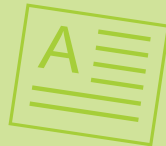


REALIZO MIS TRABAJOS DE COMUNICACIÓN CON PUBLISHER



sesión 1

Identifico las nuevas plantillas de Publisher

1 Completa:

Escribe los números que corresponden a las partes de la ventana de Publisher

1. Ficha Archivo.
2. Barra de título.
3. Nombre de usuario.
4. Fichas.
5. Cintas de opciones.
6. Reglas.
7. Navegador de páginas.
8. Hoja de trabajo.
9. Barra de estado.
10. Zoom.



Sesión 1

Proyecto: Identifico las nuevas plantillas de Publisher.

2 Área de Comunicación:

Observa y describe el uso de la ventana de inicio de Publisher 2016.



3 Identifica:

Escribe en cada espacio el nombre de las plantillas Destacadas e Integradas de Publisher 2016.



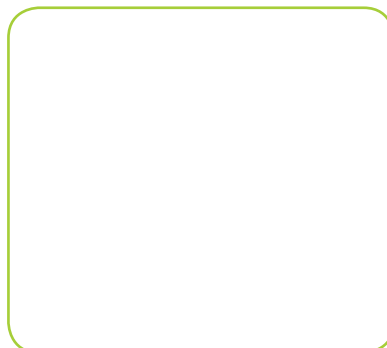






4 Área de arte:

Dibuja el ícono de Publisher 2016.



Sesión 1

Proyecto: Identifico las nuevas plantillas de Publisher.

5 Desarrolla en la computadora:

A. Escribe a tu parecer 5 normas de convivencia que se deben tener en cuenta para trabajar en el aula de computación.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

B. Ingresa a Publisher y responde:

Escribe los nombres del tipo plantillas Destacadas.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

Escribe los nombres de las fichas de Publisher de una página en blanco.

a. _____

b. _____

c. _____

d. _____

e. _____

f. _____

g. _____

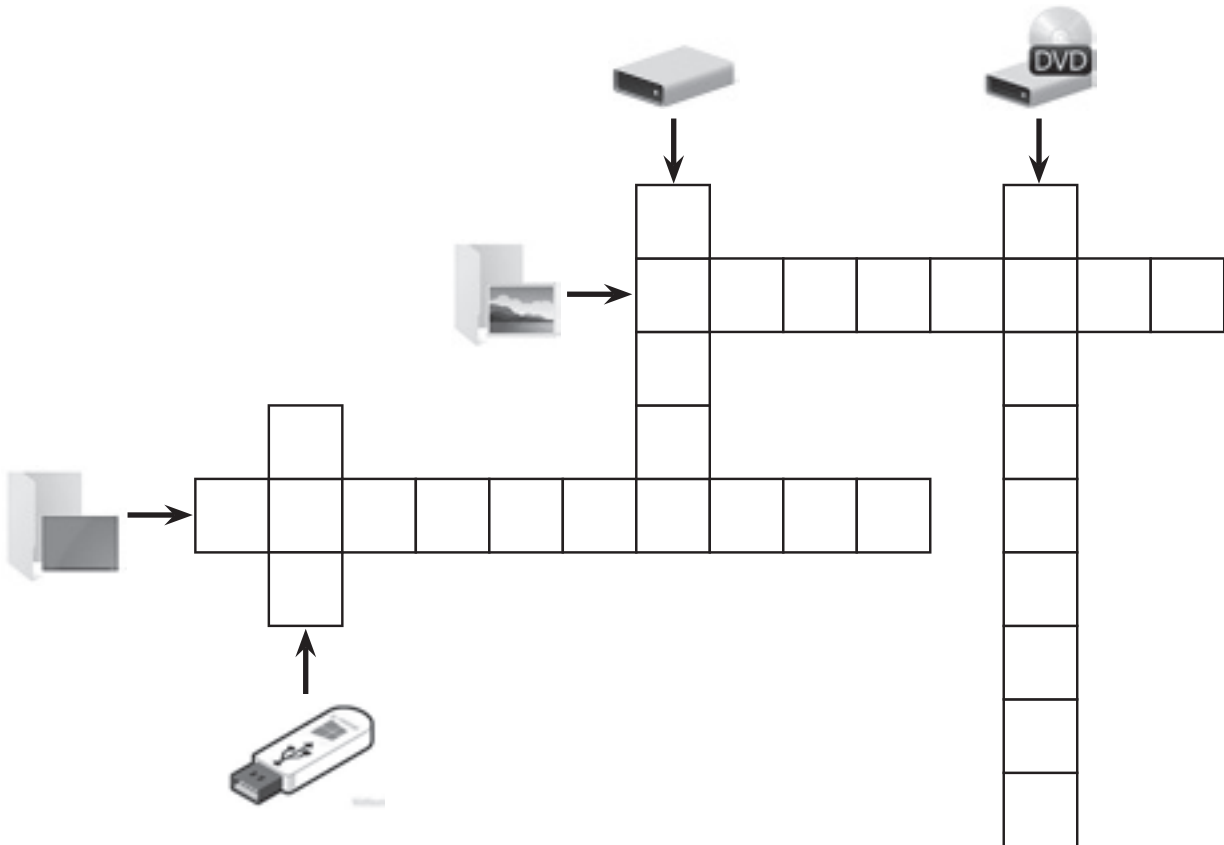


sesión 2

Preparo un álbum de fotos con los escritores peruanos

1 Crucigrama:

Resuelve el crucigrama usando los nombres de los íconos.



2 Verdadero o falso:

Escribe en los paréntesis (V) si es verdadero y (F) si es falso en las siguientes expresiones:

Publisher es un programa de diseño gráfico profesional. ()

Las plantillas se buscan y descargan de internet. ()

Imágenes se encuentra en la ficha Inicio. ()

El USB es una unidad de capacidad mayor al disco duro. ()

La tecla F12 se utiliza para guardar una publicación. ()

Sesión 2

Proyecto: Preparo un álbum de fotos con los escritores peruanos.

3 Identifica:

Escribe los nombres de los grupos de la ficha Formato de imagen.



A

B

C

D

E

F

G

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____
- f. _____
- g. _____

4 Investiga:

Traza líneas para relacionar los botones de la ficha Diseño de página.



A



Dibuja cuadros de texto



B



Elementos de página



C



Marcador de posición de imagen



D



Páginas de catálogo

Sesión 2

Proyecto: Preparo un álbum de fotos con los escritores peruanos.

5 Actividad en la Computadora:

1. Inicia el programa Publisher y busca en línea una plantilla para el álbum de fotos de las obras literarias de escritores peruanos.
2. Agrega un título a tu álbum.
3. Descarga las imágenes de internet.
4. Inserta las imágenes en los marcadores de posición de imagen de cada página.
5. Guarda el álbum de fotos y preséntalo.

MODELO FINAL



sesión 3

Preparo postales ilustrativas con refranes

1 Área de Comunicación:

Escribe los nombres de 6 plantillas de folletos.

a. _____

d. _____

b. _____

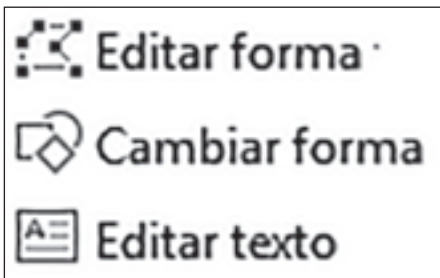
e. _____

c. _____

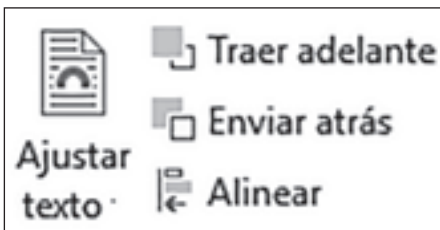
f. _____

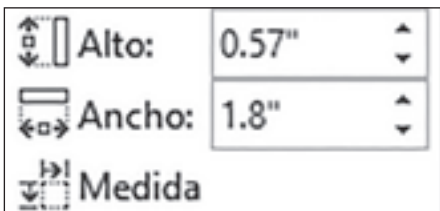
2 Completa:

Escribe el nombre de los grupos de la ficha Formato de forma.









Sesión 3

Proyecto: Preparo postales ilustrativas con refranes.

3 Sopa de letras:

Busca las palabras escondidas de la ficha Diseño de página.

E	Z	T	A	M	O	P	S	A	N	T
R	S	P	A	G	A	F	O	N	D	O
Y	P	T	F	G	H	O	M	T	L	P
O	R	A	I	U	O	R	B	A	U	F
Ñ	I	N	U	L	R	I	P	R	E	U
E	A	D	I	E	O	I	E	J	N	E
S	C	A	G	S	C	S	R	E	T	N
I	I	R	J	N	F	C	O	T	E	T
D	A	J	I	I	U	I	S	A	S	E
T	L	R	F	O	E	R	M	S	A	S
F	P	S	O	T	A	M	R	O	F	T
T	E	D	I	N	M	E	T	C	A	S

- ESTILOS
- PÁGINAS
- PRINCIPAL
- TARJETAS
- FORMATO
- DISEÑO
- FONDO
- FUENTES

4 Relaciona:

Traza líneas para relacionar los botones de la ficha Diseño de página.



• Aplica una página principal a la publicación creada en Publisher

• Aplica un nuevo fondo a la publicación creada en Publisher

• Convierte la imagen seleccionada en la imagen de fondo de la página

• Permite cambiar rápidamente la combinación de fuentes

Sesión 3

Proyecto: Preparo postales ilustrativas con refranes.

5 Actividad en la Computadora:

1. Ingresa a Publisher y selecciona la plantilla Marcador de página con fotos para diseñar el modelo final que se muestra.
2. Utiliza imágenes de animes para ilustrar el tema.
3. Escribe frases y pensamientos sobre juegos en línea.
4. Amplía el tamaño del texto.
5. Considera los colores para el diseño.
6. Guarda el marcador de página y preséntalo.

MODELO FINAL



sesión 4

Publico afiches para el aula de clase

1 Completa:

Escribe en cada recuadro el nombre de cada botón del grupo Ajustar imagen.













2 Relaciona:

Traza las líneas para relacionar los ajustes efectos de imagen.



Volver a colorear



Correcciones



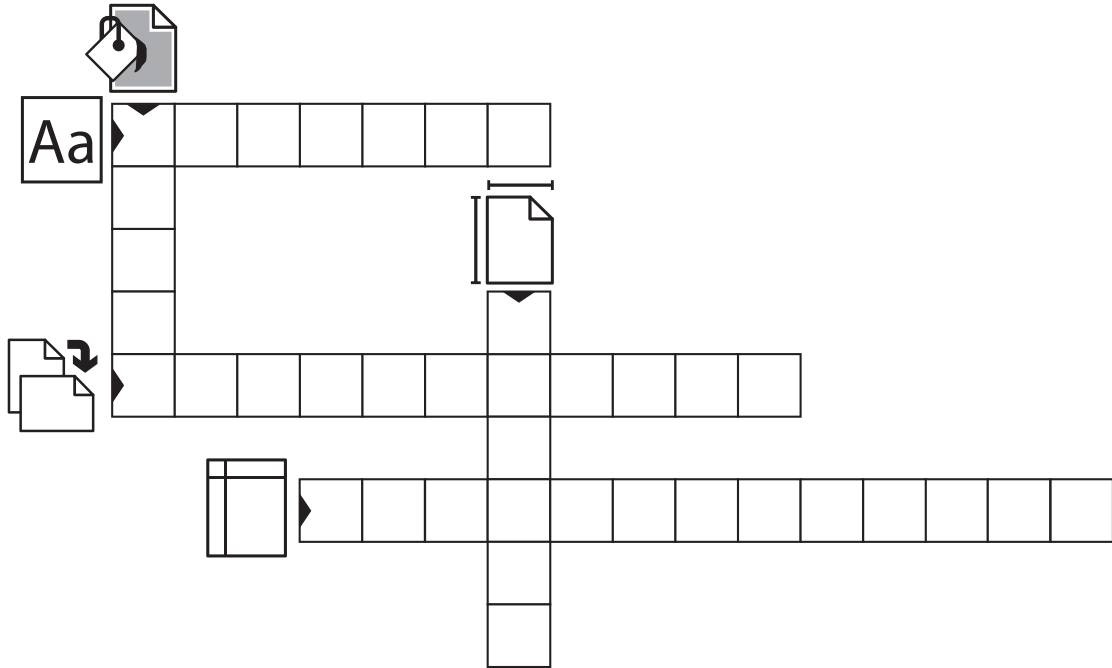
Estilos de imagen

Sesión 4

Proyecto: Publico afiches para el aula de clase.

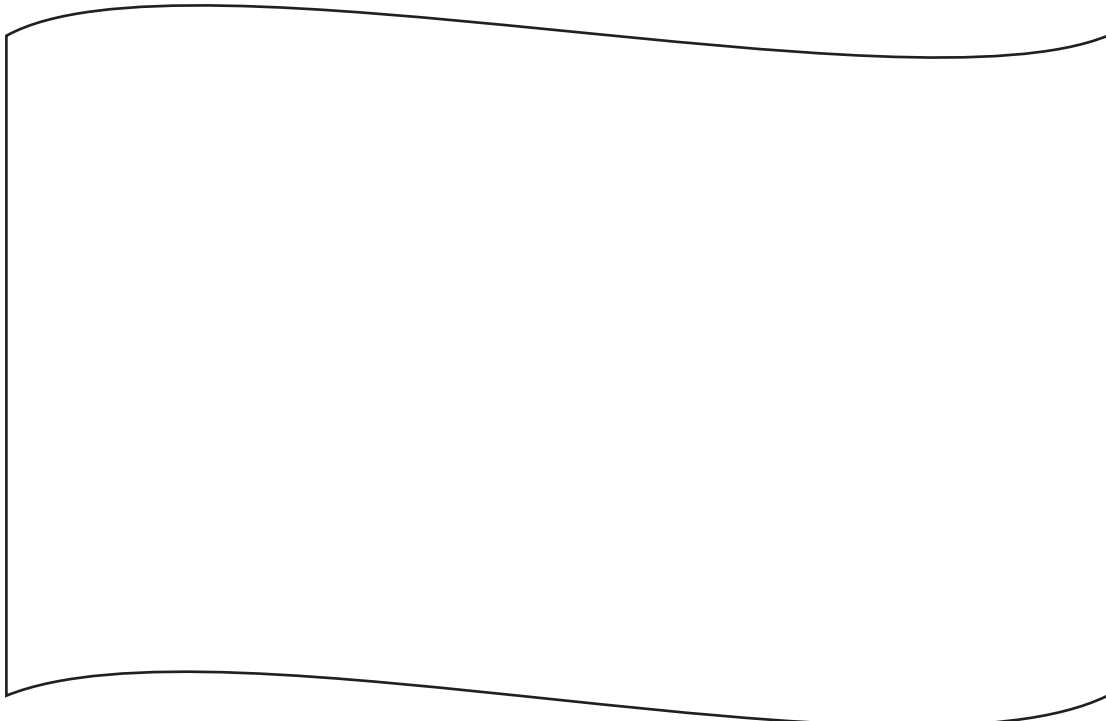
3 Crucigrama:

Resuelve el crucigrama con los botones de la ficha Diseño de página.



4 Área de arte:

En el siguiente espacio diseña un afiche alusivo a la práctica de la lectura.



Sesión 4

Proyecto: Publico afiches para el aula de clase.

5 Actividad en la computadora:

1. Ingresa a Publisher y prepara un afiche referido al día mundial de la educación.
2. Utiliza un fondo degradado para el afiche.
3. Ilustra el tema con imágenes que muestran la celebración del día mundial de la educación.
4. Utiliza textos artísticos WordArt para resaltar el título.
5. Guarda el afiche y preséntalo.

MODELO FINAL