

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN MARÍA CÉSPEDES
DOCENTE: GLEISMER TRILLOS MORENO
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No. 7
7° - 2018



TEMA: Refuerzo y Recuperación PreInforme P9.

COMPETENCIA: Crea de forma profesional presentaciones de productos o eventos a través de plegables, tarjetas, volantes, calendarios.

INDICADORES: Reconoce la publicidad para un producto o evento.

Utiliza los medios disponibles para realizar una presentación personal, de eventos o productos.

Participa constructivamente en la elaboración de soluciones de productos y eventos.

Conoce y sabe aplicar las herramientas de Publisher para generar cualquier tipo de presentación de productos o eventos.

ESTÁNDAR: Identifico, formulo y resuelvo problemas de publicidad e información utilizando Microsoft Publisher.

ASPECTOS: Ser, Saber y Hacer.

ACTIVIDAD

1. Abrir Publisher y buscar en las diferentes pestañas los íconos que aparecen en la siguiente tabla y complétala escribiendo el nombre, la pestaña en la que se encuentra cada ícono y la funcionalidad, es decir, para qué se utiliza. Si el recuadro de funcionalidad no es suficiente, puedes escribir en otro espacio.

ÍCONO	NOMBRE	PESTAÑA	FUNCIONALIDAD

			
			
			

2. Abrir Publisher y diseñar:
 - a. Una tarjeta de invitación a un evento. El evento puede ser real o ficticio (Cumpleños, celebración de 15, aniversario, etc)
 - b. Un diploma (imagina cómo te gustaría que fuera tu propio diploma de bachiller y diseñalo)
 - c. Guardar cada diseño y envíalos al correo electrónico profetrillos@juanmariacespedes.edu.co
3. Escribe una reflexión acerca de la utilidad de la herramienta Publisher en la vida laboral y académica de tu padre, madre o acudiente y en tu vida estudiantil. Para realizar este punto debes consultar a las personas indicadas. (mínimo 5 renglones.)
4. Escribe en mínimo 7 renglones la utilidad de la planeación y la rúbrica en tu proceso de enseñanza y aprendizaje.
5. Consulta y describe tres programas, aparte de Publisher que sirven para diseñar publicidad.