchamos sobre él.

<sup>1</sup> Nota para el profesor: Los datos necesarios para confeccionar la Hoja de Cálculo "Meteorología de Plantilandia" figuran en las últimas hojas de esta actividad. Queda a elección del profesor si les facilita a los alumnos la hoja de cálculo ya elaborada, o si prefiere que cada alumno confeccione la suya.

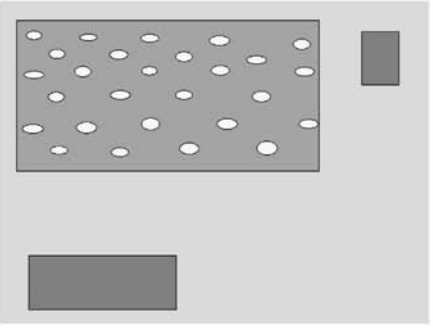
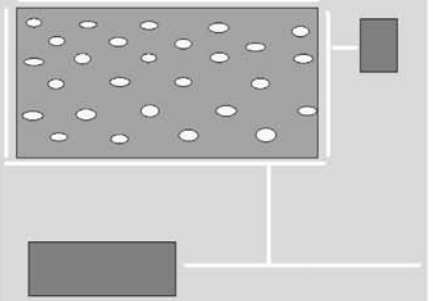
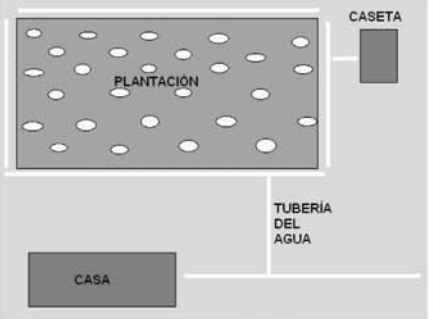
- Pinchamos dentro del recuadro que está debajo de **“Gráfico de temperaturas”** y luego pinchamos con el ratón en **Edición / Pegar**.

Si todo ha ido bien ya tenemos el gráfico de temperaturas en nuestro impreso.

- El dibujo de la plantación lo podemos hacer con el programa “Paint”, siguiendo los siguientes pasos:

| ACCIÓN A REALIZAR                                                        | OBSERVACIONES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | RESULTADOS                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Abrir el programa Paint de Windows</b>                                | Pinchamos en “Inicio” y luego situamos el cursor en:<br><i>Todos los programas</i> ⇒<br><i>Accesorios</i> ⇒ <i>Paint</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <i>Aparece en la pantalla una nueva ventana que corresponde al programa de dibujo “Paint”</i> |
| <b>Maximizamos la pantalla del Paint</b>                                 | Si en la esquina superior derecha de la pantalla tenemos estos iconos:<br> no habrá que realizar ningún cambio, pues la ventana del programa ya está maximizada, es decir, sus dimensiones están al máximo.<br>Si por el contrario los iconos son estos tres:  , tendremos que maximizarla, para lo que pincharemos en:  , con lo que la pantalla tendrá las máximas dimensiones y los iconos serán estos:  . |                                                                                               |
| <b>Definimos un tamaño para el dibujo.</b>                               | Pinchamos en <i>Imagen</i> ⇒ <i>Atributos...</i> . Seleccionamos como unidad los cm. y escribimos 17 de ancho y 12 de alto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |            |
| <b>En el caso de que no lo esté, abrir el cuadro de herramientas</b>     | Tenemos que tener a la vista el “Cuadro de herramientas”. En el caso de que no fuese así, lo abrimos siguiendo el siguiente proceso:<br>Pinchamos en: <i>Ver</i> ⇒ <i>Cuadro de herramientas</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |            |
| <b>Abrir, en el caso de no estuviere presente, el cuadro de colores.</b> | También tenemos que tener abierto el “Cuadro de colores”. Si no fuese así, podemos abrirlo Para abrirlo pinchamos en pinchando en: <i>Ver</i> ⇒ <i>Cuadro de colores</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |           |



|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                      |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Dibujamos la ubicación de los árboles</b></p>    | <p>Utilizamos la herramienta para hacer figuras circulares y luego, en la parte inferior, seleccionamos la opción de relleno con borde. Después pinchamos con el botón izquierdo del ratón en el color negro y con el botón derecho en el amarillo. Ahora vamos a la zona de plantación, pinchamos, arrastramos y soltamos, dibujando así las zonas donde colocaremos nuestros árboles. Si alguno te sale mal, ya sabes: <i>Edición ⇌ Deshacer</i></p>                                                                                                                                                                                                                                     |    |
| <p><b>Dibujamos la tubería de regadío.</b></p>         | <p>Seleccionamos la herramienta para hacer rectas y en la parte inferior la opción de mayor grosor. Por último hemos seleccionado el color blanco. Las tuberías deberán servir agua a la casa, a la plantación y a la caseta de aperos de labranza.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |    |
| <p><b>Ponemos etiquetas a las distintas zonas.</b></p> | <p>Seleccionamos la herramienta de texto y en la parte inferior la opción de rótulos con el mismo fondo. El color de letra se elige pinchando con el botón izquierdo del ratón en el cuadro de colores y en este caso hemos elegido el negro. Para seleccionar el lugar en el que estará el rótulo, coloca el ratón en la zona que desees, pincha y al arrastrar verás que aparece un rectángulo dentro del cual podrás escribir. Si ahora quieres cambiar el tipo de letra o tamaño, pincha en <i>Ver ⇌ Barra de herramienta de texto</i>.</p>    <p>Nosotros hemos elegido Arial, 12, negrita.</p> |  |

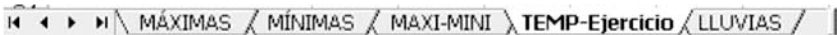
|                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Ponemos<br/>nuestro<br/>dibujo en el<br/>impreso de<br/>solicitud</b></p> | <p>Una vez terminado nuestro dibujo, para colocarlo en el impreso seguimos los siguientes pasos:<br/> <i>Edición</i> ⇨ <i>Seleccionar todo</i>.<br/> <i>Edición</i> ⇨ <i>Copiar</i><br/> Vamos a nuestro impreso, cuya etiqueta estará en la parte inferior del monitor y pinchamos dentro del recuadro que está debajo del rótulo "Dibujo de la plantación".<br/> Pinchamos en <i>Edición</i> ⇨ <i>Pegar</i>.</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Si todo ha ido bien, ya tenemos nuestro impreso similar al del ejemplo, así pues listo para entregarlo en el ayuntamiento. No te olvides de cubrir el recuadro que pone "Localidad y fecha y después de imprimirlo, lo firmas.



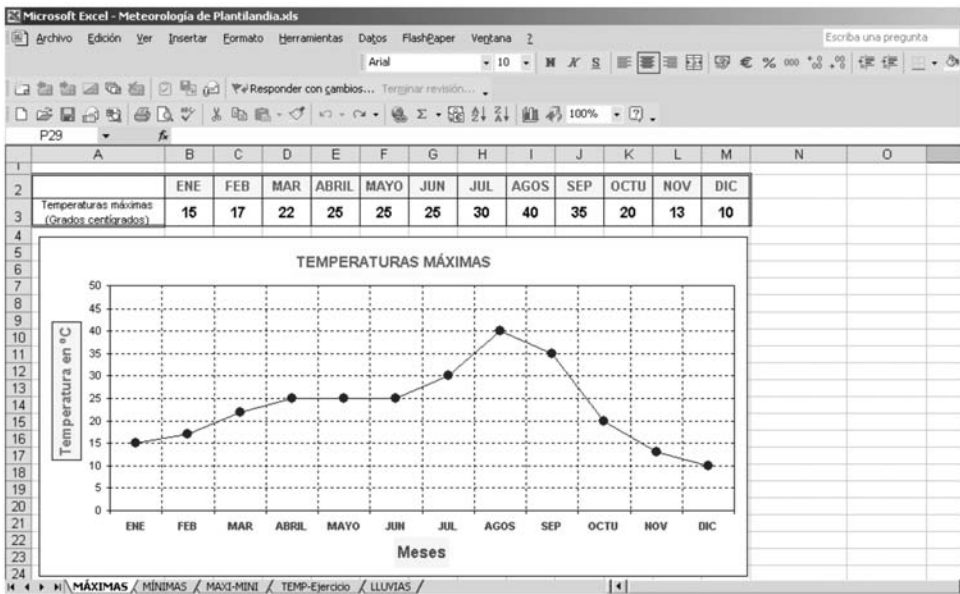
Datos para la elaboración de los libros de la Hoja de Cálculo Meteorología de Plantilandia

El libro contiene cinco hojas

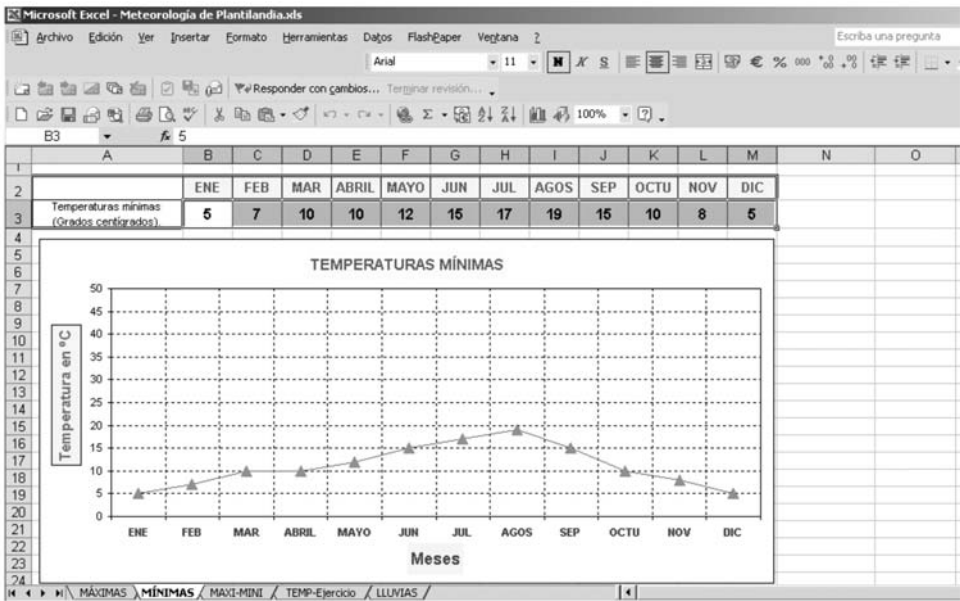


Los datos de cada una de ellas los facilitamos a través de las siguientes imágenes:

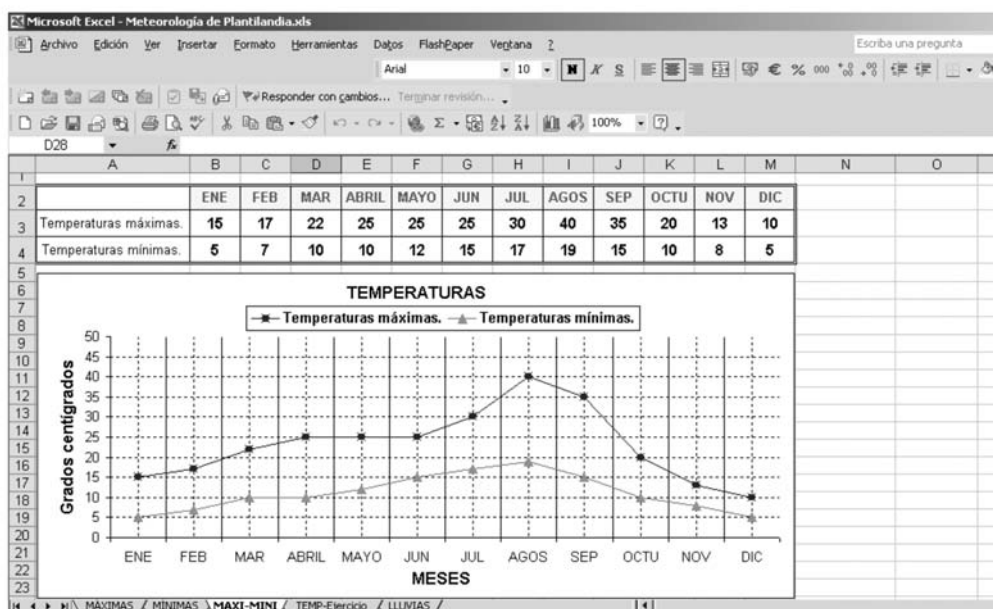
MÁXIMAS



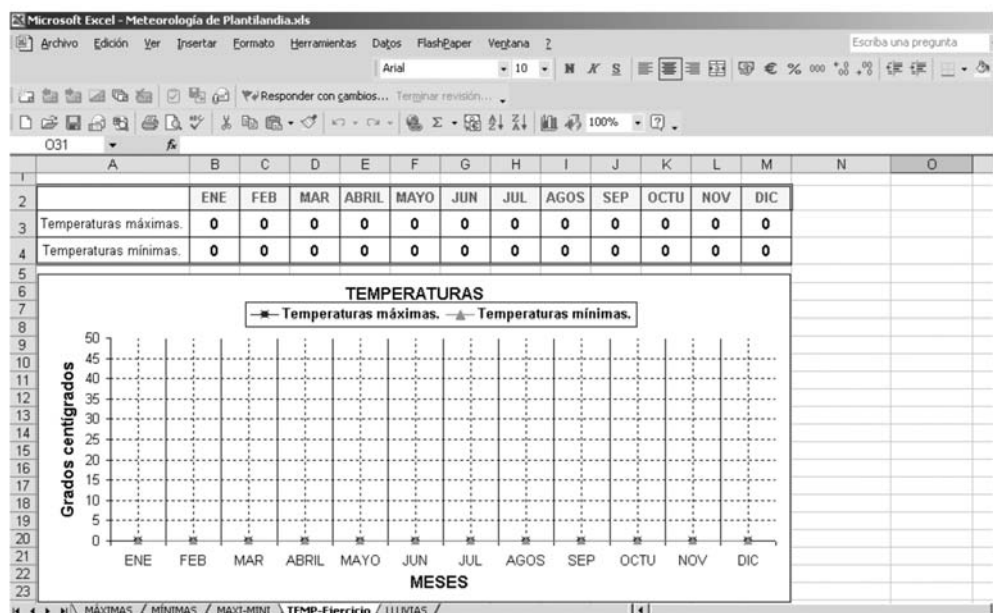
MÍNIMAS



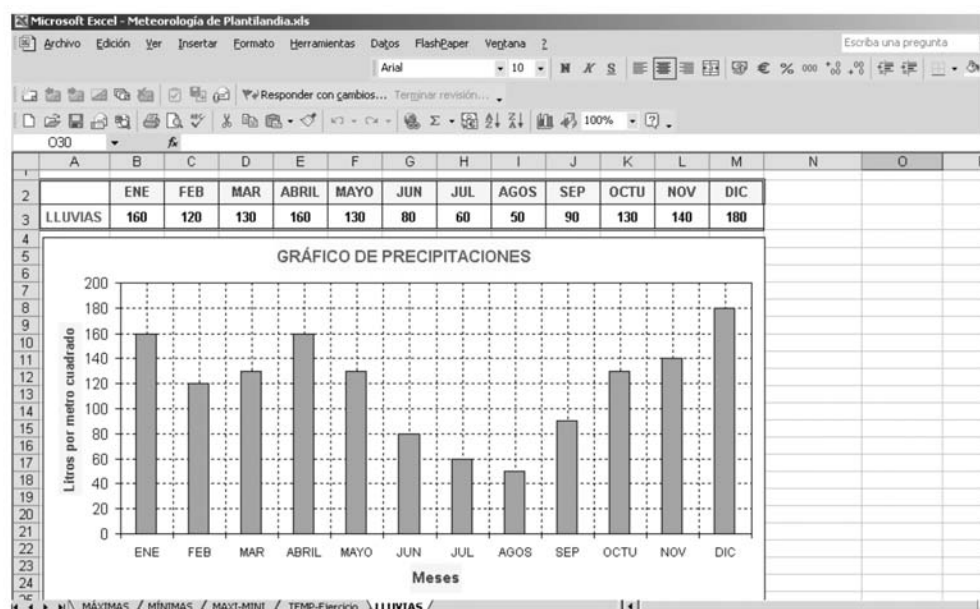




## TEMP-EJERCICIO



# LLUVIAS



## Práctica 6.- Se vende

### Actividad 1

Vendemos nuestro ordenador, ¿cómo puede ser el anuncio?

Vamos a diseñar un impactante anuncio para vender tu ordenador. Para ello debes empezar por visitar algunas páginas en la que encontrarás diferentes tipos de publicidad sobre configuraciones de equipos. Observa en qué forma presentan e identifican los componentes y las características de estos equipos.

Consulta la sección de informática en los portales digitales de diferentes centros comerciales. Encontraras varias formas de presentar la información. Utiliza cualquier buscador para encontrar estas páginas, puedes empezar por el índice de centros comerciales que encontrarás en <http://www.tingloop.com/tingloop/tien-07.htm>

Existen portales de compraventa desde los que podrías realizar la venta, comprueba cómo funcionan en: <http://listings.es.ebay.com/>  
<http://www.ciao.es/>

Tu anuncio será diseñado fundamentalmente para ser impreso; por tanto consulta también anuncios publicitarios en prensa escrita. Se aproximarán más a la propuesta que te hacemos en esta actividad.

Por último busca en Internet información sobre tu equipo. Si es un equipo de marca quizás aún este disponible su publicidad.

Necesitarás revisar en varias ocasiones las páginas anteriores para consultar distintos datos. Puede ser una buena práctica que guardes en Favoritos todas estas direcciones, pero recuerda crear en primer lugar una carpeta con el nombre **anuncio** en la que guardar de forma organizada todos los enlaces.

### Actividad 2

Busca las imágenes necesarias para tu anuncio

Te proponemos que hagas tus propias fotografías con una cámara digital. Si esto no fuera posible, puedes descargar las imágenes que necesites de Internet intentando que sean lo más parecidas al equipo del que te dispones a crear el anuncio.

Crea una estructura inicial de carpetas para almacenar las imágenes que utilizarás en el anuncio

Si descargas las imágenes de Internet, guarda cada uno de ellas en la carpeta correspondiente, podrás utilizarlas directamente. Probablemente su tamaño no exceda de 50 o 60 kB, estarán optimizadas.

Si utilizas una cámara digital, descarga las imágenes desde la cámara en la carpeta de imágenes y utiliza un programa de edición de imágenes para ajustar su tamaño. Si son imágenes de cierta calidad se aproximarán a 1Mb de tamaño. Recuerda que esta resolución es adecuada para una impresión de calidad fotográfica, pero debes reducir su tamaño para evitar generar un documento excesivamente pesado.

Si utilizas el Paint para modificar el tamaño de las imágenes, encontrarás esta opción en el menú **Imagen/expandir o contraer....**

Comprueba el tamaño real de la imagen desde la opción **Imagen/atributos**

### Actividad 3

#### Comenzamos el diseño, ¿qué herramientas utilizarás?

**Puedes utilizar el procesador de textos para crear el anuncio. Utiliza elementos como inserción de imágenes, tipos de texto artístico para los títulos, tablas para describir las características técnicas, cuadros de texto con diferentes propiedades y otros elementos de auto-forma. Te sugerimos un modelo orientativo para crear tu anuncio en la siguiente figura.**

Crea un nuevo documento de texto

Inserta un cuadro de texto (o un rectángulo) suficientemente grande, modifica sus propiedades y establece un color de fondo para tu anuncio.

Utiliza los cuadros de texto para distribuir cada uno de los bloques de información del anuncio, situándolos en la página de acuerdo al diseño que quieras realizar. Modifica las propiedades del cuadro de texto, establece distintos colores para las líneas y fondo de estos cuadros de texto. Puedes superponer unos cuadros sobre otros y modificar el orden en que éstos se visualizan. De esta forma, decides cuáles aparecen en primer o segundo plano.

Estos cuadros de texto te permitirán añadir los comentarios e insertar las imágenes y tablas que sean necesarias.

Un consejo: cuando utilices varios cuadros de texto, puedes tener dificultades para distribuirlos en la página. Para evitar que se desplacen de la posición en la que los has colocado, utiliza la opción 'agrupar' para evitar que se desorganicen una vez distribuidos en sus posiciones correctas.

# Título del Anuncio

Slogan llamativo, ingenioso, o simplemente informativo. Puedes utilizar un texto artístico o distintos tipos de textos atractivos para dar más vistosidad al título del anuncio.

Imagen en la que se observen los elementos más significativos que componen tu equipo. Pantalla, unidad central, periféricos (teclado, ratón, altavoces, micrófono, impresora....) y cualquier otro extra que incluya



El precio, la oferta debe aparecer claramente expuesto, .....



Utiliza diferentes tipos de llamadas

Es importante que incluyas también una imagen en la que aparezcan las principales conexiones del equipo. Con pequeños cuadros de texto y flechas que identifiquen cada una de ellas, señalando las conexiones usb, conexión ps2, conectores para altavoces y micrófono.



Puedes identificar distintos elementos con las autoformas

El anuncio debe incluir también una ficha técnica con cierto detalle. Para su elaboración puedes consultar algunas de las características de tu equipo, desde el propio sistema operativo. Desde Inicio

Configuración /panel de control/sistema

Encontraras datos como el tipo de microprocesador, memoria Ram del equipo, y sistema operativo instalado.

También puedes encontrar información de las unidades de disco (cdrom, dvd, grabadoras) de las que dispone tu equipo desde el explorador de windows, con la opción propiedades, a la que accedes con el botón derecho del ratón al hacer clic en una de las unidades .

Microprocesador  
Memoria Ram  
Unidades de disco Cdrom  
Unidades grabadoras  
MÓDEM  
Tarjeta de red Ethernet,...  
Impresora  
Puertos Usb,  
Sistemas lectores de tarjetas de memoria

Por último, debes indicar ciertos datos de contacto, y las condiciones de compra (plazo de devolución si fuera necesario, garantía de equipo,....condiciones de pago).

Utiliza un cuadro de texto como fondo de todos los elementos para incluir fácilmente un color de fondo a una imagen a modo de marca de agua.

## Actividad 4

### Los datos técnicos requieren especial atención

Es importante que el anuncio incluya una exhaustiva información sobre las prestaciones del equipo que se intenta vender. Puedes utilizar una tabla para incluir todos estos datos, la tabla mostrará en una columna todos los posibles componentes y características, puedes utilizar una segunda columna para ampliar las características de cada componente o simplemente para indicar si dispone de ese componente o no.

Utiliza un diseño de tabla similar a este para las características técnicas.

|                                          |  |
|------------------------------------------|--|
| Microprocesador                          |  |
| Memoria Ram                              |  |
| Unidades de disco Cdrom                  |  |
| Unidades grabadoras                      |  |
| MODEM                                    |  |
| Tarjeta de red Ethernet,...              |  |
| Impresora                                |  |
| Puertos Usb,                             |  |
| Sistemas lectores de tarjetas de memoria |  |

## Actividad 5

### Sobre las compras y ventas en Internet

Hagamos una ultima reflexión sobre la posibilidad de realizar compras o incluso ventas en Internet, quizás este anuncio que acabas de realizar podrías incluirlo en uno de los portales de venta que has visitado en el primer apartado de esta actividad. Pero las operaciones de compra-venta en Internet que por otro lado van siendo cada vez más frecuentes requieren tomar ciertas precauciones que vamos a recordar.

Piensa en algunos consejos de seguridad que deberías seguir si realizas alguna compra desde Internet. Por ejemplo, algunas de las páginas que has visitado permiten realizar las compras directamente desde sus paginas, utilizando diferentes sistemas de pago.¿Te has fijado si alguna de las páginas que has revisado son páginas seguras?

## Los lugares seguros se distinguen del resto de la siguiente forma:

- Un candado cerrado al pie de la página. Si el candado está abierto indica que el lugar podría no ser seguro.
- Una llave entera al pie de la página.
- Si en el cuadro de texto donde se introducen las direcciones de las páginas (url) observas: "https://", la 's' significa que el sitio es seguro. Puede que a veces solo aparezca en la página de pago, o cuando te registras como usuario. Un ejemplo puede ser la página de entrada a la Intranet de Educastur.

¿Estás en condiciones de hacer alguna aportación más a estos consejos? Completa esta información haciendo una búsqueda, comercio electrónico, compras on-line, seguridad, son algunas de las palabras clave que puedes utilizar para realizar esta búsqueda.

## PRÁCTICA 7. COMICS

### Actividad 1

#### Un paseo por los cómics de la red

En este ejercicio crearemos un sencillo cómic con ayuda del procesador de textos y un programa de dibujo. Utilizaremos el programa de dibujo para crear cada una de las viñetas que compondrán el cómic, y el procesador de textos utilizando una tabla o bien cuadros de texto, permitirá componer la tira de cómic. Se pretende utilizar de forma básica algunos de los elementos morfológicos de la narración secuenciada, como el uso de bocadillos que reflejen los diálogos, las líneas cinéticas que representa el movimiento de los elementos o personajes dentro de la viñeta y las onomatopeyas que nos indican no solo los ruidos del ambiente sino también su intensidad y procedencia. Pero antes de comenzar, podemos recordar cuáles son los elementos básicos a los que hemos de recurrir para crear o comprender una historia de cómic.

Las siguientes direcciones facilitan información sobre cómo hacer un cómic,.....

<http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/COMIC2.html>

<http://www.internen.es/comics/>

<http://www.carlosgimenez.com/menu.htm>

<http://www.mortadeloyfilemon.com/club/>

<http://www.elwendigo.com/histsalo.htm>

Busca las respuestas adecuadas para las siguientes preguntas:

Un cómic es una narración secuenciada, en la que congelamos diferentes momentos para componer nuestra historia, ¿Cuál es el elemento básico o unidad que compone un cómic?

Las líneas cinéticas, son :

¿Qué son las metáforas visuales?



Diferentes tipos de bocadillos, ¿para qué se utiliza cada uno de ellos?

|                                                                                   |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

Por último, las onomatopeyas, recuerda que representan no solo los sonidos sino también el volumen y la frecuencia con que se producen, encuentra algún ejemplo de cómics, en las páginas que has visitado, guarda las imágenes en las que aparezcan distintas onomatopeyas en tu carpeta de trabajo y describe brevemente algunas de ellas.

**También podemos hacer un breve recorrido por los cómics, que encontramos en la red, aquí las estructuras tradicionales evolucionan y nos muestran nuevas formas de contar historias en cómic. Consulta las direcciones que proponemos a continuación y valora las características que diferencian algunos de estos ejemplos que encontramos en Internet, de los modelos más tradicionales.**

Utiliza los buscadores de la red para localizar diferentes ejemplos de cómics en los que aparezcan características como las que mencionamos a continuación:

- Un cómic en el que las viñetas tengan sonido
- Que la lectura se realice en un orden diferente
- Animaciones en la presentación

La siguiente dirección puede darte algunas ideas

<http://www.airgun.com/Europe/comic/Page1.html>

### Nuestro primer cómic: empezamos con las viñetas

El ejercicio consiste en crear una tira compuesta de 3 viñetas en la que se narra cómo una pelota errática va botando por una calle hasta que tropieza con una ventana, rompiendo el cristal de la misma. Comenzaremos por dibujar cada una de las ilustraciones que formarán parte de nuestro cómic. Utilizaremos para ello elementos geométricos sencillos (cuadrado, rectángulos, círculos, ...) y por supuesto, las líneas: a mano alzada, líneas rectas y con formas curvas, la superposición de elementos, el juego con los colores, etc., que serán nuestros aliados

#### Viñeta1:

- Imagen de fondo: Una línea de suelo divide el plano en dos partes con colores diferenciados. Sobre la línea de suelo hay un verja (puedes dibujarla de forma sencilla con rectángulos)

Guarda esta primera imagen con el nombre **fondo.jpg**. Te servirá de base con pequeñas modificaciones para todas las viñetas. Puedes ajustar ahora el tamaño exacto que necesitas para tus imágenes, utilizando la opción Expandir / Contraer Imagen

- La pelota se observa a punto de salir por la parte derecha de la viñeta, después de haber botado en el suelo, así como las líneas cinéticas indicando la trayectoria. Utiliza la herramienta *óvalo* para dibujar la pelota con un color intenso, la herramienta *curva*, para dibujar las líneas cinéticas, y dibuja a mano alzada una nube en el suelo para indicar donde ha botado la pelota.

Guarda esta imagen con el nombre **viñeta1.jpg** en tu carpeta de trabajo.

#### Viñeta2:

- La imagen de fondo es la misma, puedes partir de la imagen fondo.jpg
- Se observa la pelota botando sobre el suelo, con las líneas cinéticas que indiquen de donde viene y hacia donde se dirige (la pelota al botar sufre un aplastamiento)

Guarda esta imagen como **viñeta2.jpg**

#### Viñeta 3:

- Modificamos un poco el fondo añadiendo en la parte derecha dos rectángulos que representan una casa con una ventana.
- La pelota ha desaparecido pero vemos los fragmentos de los cristales rotos flotando alrededor de la ventana. Aparecen las líneas cinéticas que muestran la trayectoria de la pelota hasta llegar a la ventana. Utiliza la herramienta *polígono* para crear los fragmentos de cristales rotos.

Guarda esta imagen como **viñeta3.jpg**

## La composición de la historia

El procesador de textos es la siguiente herramienta que necesitamos en este proceso para componer con todas las imágenes dibujadas nuestra tira de cómic.

Crea un nuevo documento con el procesador de textos

Configura la página para que su orientación sea horizontal, eso te dará un formato más adecuado para trabajar.

Crea una tabla de 3 filas x 3 columnas y combina las celdas para que tenga el siguiente aspecto :

|                         |  |  |
|-------------------------|--|--|
| TÍTULO DEL CÓMIC        |  |  |
|                         |  |  |
| Firma de autor o autora |  |  |

Elimina los bordes de las celdas inferior y superior como se muestra en la siguiente figura

|                         |  |  |
|-------------------------|--|--|
| TÍTULO DEL CÓMIC        |  |  |
|                         |  |  |
| Firma de autor o autora |  |  |

Ahora sólo queda insertar en cada una de las celdas, las ilustraciones que has creado con el programa de dibujo.

Un ultimo detalle: añade algunos “bocadillos” a las viñetas, pueden ser personajes que estén fuera de campo. Utilízalos para dar animación a la pelota, recuerda que estos elementos están disponibles dentro de las herramientas de dibujo, en Autoformas/Llamadas.

Incluye una onomatopeya “crash” en la última viñeta. Puedes utilizar el texto artístico para crearla.

Guarda el documento en tu carpeta de trabajo con el nombre **primer\_comic.doc**

## PRÁCTICA 8.- LA RADIO Y LA RED

### Actividad 1

#### Los medios de comunicación en la red

La actividad plantea hacer un estudio comparativo del tratamiento informativo que diferentes medios de comunicación realizan de una misma noticia. Esta actividad se desarrollará en el aula como una actividad de grupo y comenzaremos eligiendo una noticia de cierta trascendencia, y reciente actualidad. Nuestro estudio se centrará en la información que nos ofrecen distintas emisoras de radio que tienen presencia digital en la red. El primer paso es, por tanto, localizar alguna de estas direcciones y decidir con qué tipo de emisoras podemos realizar nuestro estudio.

Desde las siguientes direcciones será fácil acceder a cualquier medio de comunicación con presencia en la red. Agrega estas direcciones a tus favoritos, crea en primer lugar una carpeta llamada **radio**, para organizar estos enlaces de forma adecuada.

Medios de comunicación del mundo

<http://www.unincca.edu.co/perio/periodico.htm>

Están organizados por continentes y países, dispone de un buscador y de un mapa interactivo para realizar las búsquedas, encontrarás las direcciones de todo tipo de medios de comunicación, periódicos, revistas, televisión y radio.

Buscador de emisoras de radio online.

<http://www.agendalia.com/radio/indexradios.htm>

Puedes realizar búsquedas por país, (consulta el top10) podrás conocer las más oídas desde esta página.

Buscador de cadenas de radio españolas.

<http://www.radioes.net/cadenas.asp>

Algunas emisoras en su versión para Internet

COPE

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

Cadena Ser

<http://www.cadenaser.com/>

Onda Cero

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

Radio Nacional de España

<http://www.rtve.es/rne/web/index.php>

### Nuestra noticia

Ya hemos revisado y entrado en contacto con las emisoras con las que vamos trabajar, ahora debemos establecer la forma de trabajar, y lo más importante, decidir qué noticia utilizaremos para realizar este estudio. Estas pautas pueden ayudarte a empezar el trabajo.

- Una vez que el profesor haya establecido el grupo de trabajo, negocia con tus compañeros y compañeras la noticia sobre la que queréis trabajar.
- Recuerda el tipo de noticia, su impacto, repercusión e importancia. Determina qué emisoras de radio se hacen eco de esa información: noticias regionales, nacionales, internacionales,...
- Accede a la página de las **dos** emisoras de radio sobre las que decidáis trabajar.
- Consulta la programación general y localiza algún programa de opinión, en ambas emisoras, que sean similares (en estructura horaria, etc...)
- Si la noticia no es de hoy, consulta la fonoteca, seguro que encontrarás algún archivo de sonido, o documento escrito relativo a la información que te interesa. Es posible que aparezcan ordenados por fecha. ....
- Es probable que el programa elegido conste de varias secciones, probablemente puedes hacer también la búsqueda por sección, quizás te interese revisar por ejemplo entrevistas a personajes relacionados con la actualidad tal consulta te puede ayudar a localizar la información que buscas.
- **Fíjate en la publicidad a medida que consultas las noticias de interés, especialmente en el número de anuncios y en el tipo.**
- Fonoteca, audioteca,.... podrás localizar audiciones de programas anteriores, normalmente tendrás disponibles todos los programas de un periodo de incluso varios meses

## Elaboración de un informe

Utiliza el procesador de texto, para crear un informe con la estructura y contenidos que se presentan a continuación.

- Crea una carpeta de que identifique tu grupo de trabajo **grupo1,2,..**
- Utiliza el siguiente cuadro para organizar la información que debe contener el informe:

### Grupo de trabajo

**Noticia** elegida para realizar el estudio, breve reseña de esta noticia

Especificar las dos **emisoras elegidas** para este trabajo, señalar alguna razón que haya motivado esta elección.

Programas elegidos, a cargo de quien están estos programas, franja horaria, tipo de programa

Direcciones de Internet de ambas

#### Emisora 1

Sistemas de búsqueda utilizados para localizar en cada una de las cadenas información sobre la noticia elegida (documentos escritos o de audio)

- Buscador de la propia pagina
- Accediendo a programas, secciones,...
- Fonoteca, audioteca,...
- Otros sistemas de búsqueda...

**Datos objetivos** aportados por la cadena con relación a la noticia

**Datos subjetivos**, aportados por la cadena en el tratamiento de esta noticia, en opinión del grupo de trabajo.

#### Emisora 2

Sistemas de búsqueda utilizados para localizar en cada una de las cadenas información sobre la noticia elegida (documentos escritos o de audio)

- Buscador de la propia pagina
- Accediendo a programas, secciones,...
- Fonoteca, audioteca,...
- Otros sistemas de búsqueda...

**Datos objetivos** aportados por la cadena con relación a la noticia

**Datos subjetivos**, aportados por la cadena en el tratamiento de esta noticia, en opinión del grupo de trabajo.

### Reflexión y conclusiones finales

¿Existen diferencias significativas en el tratamiento de la noticia por parte de ambos medios? Si es así, ¿a qué creéis que puede ser esto debido?

Guarda el documento creado en la carpeta de trabajo del grupo con el nombre **informe\_nombre\_noticia.doc**, y recuerda utilizar el corrector ortográfico antes de presentar definitivamente el trabajo.

## Sobre la publicidad

La publicidad en la red es un elemento que esta presente en muchas de las paginas que consultamos, pero como el resto de elementos de comunicación toma su propia forma y no siempre reproduce los modelos que conocemos en los medios de comunicación más tradicionales. Es interesante que hagas una reflexión sobre la publicidad que has visto mientras consultabas las páginas para realizar este trabajo. Comenzaremos contestando algunas preguntas:

¿Has visto mucha publicidad mientras buscabas información para realizar este trabajo? Señala, al menos cinco temas publicitarios con los que te hayas encontrado.

¿Qué temas publicitarios son similares a los que encuentras en la radio convencional?

¿En que posición de la página aparece con más frecuencia la publicidad en las paginas que has utilizado?

Consulta la sección “publicidad” que ofrece la emisora de la cadena Ser; aquí, encontraras información sobre qué tipo de publicidad se puede contratar, en qué consiste, cuánto cuesta... Seguro que no te habías dado cuenta de todos los formatos que utilizan, banners, banners despleables, botones, patrocinios,.....

Ahora debes volver a visitar las páginas de estas emisoras de radio; pon especial atención en identificar los elementos publicitarios que contienen; quizás son más de los que inicialmente habías pensado.

## PRÁCTICA 9.- NUESTRAS OBRAS DE ARTE

### PLANTEAMIENTO PREVIO

Esta actividad es una propuesta para crear una base de datos de las obras artísticas realizadas por el alumnado de nuestro centro, en el aula de plástica.

El objetivo es que TODO el alumnado utilicen un programa de bases de datos de una forma intuitiva y práctica, en sus aspectos más elementales y siempre con un fin concreto. Los conceptos como definición de registros, campos, formularios, consultas, etc... se irán interpretando poco a poco, según se vayan utilizando.

#### ¿QUÉ PRETENDEMOS?

Con este método de trabajo, podemos tener la certeza de que el alumno, cuando curse Segundo Ciclo de Secundaria y desarrolle los contenidos de las bases de datos especificados en el currículo del Área de Tecnología, adquirirá con verdadera soltura los nuevos conceptos y destrezas y dejará afianzados los conocimientos que se pretenden en Educación Secundaria.

### ANTES DE EMPEZAR, ¿QUÉ NECESITAMOS?

Necesitamos tener:

- 1) Un escáner conectado a un ordenador con un programa de Bases de Datos y algún programa de tratamiento de imágenes, en el Aula.
- 2) Una cámara de fotos digital disponible, para cuando se requiera.
- 3) Es muy recomendable tener un lápiz de memoria o soporte externo para hacer copias frecuentes de seguridad.



**Orientaciones para la Confección de la base de datos:**

1) DISEÑO DE LA BASE DE DATOS

Sigue estos pasos:

Abre Microsoft Access > “Nueva Base de datos” > escribe el nombre de tu nueva base de datos y asigna una ubicación o carpeta > “Crear una tabla en vista diseño” > Define los siguiente campos... > y después cierra.

| Propuesta inicial (cambiar según necesidades) |                 |               |
|-----------------------------------------------|-----------------|---------------|
|                                               | Nombre de Campo | Tipo de datos |
|                                               | título          | Texto         |
|                                               | nombre autor    | Texto         |
|                                               | apellidos autor | Texto         |
|                                               | Tipo            | Texto         |
|                                               | Técnica         | Texto         |
|                                               | Estilo          | Texto         |
|                                               | Fecha           | Fecha/Hora    |
|                                               | Curso           | Texto         |
|                                               | Nivel           | Texto         |
|                                               | Grupo           | Texto         |
|                                               | Ubicación       | Texto         |
|                                               | Comentarios     | Memo          |
|                                               | obra            | Objeto OLE    |

1) CREACIÓN Y DISEÑO DE UN FORMULARIO

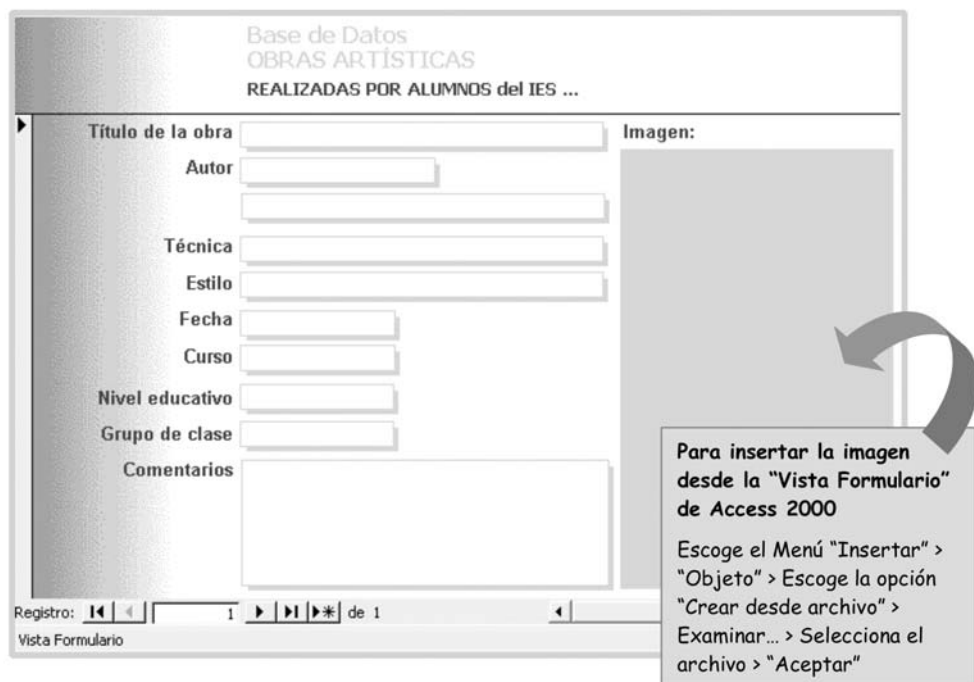
Se recomienda utilizar un asistente y después hacer los cambios pertinentes.

Sigue estos pasos:

Formularios > “Crear un formulario utilizando el asistente” > Selecciona todos los campos excepto “Id” > Escoge el tipo de formulario que más te guste > y el asistente te guiará hasta el final.

Al finalizar el proceso es posible que no te guste el formulario resultante, o eches en falta alguna cosa, como por ejemplo el título de la base de datos, el logotipo de nuestro centro... En ese caso puedes hacer cambios en “Vista Diseño”

El **formulario** te permite visualizar la base de datos **registro a registro** y resultará la “vista” ideal para que los alumnos introduzcan los datos de sus obras artísticas. Aquí tienes un ejemplo de un formulario recién terminado:



Base de Datos  
OBRAS ARTÍSTICAS  
REALIZADAS POR ALUMNOS del IES ...

Titulo de la obra  Imagen:

Autor

Técnica

Estilo

Fecha

Curso

Nivel educativo

Grupo de clase

Comentarios

Registro: 1 de 1  
Vista Formulario

Para insertar la imagen desde la “Vista Formulario” de Access 2000  
Escoge el Menú “Insertar” > “Objeto” > Escoge la opción “Crear desde archivo” > Examinar... > Selecciona el archivo > “Aceptar”

Para introducir los datos, los alumnos simplemente tendrán que rellenar los espacios vacíos. Excepto en el caso de la Imagen, donde los pasos a seguir deberán ser los que se indican en el cuadro.

|                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>¿Cuándo introducir los datos?</b>                            | - Cuando el profesor haya dado por finalizado el trabajo, el alumno podrá introducir los datos de su obra, en la base de datos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>1º PASO: ESCANEAR o FOTOGRAFIAR</b>                          | - El alumno tiene que escanear su trabajo si está hecho en papel u obtener una fotografía digital en los otros casos (relieves, esculturas...) y guardar la imagen en la carpeta que indique el profesor.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>2º PASO ¡IMPORTANTE! Redimensionar la imagen</b>             | - Hay que abrir la imagen escaneada o fotografiada con algún programa de edición de imágenes y redimensionar a un <b>tamaño pequeño y estándar</b> (por ejemplo a un ancho de <b>200 pixels</b> ). EL TAMAÑO de las imágenes no debe ser grande, para que la base de datos resulte "manejable".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>3º PASO: Introducir los datos</b>                            | <p>- El profesor indicará la ubicación exacta del archivo Access, donde el alumno debe añadir cada registro (un registro por cada uno de los trabajos realizados a lo largo del curso)</p> <p>- Introducir datos de un elemento, en términos informáticos, se denomina: AÑADIR UN REGISTRO. Y se hace así:</p> <div data-bbox="354 811 1110 984" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Abre la Base de datos &gt; Abre el formulario existente (doble clic) &gt; pulsa el botón de "nuevo registro" &gt; y rellena los espacios vacíos.</p> <p>Registro:  1 de 1</p> </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>4º PASO: Guardar</b>                                         | <p>- El resultado puede ser algo parecido a esto →</p> <p>- Al cerrar la ventana, los datos quedan guardados automáticamente (no hace falta pulsar "guardar")</p> <div data-bbox="713 1048 1110 1321" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">Base de Datos<br/>OBRAS ARTÍSTICAS<br/>REALIZADAS POR ALUMNOS del IES ...</p> <p>Título de la obra: <input type="text" value="Jarrones de fondo azul"/> Imagen: </p> <p>Autor: <input type="text" value="Pedro Martínez Martínez"/></p> <p>Técnica: <input type="text" value="Acuarela"/></p> <p>Estilo: <input type="text" value="Impresionista"/></p> <p>Fecha: <input type="text" value="03/10/2006"/></p> <p>Curso: <input type="text" value="6º ESO"/></p> <p>Nivel educativo: <input type="text" value="ESO"/></p> <p>Grupo de clase: <input type="text" value="2A"/></p> <p>Comentarios: <input type="text" value="Se trata de un registro de prueba"/></p> <p>Registro: <input type="text" value="1"/> de <input type="text" value="1"/></p> <p>Vista: <input type="text" value="Formulario"/></p> </div> |
| <b>5º PASO: A realizar por el PROFESOR: COPIAS DE SEGURIDAD</b> | <p>- Es recomendable hacer copias en un disco externo o lápiz de memoria y nunca una sola copia. Es decir, guardar versiones cada día como por ejemplo: base1, base2, base3...</p> <p>- De esta manera, si guardamos algún día de forma "apurada" una versión incorrecta, tendremos la posibilidad de recuperar la información perdida.</p> <p>- Cuando el profesor lo decida, puede echar un vistazo a la última versión, comprobar si está bien, y en caso afirmativo, descartar otras anteriores.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA PARA EL BUEN DESARROLLO DEL TRABAJO:

- El alumno tiene que escanear o fotografiar y luego redimensionar las imágenes, por ello es recomendable guardar dos versiones de las imágenes: una a tamaño original y otra pequeña. Será necesario establecer un criterio razonado, en la asignación de los nombre de las imágenes.
- La imagen pequeña será la que se incorporará a la base de datos y la grande quedará archivada en una carpeta para visualizar o imprimir si fuera necesario en caso de que el original se extravíe, se tire, o simplemente esté ubicado en otro sitio.
- Debido al tamaño de los archivos, el profesor valorará antes de comenzar el proyecto la posibilidad de tener un soporte externo de gran memoria para almacenar toda la información que se generará con esta actividad.

3º FASE PROPUESTAS DE EXPLOTACIÓN DEL TRABAJO

Se exponen en este apartado algunas ideas que se pueden desarrollar en el centro, a partir de la base de datos antes generada.

En todos los casos se ha pensado en tareas que puedan desarrollar los propios alumnos guiados por el profesor, bien de forma individual o en grupos, según convenga.

PROPUESTA 1

Organizamos una EXPOSICIÓN

**Área:** Plástica

**¿qué haremos con la base de datos?**

Generar etiquetas descriptivas mediante el uso de "Informes"

Generamos un INFORME sencillo con la opción "crear un **INFORME** utilizando el asistente", luego lo imprimimos y ya tenemos las fichas descriptivas de cada uno de los trabajos. Se puede para todos los registros o sólo los de aquellos grupos que nos interesen. En este caso habría que aplicar un **filtro**.

Un EJEMPLO de ficha  
obtenida en un informe,  
haciendo uso del asistente



**EXPOSICIÓN 04/05**

|                 |                         |
|-----------------|-------------------------|
| título          | Nenúfares de fondo azul |
| nombre autor    | Pedro                   |
| apellidos autor | Martínez Martínez       |
| grupo           | 2A                      |

## PROPUESTA 2

Hacemos consultas concretas en la base de datos

**Área:** Plástica

**¿qué haremos con la base de datos?** Aplicar y Quitar filtros

Es muy posible que los alumnos tengan en algún momento interés por visualizar por ejemplo, sólo sus propios trabajos, o sólo aquellos que se han realizado con una técnica determinada.

En estos casos, quizás la forma más intuitiva y menos compleja de llevar a cabo dicha visualización, será aplicar filtros (hay otros modos).

Los pasos a seguir para **aplicar un filtro** son los que siguen:

Abre el formulario > Escoge la opción del menú "Registros" > "Filtros" > "Filtro por formulario" > Aparecerá un formulario vacío, entonces escribe el criterio deseado > Escoge la opción "Aplicar Filtro" del menú filtro o de la barra de herramientas > Ahora aparecerán sólo los registros que cumplen el criterio establecido en el filtro.

Cuando quieras **quitar el filtro**:

Escoge la opción del menú "Registros" > "Quitar Filtro"

**Observación sobre la complejidad de ACCESS:** Dado que el gestor de bases de datos Access es muy complejo, hemos enfocado hasta ahora casi todo nuestro trabajo desde el punto de vista de "los formularios", para no confundir al alumnado con otras múltiples opciones del programa, algunas de las cuales deberán tratarse en el área de Tecnología o en cursos posteriores.

## PROPUESTA 3

CALIFICACIÓN de los trabajos artísticos de nuestros compañeros

**Área:** Tecnología 2º ciclo ESO

**¿qué haremos con la base de datos?** Vamos a añadir un campo numérico a la base de datos y cada alumno pondrá una calificación a sus compañeros.

**¿dónde?** En el aula de informática

Dado que en este nivel educativo corresponde trabajar con bases de datos, sería muy conveniente empezar con una base de datos conocida por todos los alumnos, como es la de "obras artísticas".

El método de trabajo sería que cada alumno hiciera una copia del archivo original y a partir de ahí el profesor propondría las actividades correspondientes.

Como por ejemplo:

- Añade un campo que te permita puntuar numéricamente los trabajos de tus compañeros.
- Genera un filtro, de manera que sólo estén visibles los registros de tu grupo de clase.
- Pon la puntuación que creas que se merece cada uno de los trabajos de tus compañeros.
- Ordena los trabajos de mejor a peor puntuación.
- Etc.