

Practicas 3 trimestre



Estos son ejemplos de las prácticas que se realizaron dentro del salón de clases. Éstas actividades ya fueron revisadas y calificadas dentro del salón de clase.

Practica 1. Presentación ciudad, estado (turismo)

Temas

- Traje típico
- Comida típico
- Lugares turísticos
- tradiciones

Herramientas

- Dispositivas plantilla o diseño de fondo
- Diferente diseño de diapositiva
- Transición las dispositivas
- Animación en objetos de la diapositiva
- Formato de texto.
- Imágenes. ~~Jpeg~~, ~~jpg~~, ~~png~~, ~~gif~~

PRÁCTICA “HISTORIA DEL INTERNET”

INFORMACIÓN

- CUÁNDO SURGE EL INTERNET
- DONDE SURGE
- DATOS IMPORTANTES DE SU HISTORIA
- QUIEN INVENTÓ EL INTERNET
- VENTAJAS DEL USO DEL INTERNET
- DESVENTAJAS DEL USO DEL INTERNET

HERRAMIENTAS

- DISEÑO DE DIAPOSITIVA
- DISEÑO (INFORMACIÓN)
- TEXTO WORDART
- EFECTOS DE ANIMACIÓN
- EFECTOS DE TRANSICIÓN
- **INCLUIR UN VÍDEO**
- OPCIONAL (GRAFICO SMART ART)
- IMÁGENES



Práctica hipervínculos

Hipervínculos

14 DE MAYO DE 2024

1

Índice

- ▶ [Definición](#)
- ▶ [Tipos de hipervínculos](#)
- ▶ [Hipervínculos en texto](#)
- ▶ [Hipervínculo en imagen](#)
- ▶ [Hipervínculo en correo electrónico](#)
- ▶ [Referencia a una página web](#)

2

Definición

- ▶ En informática un hipervínculo o hiperenlace, también conocido como enlace o vínculo, es una referencia unidireccional en un documento electrónico que entrelaza diferentes documentos o secciones entre sí.

3

Tipos de hipervínculos

- ▶ [Hipervínculo de texto](#)
- ▶ [Hipervínculo de imagen](#)
- ▶ [Hipervínculo local o interno](#)
- ▶ [Hipervínculo a una dirección de correo electrónico](#)
- ▶ [Referencia a un sitio web](#)

4

Hipervínculo en texto

[Calendario escolar 2023-2024](#)

5

Hipervínculo de imagen



6

Práctica insertar gráficos

ENCUESTA PELÍCULA FAVORITA

VOTOS



Práctica: elabora una presentación de tú colegio



1

★



2

★



3

★



4

★



5

★



6

★

Práctica: Bordes y sombreado de párrafo

BORDES Y SOMBRADO

5-3-2024

Un computador se divide fundamentalmente en dos partes, el hardware y el software. El hardware son las partes físicas de la computadora, es decir todo lo que podemos tocar.

El software son los programas de la computadora, que utilizamos para realizar las tareas y actividades.

Algunos ejemplos de hardware son: teclado, monitor, cpu, mouse, impresora, bocinas, etc.

Algunos ejemplos de software son: Word, Paint, Windows, antivirus, Internet explorer, etc.

Práctica: Insertar tablas

Ejercicios con tablas

Ejercicio 1

A		
B		
C		
D		
E		

Ejercicio 2

A	C	D	E	F

Ejercicio 3

Practica Insertar tablas 2

AGUDAS	GRAVES	ESDRÚJULAS	SOBREESDRÚJULAS
Corazón	Árbol	Ábaco	Véndemelo
Pantalón	Hábil	Máscara	Entrégaselo
Café	Lápiz	Lámpara	Específicamente
Colibrí	Ángel	Héroe	

Oraciones:




1. Mi mamá tiene un corazón muy noble.
2. Mi papá compro un pantalón azul.

Practica

Insertar imágenes en alineación
con el texto.

MI PEQUEÑA MASCOTA

Mi  me trajo un  que al verlo,
me gustó y me puse 

Era un lindo y juguetón  lo he
llamado Bobby, le he comprado
una  y una  para sacarlo

a pasear al . Cuando le

toca su  lo llevo al .

¡Soy feliz con mi  !