

Diseño Creativo con Publisher y Presentaciones

Dinámicas

Tecnología e Informática | Informática | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 12 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de secundaria de 12 a 15 años interesados en desarrollar habilidades prácticas y creativas en el uso de herramientas digitales para la comunicación visual. A través de un enfoque experimental y basado en proyectos, los alumnos aprenderán a utilizar Microsoft Publisher para crear documentos impresos con diseño profesional, y a elaborar presentaciones dinámicas que capten la atención y comuniquen ideas de manera efectiva.

El curso abarca desde conceptos básicos de diseño gráfico y manejo de software hasta la aplicación práctica en proyectos reales, promoviendo la resignificación del conocimiento mediante la experimentación y la creatividad. Se fomenta el aprendizaje activo mediante actividades colaborativas y la construcción de productos finales que integren textos, imágenes, gráficos y animaciones.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de planificar, diseñar y presentar materiales digitales visualmente atractivos y funcionales, facilitando su expresión y comunicación en contextos académicos y personales, además de fortalecer competencias tecnológicas esenciales para su formación integral.

Objetivos Generales

- Identificar y aplicar los elementos básicos del diseño gráfico en la creación de documentos con Publisher.
- Utilizar herramientas digitales para elaborar presentaciones multimedia creativas y dinámicas.
- Planificar y ejecutar proyectos digitales integrando conocimientos de diseño y comunicación visual.
- Evaluar la calidad y efectividad de sus producciones digitales mediante retroalimentación y autoevaluación.
- Desarrollar habilidades para comunicar ideas de forma clara y atractiva en formatos impresos y digitales.

Competencias

- Crear documentos impresos atractivos y funcionales utilizando Microsoft Publisher, aplicando principios básicos de diseño gráfico.
- Diseñar presentaciones digitales dinámicas que integren elementos multimedia para comunicar ideas de forma clara y creativa.
- Planificar y desarrollar proyectos digitales colaborativos empleando un enfoque experimental y aprendizaje basado en proyectos.
- Utilizar herramientas informáticas de manera ética y responsable para la creación y difusión de contenidos digitales.

- Analizar y evaluar críticamente diseños propios y ajenos para mejorar la calidad visual y comunicativa de sus trabajos.

Requerimientos

- Conocimientos básicos en manejo de computadora y sistemas operativos.
- Acceso a computadora con Microsoft Publisher y software para presentaciones (PowerPoint u otro similar).
- Conexión a internet para investigación y recursos multimedia.
- Materiales para bocetaje y planificaciones (papel, lápices, colores).
- Actitud abierta al trabajo colaborativo y al aprendizaje experimental.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción al Diseño Digital y Herramientas Básicas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los elementos básicos del diseño gráfico en ejemplos visuales proporcionados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir las funciones principales de Microsoft Publisher y software de presentaciones mediante actividades prácticas guiadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear un documento sencillo en Publisher aplicando los conceptos fundamentales del diseño gráfico aprendidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar una presentación básica utilizando herramientas digitales para organizar y presentar información visualmente clara.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar sus propias creaciones digitales mediante una lista de criterios de diseño proporcionada por el docente.

Contenidos Temáticos

1. Fundamentos del Diseño Gráfico

- **Definición y propósito del diseño gráfico:** Introducción a qué es el diseño gráfico y su importancia en la comunicación visual.
- **Elementos básicos del diseño gráfico:** Línea, forma, color, textura, espacio y tipografía; definición y ejemplos visuales.
- **Principios básicos del diseño:** Balance, contraste, alineación, proximidad, repetición y jerarquía visual, con ejemplos para facilitar la comprensión.

2. Introducción a Microsoft Publisher

- **Interfaz de Publisher:** Pantalla principal, barras de herramientas, paneles y área de trabajo.
- **Funciones básicas de Publisher:** Crear un nuevo documento, insertar imágenes, texto, formas y cómo usar plantillas prediseñadas.
- **Opciones de formato:** Modificar fuentes, colores, tamaños, alineación y distribución de elementos.

3. Introducción a Software de Presentaciones Dinámicas

- **Conociendo la interfaz:** Barra de herramientas, diapositivas, panel de notas y vista previa.
- **Funciones básicas:** Crear y organizar diapositivas, insertar texto, imágenes, formas y transiciones simples.
- **Herramientas para mejorar la presentación:** Uso de animaciones básicas, diseño de diapositivas y temas prediseñados.

4. Creación de un Documento Sencillo en Publisher

- **Planificación del diseño:** Selección de tema, tipo de documento y objetivos visuales.
- **Aplicación de elementos de diseño:** Uso de texto, imágenes y colores siguiendo los principios básicos aprendidos.
- **Revisión y ajustes:** Verificación de alineación, legibilidad y coherencia visual.

5. Elaboración de una Presentación Básica

- **Organización del contenido:** Definir tema, estructura y mensajes clave para la presentación.
- **Diseño de diapositivas:** Inserción y formato de texto, imágenes y elementos visuales.
- **Uso de transiciones y animaciones básicas:** Para mejorar la experiencia visual de la presentación.

6. Autoevaluación y Evaluación de Creaciones Digitales

- **Lista de criterios de diseño:** Claridad, equilibrio, uso adecuado de color y tipografía, organización y creatividad.
- **Aplicación de la lista en la autoevaluación:** Guía para que el estudiante revise su propio trabajo.
- **Retroalimentación entre compañeros:** Compartir observaciones constructivas basadas en criterios establecidos.

Actividades

Actividad 1: Identificación de Elementos Básicos del Diseño Gráfico

Objetivo: Identificar los elementos básicos del diseño gráfico en ejemplos visuales.

Descripción:

- El docente presenta una serie de imágenes y diseños variados (carteles, folletos, anuncios).
- Los estudiantes, en parejas, analizan cada imagen identificando y nombrando los elementos del diseño presentes (línea, color, forma, etc.).
- Discuten brevemente por qué creen que esos elementos fueron usados y qué efecto producen.
- Comparten sus hallazgos con el grupo para consolidar el aprendizaje.

Organización: Parejas

Producto esperado: Lista de elementos identificados en cada diseño y breve explicación oral.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Explorando Microsoft Publisher

Objetivo: Describir las funciones principales de Microsoft Publisher mediante actividades prácticas.

Descripción:

- El docente guía una demostración en vivo de la interfaz de Publisher y sus funciones básicas.
- Los estudiantes, individualmente, abren Publisher y crean un documento nuevo usando una plantilla simple.
- Insertan un título, texto y una imagen siguiendo instrucciones específicas.
- Aplican cambios de formato básicos: fuente, tamaño, color y alineación.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento sencillo en Publisher con texto e imagen formateados.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 3: Crear una Presentación Básica

Objetivo: Elaborar una presentación básica utilizando herramientas digitales para organizar y presentar información visualmente clara.

Descripción:

- Se asigna un tema sencillo (por ejemplo, "Mi hobby favorito").
- Los estudiantes, en grupos pequeños (3-4 integrantes), planifican el contenido de 3 a 4 diapositivas.
- En computadora, crean la presentación usando software de presentaciones, insertando texto, imágenes y aplicando transiciones básicas.
- Ensayan una breve presentación oral frente al grupo para practicar la comunicación visual y verbal.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Presentación digital básica de 3-4 diapositivas y puesta en común oral.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Autoevaluación y Retroalimentación

Objetivo: Evaluar las propias creaciones digitales mediante una lista de criterios de diseño.

Descripción:

- El docente entrega una lista de criterios claros para evaluar diseños (ejemplo: claridad, equilibrio, uso del color, tipografía, organización, creatividad).
- Cada estudiante revisa su documento en Publisher y su presentación usando la lista para identificar fortalezas y aspectos a mejorar.

- En parejas, comparten sus evaluaciones y ofrecen retroalimentación constructiva.
- Realizan ajustes finales en sus trabajos según la retroalimentación recibida.

Organización: Individual y parejas

Producto esperado: Informe breve de autoevaluación y versión mejorada de los trabajos.

Duración estimada: 1 hora

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre diseño gráfico y familiaridad con herramientas digitales.

Cómo se evalúa: Mediante una breve encuesta oral o escrita con preguntas sobre elementos del diseño y experiencia con programas como Publisher o PowerPoint.

Instrumento sugerido: Cuestionario de preguntas abiertas y selección múltiple.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación de elementos de diseño, uso correcto de Publisher y software de presentaciones, aplicación práctica de conceptos y autoevaluación.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de documentos y presentaciones parciales, participación en discusiones y autoevaluaciones.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para actividades prácticas y registros anecdóticos del docente.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para crear un documento sencillo en Publisher, elaborar una presentación básica y evaluar críticamente su trabajo siguiendo criterios de diseño.

Cómo se evalúa: Revisión final de los trabajos entregados, presentación oral y reporte de autoevaluación.

Instrumento sugerido: Rúbrica que incluya criterios de diseño gráfico, funcionalidad técnica y calidad de la presentación oral.

Unidad 2: Elementos y Principios del Diseño Gráfico

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los elementos básicos del diseño gráfico (línea, forma, color, textura) en ejemplos visuales proporcionados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar cómo se aplican los principios del diseño (balance, contraste, jerarquía) en composiciones digitales simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear un proyecto digital en Publisher que integre adecuadamente los elementos y principios del diseño gráfico para comunicar una idea clara.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad del uso de elementos y principios del diseño en sus propios trabajos y en los de sus compañeros mediante una lista de criterios establecidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar oralmente cómo los elementos y principios del diseño contribuyen a la comunicación visual en presentaciones dinámicas.

Unidad 3: Manejo Básico de Microsoft Publisher

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y utilizar las funciones básicas de Microsoft Publisher para crear documentos sencillos que integren texto, imágenes y formas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y aplicar plantillas prediseñadas en Publisher para diseñar folletos, tarjetas y otros materiales impresos con un diseño coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de insertar y modificar elementos gráficos en Publisher para mejorar la presentación visual de sus documentos siguiendo principios básicos de diseño gráfico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de guardar y exportar documentos creados en Publisher en formatos adecuados para impresión y distribución digital, asegurando la calidad del material.

Unidad 4: Técnicas de Composición y Maquetación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los principios básicos de composición y maquetación en documentos digitales utilizando Publisher.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de organización visual para distribuir textos e imágenes de manera equilibrada y atractiva en un documento.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear una maqueta digital que integre elementos gráficos y textuales siguiendo criterios de claridad y armonía visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y mejorar la presentación visual de sus documentos mediante la revisión y ajuste de la composición y maquetación.

Unidad 5: Introducción a Presentaciones Dinámicas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las funciones básicas del software de presentaciones para crear diapositivas siguiendo una estructura lógica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de insertar y organizar elementos multimedia como imágenes, videos y audio en sus diapositivas con precisión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar transiciones y animaciones básicas entre diapositivas para mejorar la dinámica de la presentación.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar una presentación multimedia sencilla que comunique ideas claras y atractivas, aplicando principios básicos de diseño gráfico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad de su presentación mediante la autoevaluación y retroalimentación de sus compañeros, proponiendo mejoras claras.

Unidad 6: Diseño Creativo de Diapositivas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y combinar adecuadamente texto, imágenes, videos y animaciones en una presentación digital para comunicar ideas de forma clara y atractiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar principios básicos de diseño gráfico, como contraste, alineación y equilibrio, en la creación de diapositivas para mejorar la estética y efectividad visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar herramientas digitales para insertar y editar elementos multimedia en diapositivas, asegurando la correcta integración y funcionalidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de planificar y organizar el contenido de una presentación dinámica, estructurando las ideas de manera lógica y coherente para facilitar la comprensión del público.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y mejorar sus presentaciones mediante la autoevaluación y retroalimentación, identificando aspectos de diseño y comunicación que pueden optimizarse.

Unidad 7: Integración de Multimedia y Animaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diferentes tipos de elementos multimedia y animaciones adecuadas para enriquecer presentaciones digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar efectos visuales y sonoros en sus presentaciones utilizando herramientas digitales de manera creativa y efectiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar una presentación multimedia que integre animaciones y sonidos que mejoren la experiencia del público, siguiendo criterios de diseño gráfico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y ajustar el uso de multimedia y animaciones en sus proyectos digitales basándose en retroalimentación y criterios de comunicabilidad visual.

Unidad 8: Planificación y Gestión de Proyectos Digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir los roles y responsabilidades dentro de un equipo de trabajo para la ejecución de un proyecto digital.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir objetivos claros y alcanzables para el proyecto final utilizando herramientas de planificación digital.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un cronograma de actividades para la gestión del proyecto digital, asignando tareas específicas a cada miembro del equipo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de organización y coordinación para optimizar el trabajo colaborativo durante el desarrollo del proyecto.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el progreso del proyecto mediante la revisión de metas y ajustes en la planificación para asegurar la finalización exitosa.

Unidad 9: Desarrollo del Proyecto Final I

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de planificar y diseñar documentos utilizando Publisher, aplicando elementos básicos del diseño gráfico para lograr una presentación visual atractiva y coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear presentaciones multimedia dinámicas empleando herramientas digitales, integrando textos, imágenes y animaciones que refuercen el mensaje central del proyecto.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de experimentar con diferentes estilos y recursos creativos en sus documentos y presentaciones, justificando las decisiones de diseño para potenciar la comunicación visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar y organizar los contenidos desarrollados en documentos y presentaciones para conformar un proyecto digital coherente y funcional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de autoevaluar y recibir retroalimentación sobre sus producciones digitales, identificando áreas de mejora para optimizar la calidad del proyecto final.

Unidad 10: Desarrollo del Proyecto Final II

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar retroalimentación recibida para mejorar los aspectos visuales y comunicativos de su proyecto final, asegurando coherencia y atractivo visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de editar y refinar documentos creados en Publisher, utilizando herramientas digitales para optimizar la presentación y legibilidad de la información.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar elementos de diseño gráfico y multimedia en su proyecto final, garantizando la claridad y efectividad en la comunicación de ideas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente su proyecto final mediante autoevaluación y retroalimentación, identificando áreas de mejora y justificando los cambios realizados.

Unidad 11: Presentación y Evaluación de Proyectos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar sus proyectos digitales utilizando herramientas de presentación multimedia, aplicando técnicas de comunicación visual claras y atractivas.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar y evaluar presentaciones de proyectos propios y de sus compañeros, utilizando criterios de diseño gráfico y efectividad comunicativa establecidos en el curso.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar retroalimentación recibida durante las evaluaciones formativas para mejorar la calidad y el impacto visual de sus proyectos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre su proceso de diseño y presentación, identificando fortalezas y áreas de mejora mediante autoevaluación estructurada.

Unidad 12: Reflexión y Resignificación del Aprendizaje

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar críticamente los procesos y resultados de sus proyectos digitales utilizando criterios de diseño gráfico y comunicación visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar fortalezas y áreas de mejora en sus producciones digitales a partir de la retroalimentación recibida y la autoevaluación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar sobre su aprendizaje experimental y describir cómo aplicar los conocimientos adquiridos en futuros proyectos creativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un informe reflexivo que sintetice su experiencia de aprendizaje, destacando aprendizajes clave y estrategias para mejorar su desempeño.