



**COLEGIO ISABEL RIQUELME
U.T.P.**

GUÍA DIGITAL N°10

**ASIGNATURA: TALLER DE COMPUTACIÓN
CURSO: SÉPTIMO AÑO
DOCENTE: SANDRA FIGUEROA SOTO
SEMANA: 15 al 19 DE JUNIO
DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: JUEVES DE 16:00 A 17:00 HORAS
CONTACTO: sandra.figueroa@colegio-isabelriquelme.cl**

**¡Queridos alumnos y alumnas bienvenidos (as) a una nueva semana de aprendizajes!
Esta semana realizaremos una infografía sobre el medio ambiente, utilizaremos el programa publisher. Y si tienes alguna duda, no dudes en preguntarme. Y a ud. Estimado(a) apoderado(a) lo felicito por su excelente acompañamiento en este nuevo desafío que la vida nos ha puesto.**

**Para ser el mejor y
alcanzar tus metas solo
hay un camino, estudiar y
prepararte para los retos
de la vida.**



1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

| OBJETIVO DE APRENDIZAJE | CONTENIDOS |
|---|--|
| Usar software para organizar y comunicar los resultados de investigaciones e intercambiar ideas con diferentes propósitos,... (OA5) | Herramientas Publicher Día mundial del Medio Ambiente |
| OBJETIVO DE LA CLASE | HABILIDADES |
| Crear infografía sobre el medio ambiente en Publisher | Aplicar herramientas de Publiser |



2: GUÍA

LO PRIMERO QUE HAREMOS EN NUESTRA CLASE, ES RECORDAR QUE ES UNA INFOGRAFÍA

¿QUE ES UNA INFOGRAFIA?



La Infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.



CÓMO HACER UNA INFOGRAFÍA



EJEMPLO DE INFOGRAFÍAS

PIAMARTINOS ONLINE



¿cómo estudio en línea?

- Planifica lo que tienes que hacer.


- Asigna un horario para estudiar y realizar tareas.


- Apártate de las cosas que te distraen


- No te estreses ni te angusties.



si tienes dudas consulta a tus PROFESORES





más información en www.piamartinos.cl

¿Qué hago después de estudiar?

RELÁJATE Y...

- escucha música
- lee un libro
- baña
- ve películas o series
- chatea



CUÍDATE Y CUIDA A TU FAMILIA

"Somos piamartinos que hacemos bien el bien"

APLICACIONES MÁS POPULARES

Hacen de brújula e instructor deportivo, recomiendan sitios para viajar, incluso sirven para comprar acciones, pero las más conocidas permiten compartir fotos, videos y socializar: las apps solucionan y comunican. Aquí, las más populares.

Socializar con las 'apps'

MÁS FAMOSAS EN 2016



- FACEBOOK** (1,591 millones de usuarios activos): Creada por Mark Zuckerberg, es la red social más popular del mundo.
- YOUTUBE** (1,000 millones): Sitio web para compartir videos; es también la red que más visitas recibe.
- GMAIL** (1,000 millones): Plataforma para enviar y recibir correos y archivos; incluye videoconferencias.
- WHATSAPP** (1,000 millones): Envía y recibe cerca de 30 mil millones de mensajes de texto y voz al día.
- INSTAGRAM** (400 millones): Tiene un flujo de más de 70 millones de fotografías y videos al día.
- VIBER** (608 millones): Mensajería instantánea y llamadas de voz.
- WECHAT** (650 millones): Mensajería instantánea y llamadas de voz y video.
- QZONE** (668 millones): Red social usada en China en lugar de Facebook, pues no hay acceso a ésta.
- QQ** (832 millones): Mensajería instantánea de texto, voz y videollamada.
- MESSENGER** (800 millones): Mensajería instantánea de Facebook.

SABÍAS QUE...
Mark Zuckerberg anunció la inclusión de los "chatbots" en Facebook, una "metaaplicación" con la cual se podrá solicitar, de forma escrita o verbal, desde el pronóstico del tiempo hasta una reservación en avión o la recomendación de libros.

Colorfy y Periscope
mejores 'apps' en 2015*

*Según Google y Apple

CIFRAS EN MÉXICO*

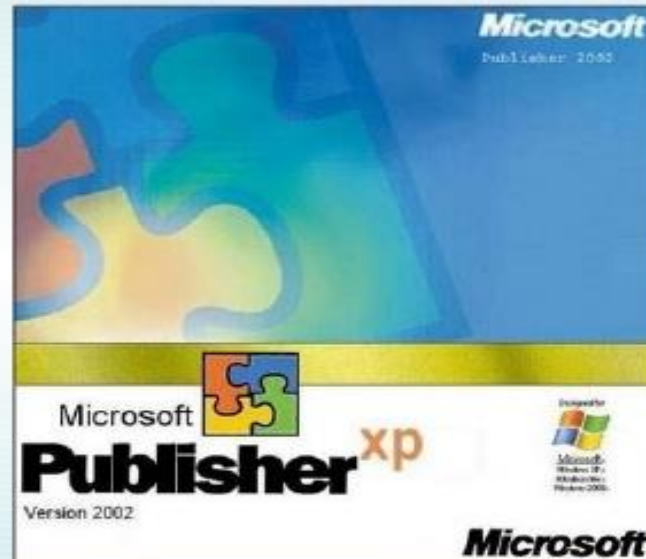
- 53.9 millones de internautas
- 82% ha descargado una app en los últimos meses
- 96.5% de los internautas utiliza redes sociales
- 21 'apps' tienen instaladas los smartphones en México
- 34 lugar ocupa en cuanto a descargas de 'apps' en Android

Fuentes: iedes.es, amipic.org, Forbes, Socialbakers, Business Insiders, Infobae, El Comercio, Uptodown, BBC, globalwebindex.net, tcanalysis.com
Investigación y redacción: Julia Castillo. Edición: Jennifer Rossado. Arte y Diseño: Alberto Nava Consultoría.

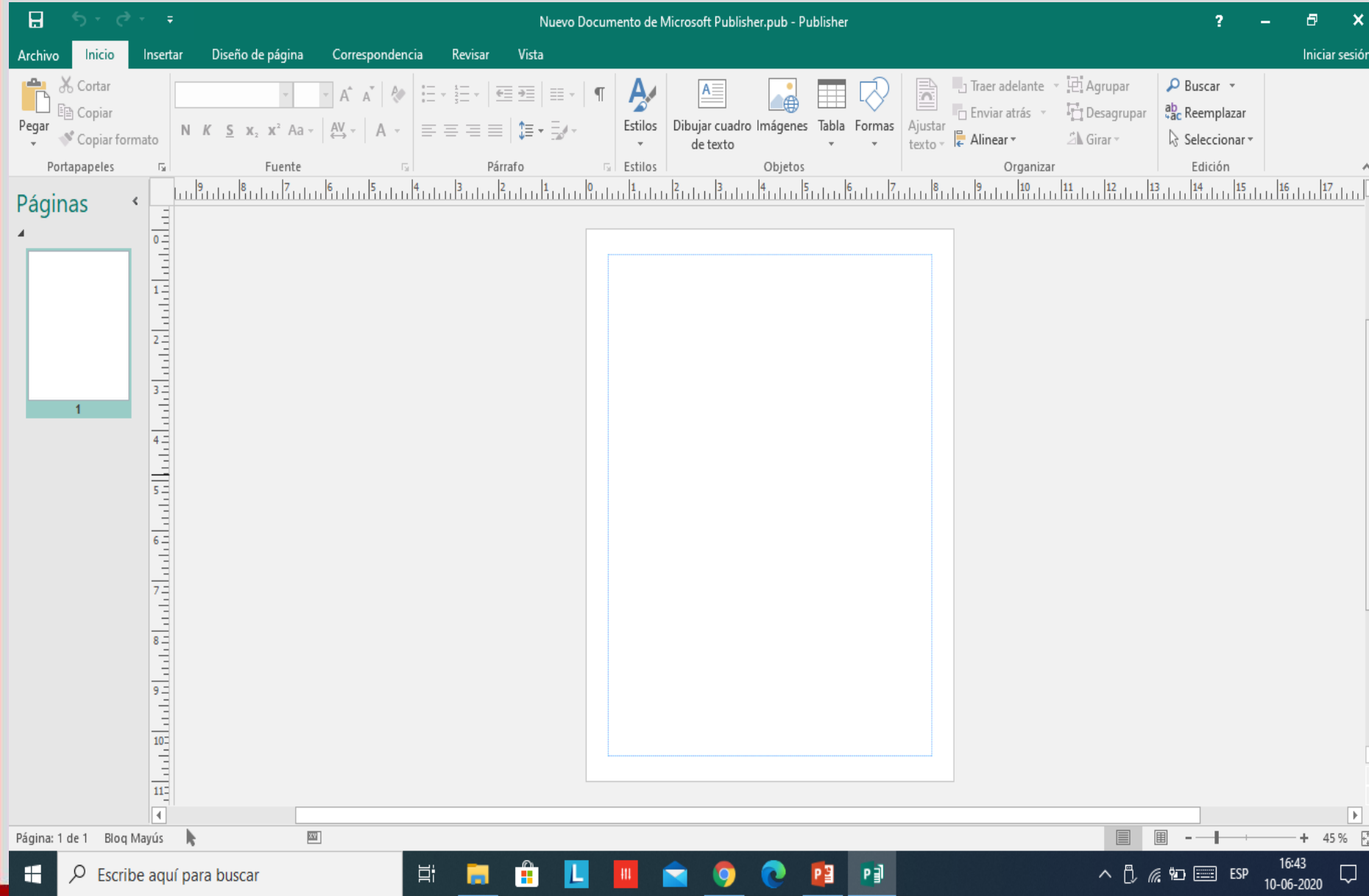


¿QUE ES PUBLISHER?

- este programa sirve para hacer folletos, calendarios, boletines, diplomas, curriculum, **entre** otros, para los informaticos es de gran ayuda porque les permite **trabajar** con mayor facilidad.
- Microsoft Publisher es un programa que provee un historial simple de edición similar al de su producto hermano Word, pero a diferencia de Adobe InDesign y Adobe InCopy, *no* proporciona una posibilidad integrada de manejo de código XML.
- Ayuda a crear, personalizar y compartir con facilidad una amplia variedad de publicaciones y material de marketing. Incluye una variedad de plantillas, instaladas y descargables desde su sitio web, para facilitar el proceso de diseño y maquetación.



LA BARRA DE HERRAMIENTAS ES MUY PARECIDA A LA DE WORD

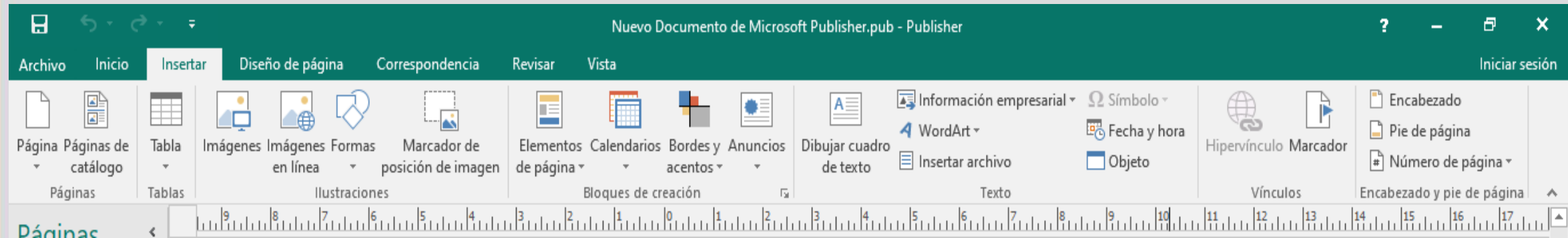


TIENE:

- ✓ ARCHIVO
- ✓ INICO
- ✓ DISEÑO DE PÁGINA
- ✓ VISTA
- ✓ REVISAR

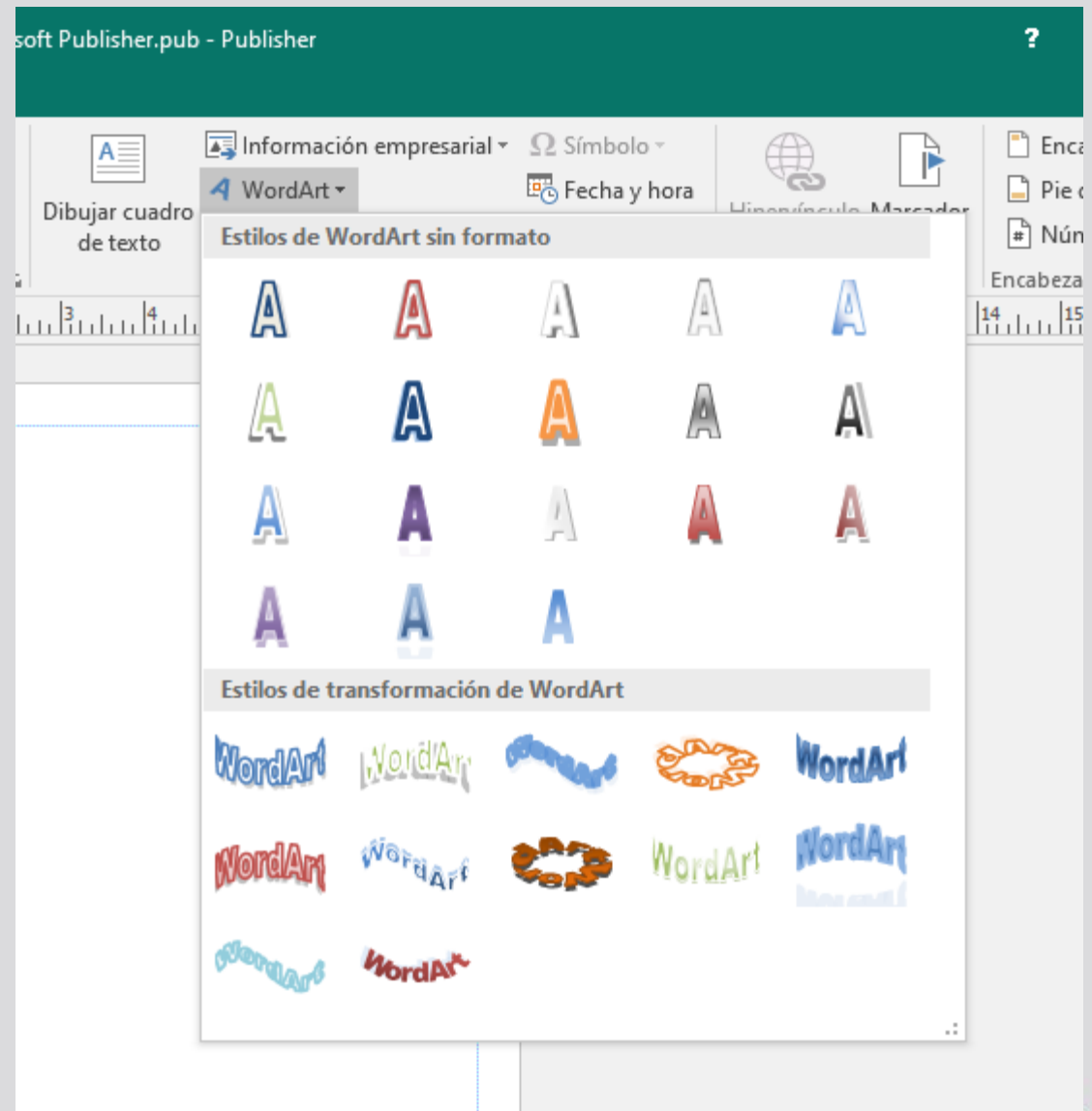
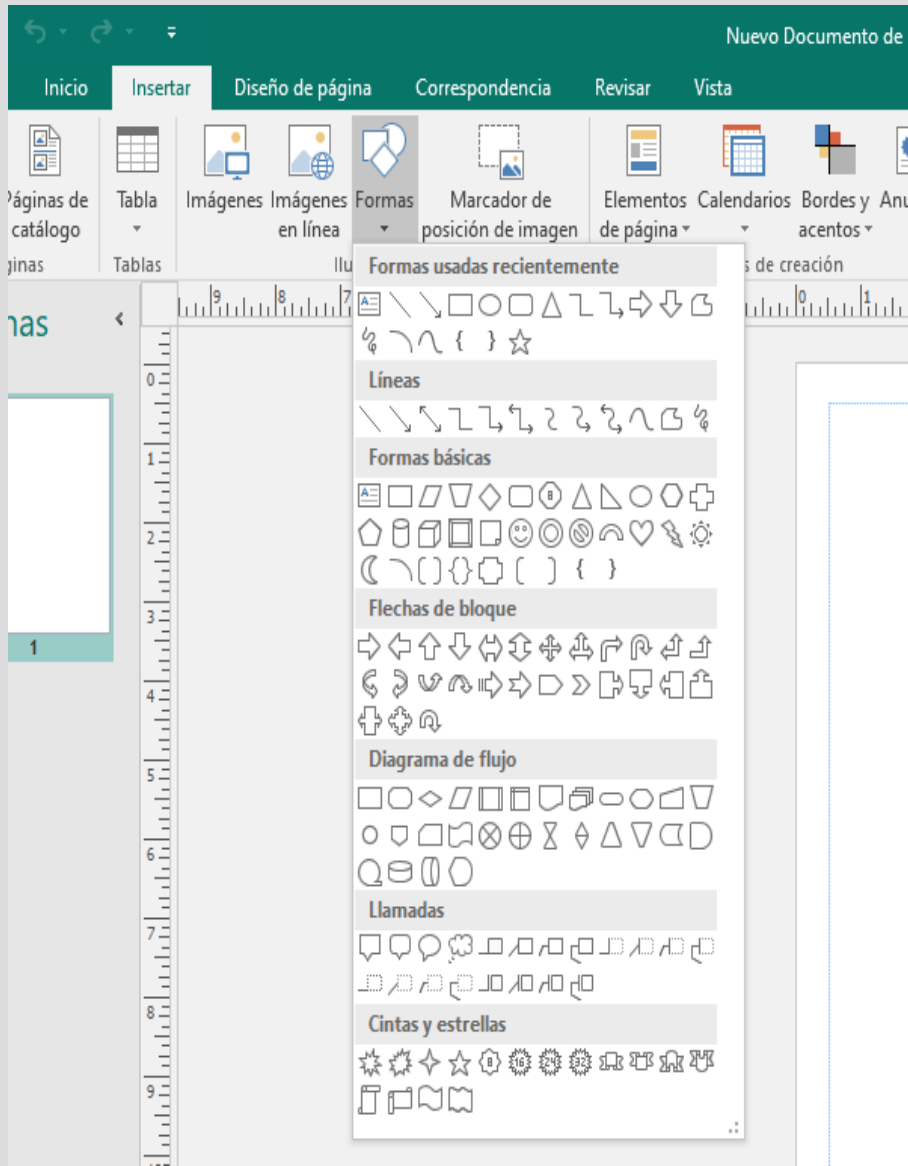


PARA ESTE TRABAJO SOLO OCUPAREMOS; INICIO, INSERTAR Y DISEÑO DE PÁGINA

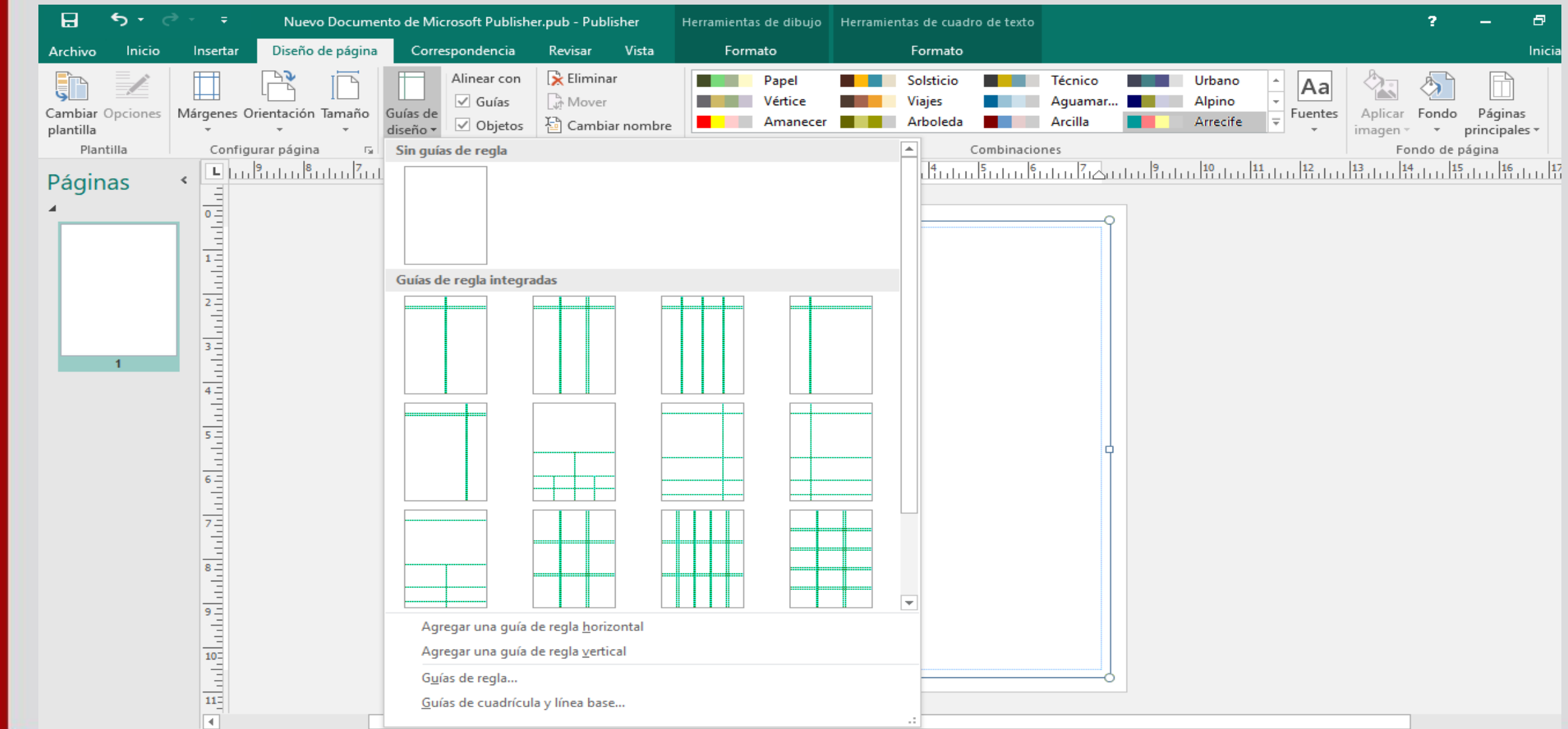


EN INSERTAR PODRA INSERTAR CUADRO DE TEXTO, FORMAS, IMÁGENES PREDISEÑADAS, TABLAS WORD ART (TIPO DE ESCRITURA DISEÑADA)





EN DISEÑO DE PÁGINA PODRÁS CAMBIAR TAMAÑO DE PÁGINA, MÁRGENES, ORIENTACIÓN, FONDO DE PÁGINA, GUÍA DE DISEÑO. DONDE PODRÁS CREAR EL DISEÑO DE LA INFOGRAFÍA, ETC.



**ANTES DE SEGUIR HAREMOS UNA PAUSA ACTIVA.
VAMOS TE INVITO A JUGAR**

DESAFÍO 1

ENCONTRAR AL HOMBRE EN 3 SEGUNDO

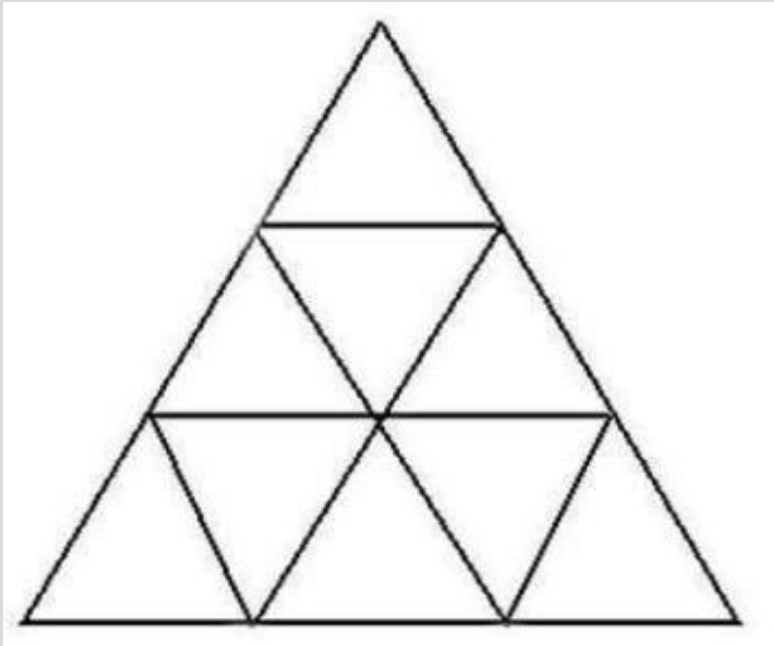
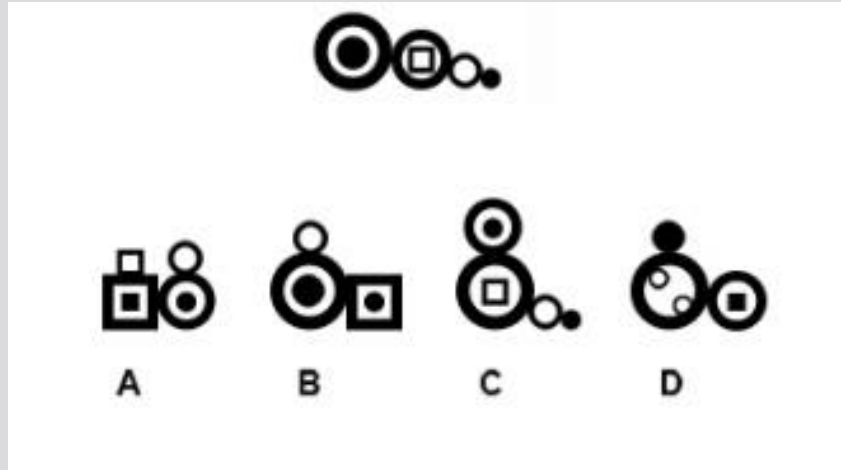


Según los experimentos médicos si encuentras al hombre en 3 segundos tú cerebro está más desarrollado que el de las personas normales.
Si lo has encontrado en 1 minuto enhorabuena! tú cerebro tiene un desarrollo normal.
Si lo encuentras en menos de 3 minutos, parece que tu cerebro está trabajando un poco lento. Pero tranquilo, fíjate bien y acabarás resolviéndolo.



ENCUENTRA LA FIGURA RELACIONADA CON EL MODELO

DESAFÍO 2



¿CUÁNTOS TRIÁNGULOS HAY EN ESTA FIGURA?

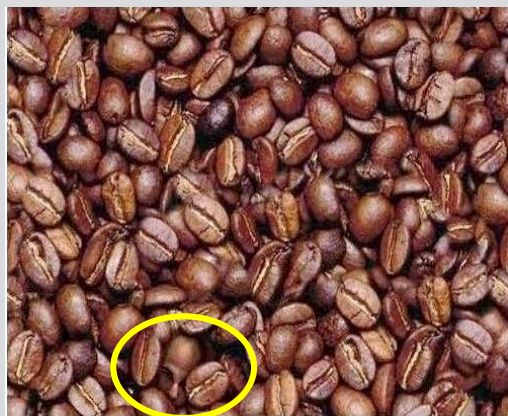
- a) 9
- b) 12
- c) 10
- d) 11
- e) 13

DESAFÍO 3



TE DEJO LA SOLUCIÓN AL DESAFIO ANTERIOR

DESAFIO 1



DESAFIO 2

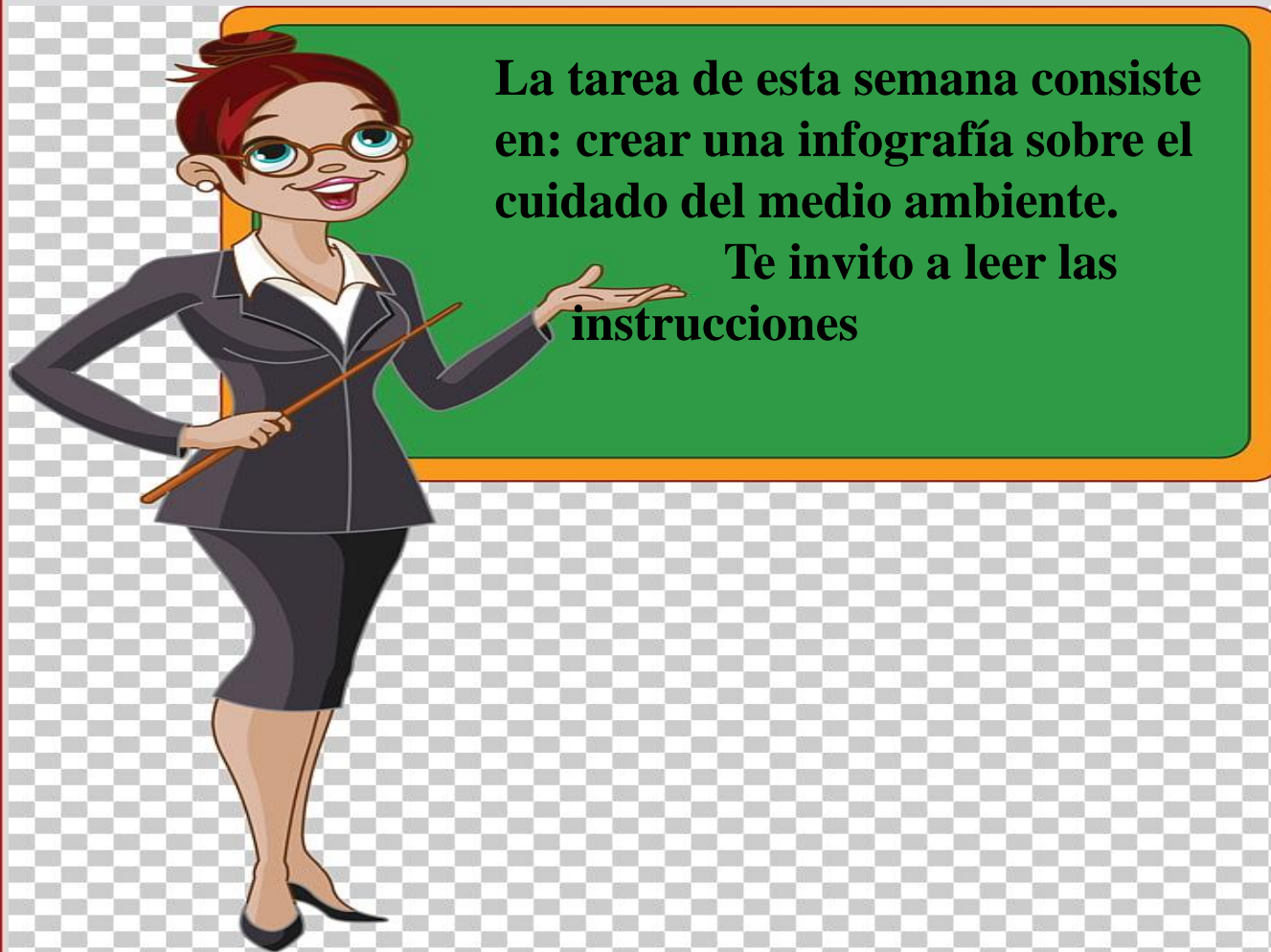
LETRA C

DESAFIO 3

LETRA E



3: TAREA



INSTRUCCIONES

- Organiza las ideas
- Busca información
- Sintetiza lo que quieres exponer
- Busca imágenes
- Fíjate en la ortografía
- Elige un color de fondo que no sea tan llamativo, para que el foco sea la información.
- El tipo de letra queda a tu criterio.
- Recuerda de enviar tu trabajo a mi correo, y si no lo puedes enviar, guárdalo y lo revisamos cuando nos volvamos a ver.
- No sobrecargues de información e imágenes.



4: SOLUCIONARIO

**ESTA ACTIVIDAD NO TIENE SOLUCIONARIO, YA QUE ES UNA ACTIVIDAD PRÁCTICA.
PERO TE RECUERDO QUE ME ENVÍES TU TRABAJO A:
sandra.figueroa@colegio-isabelriquelme.cl**



5: AUTOEVALUACIÓN

| Aspecto | Puedo mejorar | Adecuado | Bueno |
|---|---------------|----------|-------|
| Antes de comenzar organice mis ideas. | | | |
| Busque información | | | |
| Coloque imágenes adecuadas al contenido | | | |
| Coloque color de fondo | | | |
| Trabaje con interés en la actividad | | | |

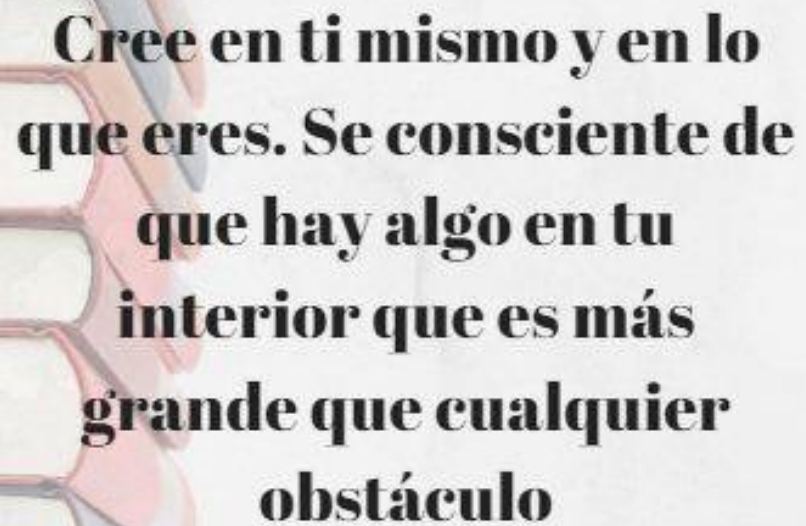
Querido alumno (a)

Te invito a realizar tu autoevaluación del trabajo realizado en esta clase.

Para esto debes marcar con “X” en el nivel de escala de acuerdo a lo que tú has realizado en la actividad.

Para realizar tu autoevaluación debes escribirla en tu cuaderno de taller de computación.





Cree en ti mismo y en lo que eres. Se consciente de que hay algo en tu interior que es más grande que cualquier obstáculo

LIFEDER.COM



RECUERDA DE ENVIAR TU TRABAJO A MI CORREO:

Sandra.Figueroa@colegio-isabelriquelme.cl

