PowerPoint 2013

Ing. Luís E. Cabral

Por Luís Cabral

Sobre el autor

Luís Cabral. Dominicano**,** es profesor de Ciencias de la informática desde 1990. Está involucrado en la educación de niños, jóvenes y adultos desde 1988. Gusta de leer y de escuchar música. Es amante de las buenas películas, no muy aficionado al cine, pero si a la televisión y a la colección de películas y de libros. Ha realizado cursos y entrenamientos en programación visual, base de datos, diseño gráfico, diseño de páginas web, manejo de conflictos en el aula, mapas de ejes transversales, enfoque digital educativo, rúbricas, formato APA, redes sociales, auditoría de la información, multimedia, gestión humana en inglés y en español, habilitación docente, entre otros.

En sus años mozos fue dirigente juvenil, cinta negra en karate y jefe de patrulla boy scouts. En la actualidad está dedicado a la práctica del ajedrez, su pasión.

Procura mantenerse al día en el uso de las TICS.

Dedicatoria

A Isabelinda, Luisito, Ariel y Enmanuel.

Reconocimientos

Me gustaría reconocer al supremo creador, a mi familia, a mis compañeros de trabajo y a mis amigos ajedrecistas por su estímulo para empezar esta difícilisima tarea de hacer un manual técnico para estudiantes, para el público, pero sobre todo para profesores.

También reconocer a los profesores Pedro Belliard, Kennedy Abreu, Marcos Lorenzo, Johnny Caraballo, Carlos Márquez, Eury Ortega, Prof. Pina, Luís García y a José Daniel, por esas colosales, brillantes y súper oportunas ideas para poder materializar este esfuerzo. Un esfuerzo titánico de todos. Hay muchísimo talento involucrado aquí.

Por último, y no menos importante, a doña Cielo, por la gran oportunidad que nos ha dado para presentar este trabajo que es el resultado de mucha gente talentosa y laboriosa en una nueva perspectiva. Una perspectiva local.

Introducción

Bienvenidos a un nuevo enfoque de diseño de manuales técnicos para la enseñanza de la Informática aplicado a PowerPoint 2013. Una nueva perspectiva de aprender a usar uno de los más populares programas de computación.

Estas nuevas ideas son el resultado de muchos años y consejos de mucha gente. Este manual está divido en cuatro unidades y está orientado para cuatro horas de clases en cada unidad, para un total de 16 horas (un mes de clases) pero también puede ser acomodado a cualquier plan de clases de un maestro o facilitador porque consta de más de 16 ejercicios, 9 prácticas propuestas, más de 10 prácticas sugeridas y más de 50 prácticas libres.

Los ejercicios, las prácticas propuestas, las prácticas sugeridas y las prácticas libres, han sido orientados a nuestra realidad como país, sin dejar de lado, la realidad de nuestra región geográfica "Las Américas" y a nuestro entorno mundial. Es decir, los alumnos jamás pierden el enfoque educativo porque cada ejercicio o práctica está vinculado a enlaces en vídeo de internet preparados especialmente para dar soporte visual y con apéndices para dar soporte informativo a cada unidad del manual sin necesidad de internet, lo que hace que estén en constante aprendizaje

Cuando alumnos dominicanos o extranjeros: niños, jóvenes o adultos, estudiantes y profesionales, público interesado o profesores, se vean precisados a investigar sobre Juan Pablo Duarte, los presidentes dominicanos de la primera república, la guerra de abril de 1965 o la batalla de Palo Hincado y preparar una presentación en PowerPoint, estarán recordando la historia dominicana, aprendiéndola o enterándose de datos no conocidos, estos alumnos deberán usar el computador, investigar en internet o en los apéndices del libro, compartir con sus compañeros dentro o fuera de las aulas y repasar la gramática castellana con un único objetivo: adquirir conocimientos básicos que le serán útiles para su vida futura: como estudiantes, como profesionales, como docentes y más importante aún, como seres humanos, para su familia, para su comunidad, para la sociedad, para el país.

Como medida pedagógica precautoria, hemos incorporado el uso de "*preguntas esenciales*" para desarrollar el espíritu investigativo y tratar de disminuir el copiado y pegado de datos. El estudiante "podrá", si así lo quiere, copiar y pegar datos, pero limitándose a dar respuestas a las preguntas esenciales que él se formule sobre el tema que va a investigar sin incluir las preguntas en su presentación.

Como forma de organización y entrega de su investigación, los alumnos tendrán que mostrar una estructura de presentación que conste de una portada con el título del trabajo y el autor, unos contenidos con datos e imágenes con las respuestas de las preguntas esenciales, las fuentes consultadas y los agradecimientos.

El lector dirá, si esta nueva perspectiva, ha dado frutos.

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

UNIDAD 1. EXPLORANDO POWER POINT 2013. ENFOQUE GENERAL.

1.1 Microsoft PowerPoint 2013. Definiciones y utilidad. Accediendo al programa. El ambiente de trabajo. Ejercicios con el maestro: formas de accesar al programa. Vista moderador.
Anclar el programa.
Primera actividad: Entrar y salir del programa de todas las formas conocidas.

1.2 Interface.
Barra de título. Barra de acceso rápido.
Cinta de opciones. Panel de diapositivas.
Área de trabajo.
Barra de estado.
Segunda actividad: Activar y desactivar barras.

1.3 Estructura de una presentación.
PORTADA, CONTENIDO, FUENTES CONSULTADAS, AGRADECIMIENTOS.

1.4 La diapositiva. Diseños y tipos. Colores, letras.
Ejercicio 1: Presentación del profesor y de los alumnos.
Utilidad de las teclas F5-ESC.
Guardar una presentación.
Salir del programa.
Recuperar una presentación.
Iniciar una nueva presentación.
Ejercicio 2: CENTU. Técnico en Informática.

1.5 Prácticas propuestas.
Los vegetales, las frutas y los cereales.
Los seres vivos.

1.6 Prácticas sugeridas para la casa.
Presentación de una empresa real o imaginaria.
Antecedentes coloniales. El encuentro de dos culturas.
Gobernantes de la isla de Santo Domingo 1492-1844
Presidentes dominicanos. PRIMERA REPÚBLICA.

TIPS PARA EL PROFESOR:

Explicar cómo buscar información y bajar imágenes de Internet, cómo capturar imágenes desde pantalla.
Resaltar en voz alta, los logros del alumno que termine o trabaje y que éste vea que se le está calificando.
Despachar temprano al estudiante que complete los ejercicios propuestos/asignarle la práctica sugerida o permitirle ser su asistente o trabajar en una práctica libre.

UNIDAD 2 CREANDO PRESENTACIONES.
La cinta de opciones.

2.1 Pestaña ARCHIV**O** (File)
Ejercicio 3. Usos de la pestaña ARCHIVO. Estructura de una presentación.
Las Redes sociales. El Ipad.

2.2 Pestaña INICIO (Home)
Ejercicio 4. Usos de la pestaña INICIO
Historia de las computadoras.

2.3 Pestaña INSERTAR (Insert)
Ejercicio 5. Usos de la pestaña INSERTAR.
Las partes de la computadora.

2.4 Pestaña DISEÑO (Design)
Ejercicio 6. Usos de la pestaña DISEÑO.
Cómo evaluar una computadora.

2.5 Pestaña TRANSICIONES (Transitions)
Ejercicio 7. Usos de la pestaña TRANSICIONES.
Grandes enigmas de la historia.

2.6 Pestaña ANIMACIONES (Animations)
Ejercicio 8. Usos de la pestaña ANIMACIONES.
Ataque a las torres gemelas.

2.7 Prácticas propuestas.
Las Américas: Norte, Centro y Sur.
Guardar.

2.8 Prácticas sugeridas.
El turismo en la República Dominicana: playas, música, comida, ciudad colonial.
Guardar.

UNIDAD 3 CREANDO PRESENTACIONES MEJORADAS.
La cinta de opciones (continuación).

3.1 Pestaña PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS (Slide Show)
Ejercicio 9. Usos de la pestaña PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS.
Empresas importadoras de vehículos de motor y sus repuestos.

3.2 Pestaña REVISAR (Review)
Ejercicio 10. Ortografía, búsqueda, sinónimos.
La gramática castellana.

3.3 Pestaña VISTA (View)
Ejercicio 11. Usos de la pestaña VISTA.
Diferentes formas de visualizar las diapositivas.

3.4 Prácticas propuestas.
Los símbolos patrios.
Los Valores humanos.
Monumentos coloniales.

3.5 Prácticas sugeridas.
La muerte de Trujillo.
La guerra de abril 1965.
Frases célebres.

UNIDAD 4 HIPERVÍNCULOS Y BOTONES DE ACCIÓN. ANIMACIÓN CUADRO-A-CUADRO. PRESENTACIÓN AUTOMÁTICA Y CON REPETICIÓN.

4.1 Hipervínculos y botones de acción.
Ejercicio 12. Uso de los hipervínculos y los botones de acción.
Moraleja de los cuentos.

4.2 Animación cuadro-a-cuadro. Duplicar diapositivas.
Ejercicio 13. Animación cuadro-a-cuadro.
El cuerpo humano y sus sistemas. La nutrición.

4.3 Agrupar objetos.
Ejercicio 14. Agrupar objetos. Animación cuadro-a-cuadro.
Funcionamiento del corazón y sus enfermedades.

4.4 Presentación automática.
Ejercicio 15. Presentación automática. Animación cuadro-a-cuadro.
El juego de dómino.

Ejercicio 16. Presentación automática. Animación cuadro-a-cuadro.
Bodegón o marina.

4.5 Prácticas propuestas.
Batalla de Tortuguero.

4.6 Prácticas sugeridas.
Viaje al centro de la tierra.

Unidad 1

Enfoque general

UNIDAD 1. **EXPLORANDO POWER POINT 2013.**
ENFOQUE GENERAL.

1.1 CREANDO PRESENTACIONES.

¿Qué es PowerPoint? ¿Qué es una presentación?

Es muy herramienta muy utilizada para presentar trabajos de investigación, cursos, talleres, charlas, etc., ante un grupo de personas, sean estos: estudiantes, profesores, profesionales o público en general de manera personal o con control remoto. Es un programa que forma parte del paquete Microsoft Office, pero se puede comprar e instalar individualmente.

A diferencia de Word, Excel o Publisher (otros programas del paquete Microsoft office) PowerPoint está formado por pequeños cuadros denominados diapositivas dentro de los cuales escribimos los textos o datos. Ver. Fig.12.

¿Quiénes usan PowerPoint?

PowerPoint está diseñado para ser usado por aquellas personas que tienen que presentar un tema o trabajo a dos o más personas. Lo usan estudiantes, abogados, médicos, ingenieros, charlistas, presentadores, periodistas y muchas personas más.

¿Para qué usar PowerPoint?

Para que sus presentaciones de negocios, promociones de ventas, trabajos escolares y universitarios, discursos, mensajes en la iglesia, talleres, seminarios, entrenamientos, entre otras cosas sean más fluidos, dinámicos y efectivos.

Formas de entrar a PowerPoint

Hay seis maneras de entrar a PowerPoint: (ver en línea)

a. Forma clásica: INICIO/TODOS LOS PROGRAMAS-MICROSOFT OFFICE 2013-POWERPOINT 2013.
b. Si el icono de PowerPoint está en el escritorio.
c. Desde la ventana de inicio buscando su icono.
d. Si su icono está anclado a la barra de tareas.
e. Con la ventana ejecutar, escribiendo **Powerpnt** y luego presionando la tecla **ENTER**.
f. Escribiendo **POWER** en la venta de búsqueda y luego presionar la tecla ENTER.

.

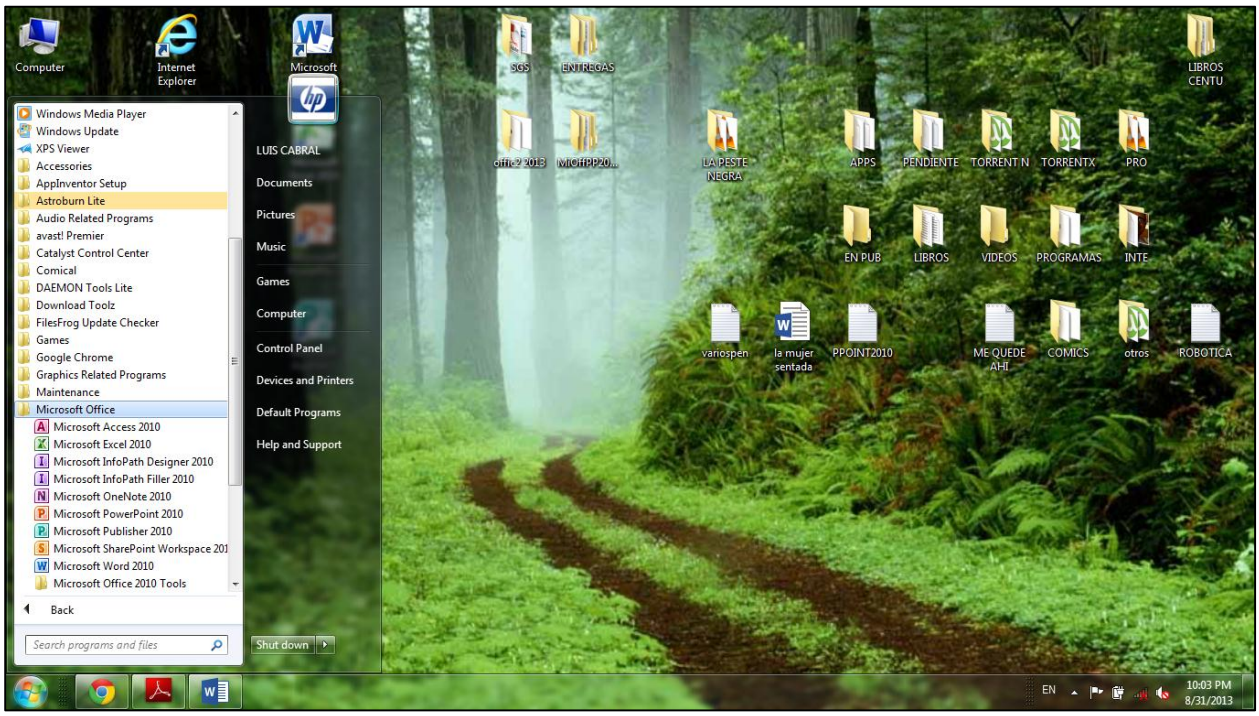


Fig. 1. Forma clásica. Opción a.

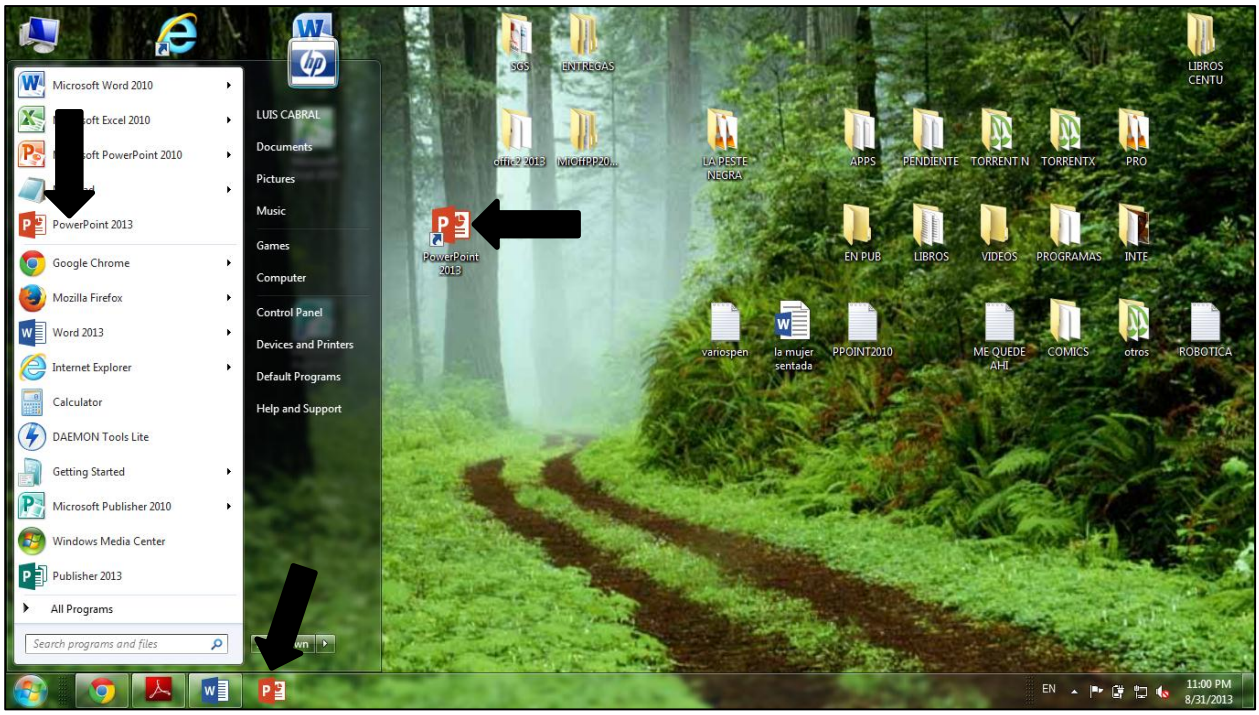


Fig. 2. iconos visibles en la barra inicio, en el escritorio o anclado en la barra de tareas. Opciones b, c y d

OTRAS FORMAS DE ENTRAR AL PROGRAMA SON:

Clic en **INICIO**, escribir **POWER (mayúscula o minúscula) y ENTER** .Ver Fig. 3.

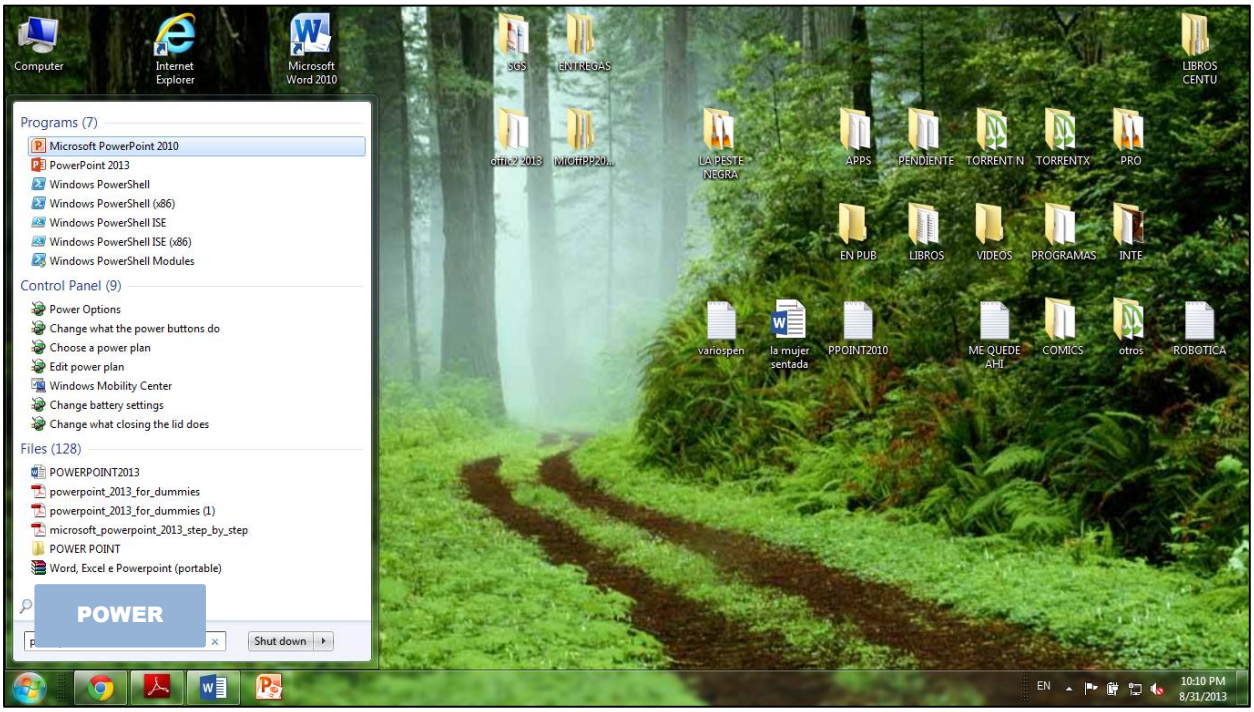


Fig.3. Opción f.

Finalmente,

Usando la ventana de ejecución. INICIO +R escribir **POWERPNT** y presionar ENTER. Ver Fig. 4

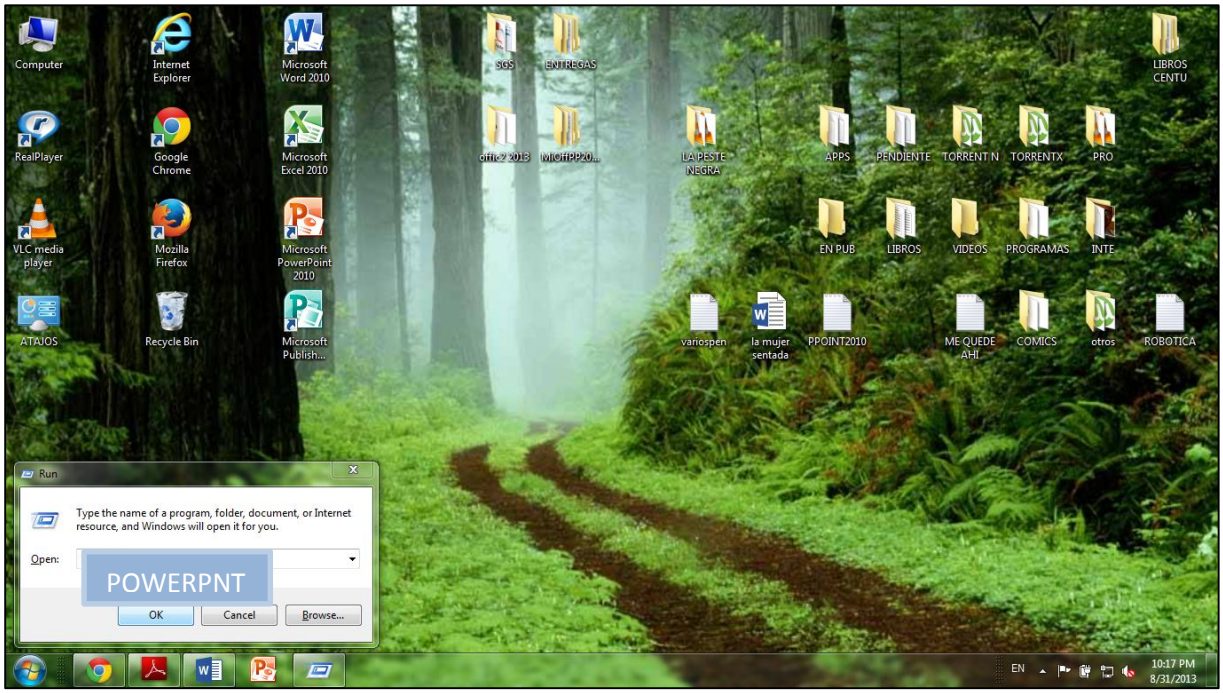


Fig.4 (venta de ejecución) INICIO+R. Opción e

De cualquier forma que usemos, nos saldrá una ventana llamada **VISTA MODERADOR** mostrando varios tipos de diapositivas. Ver Fig. 5

Fig. 5 Vista moderador de diapositivas

Nota: Una diapositiva es el área o espacio, dentro del cual se insertan los textos o las imágenes.

Tenemos que seleccionar una de las diapositivas y después hacer clic en CREAR Ver Fig. 6.

A la izquierda aparecerán los trabajos recientemente guardados.

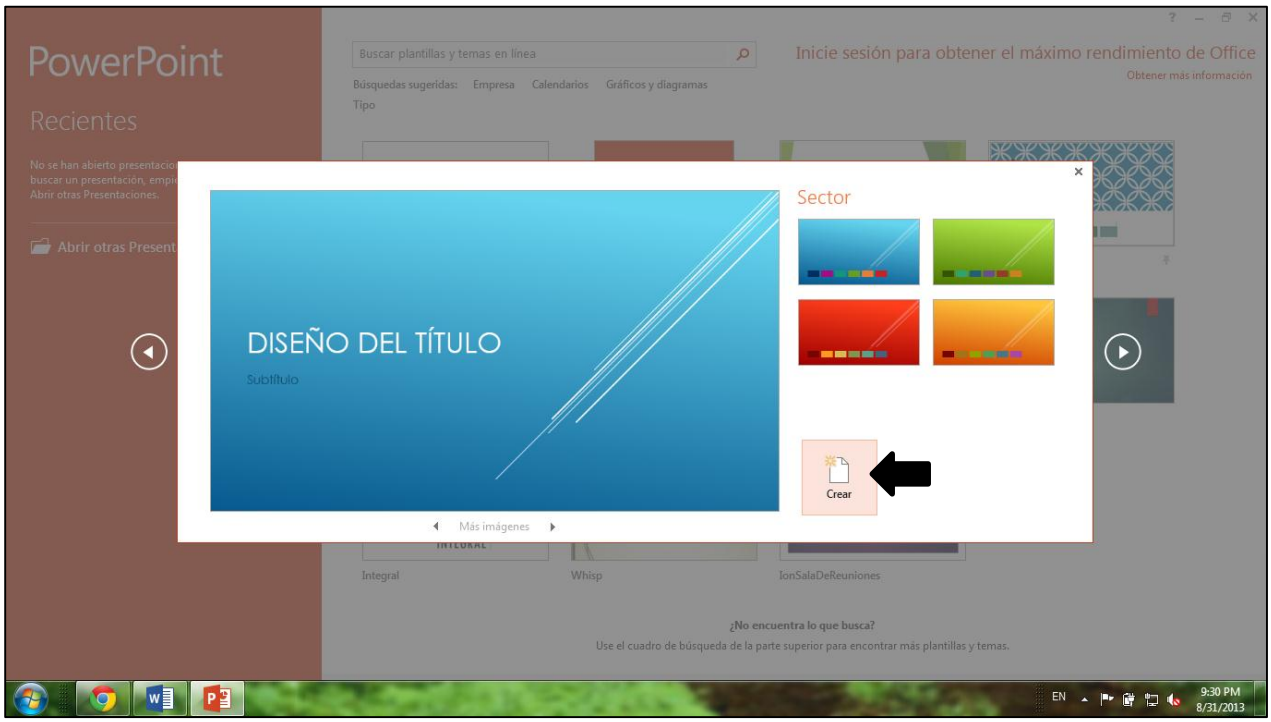


Fig. 6. Para hacer clic en **CREAR**

De esta manera empezamos nuestro trabajo. Ver Fig. 7

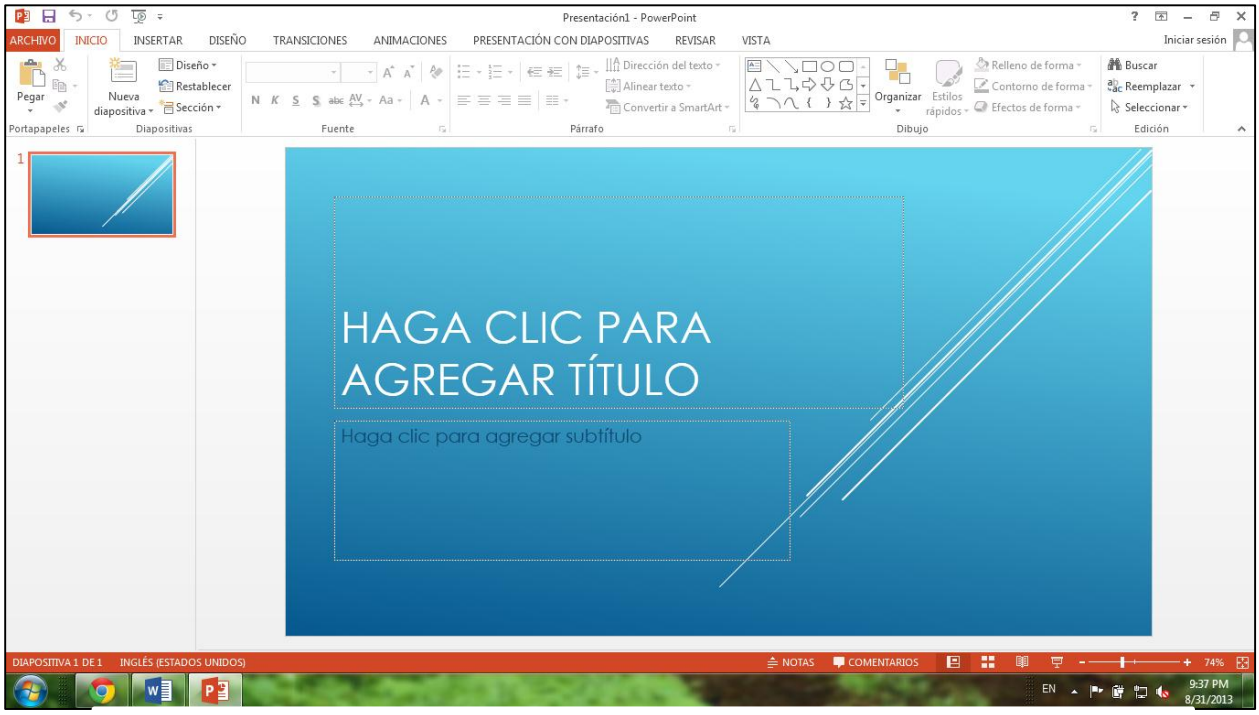


Fig. 7 Empezando el trabajo

Primera actividad:

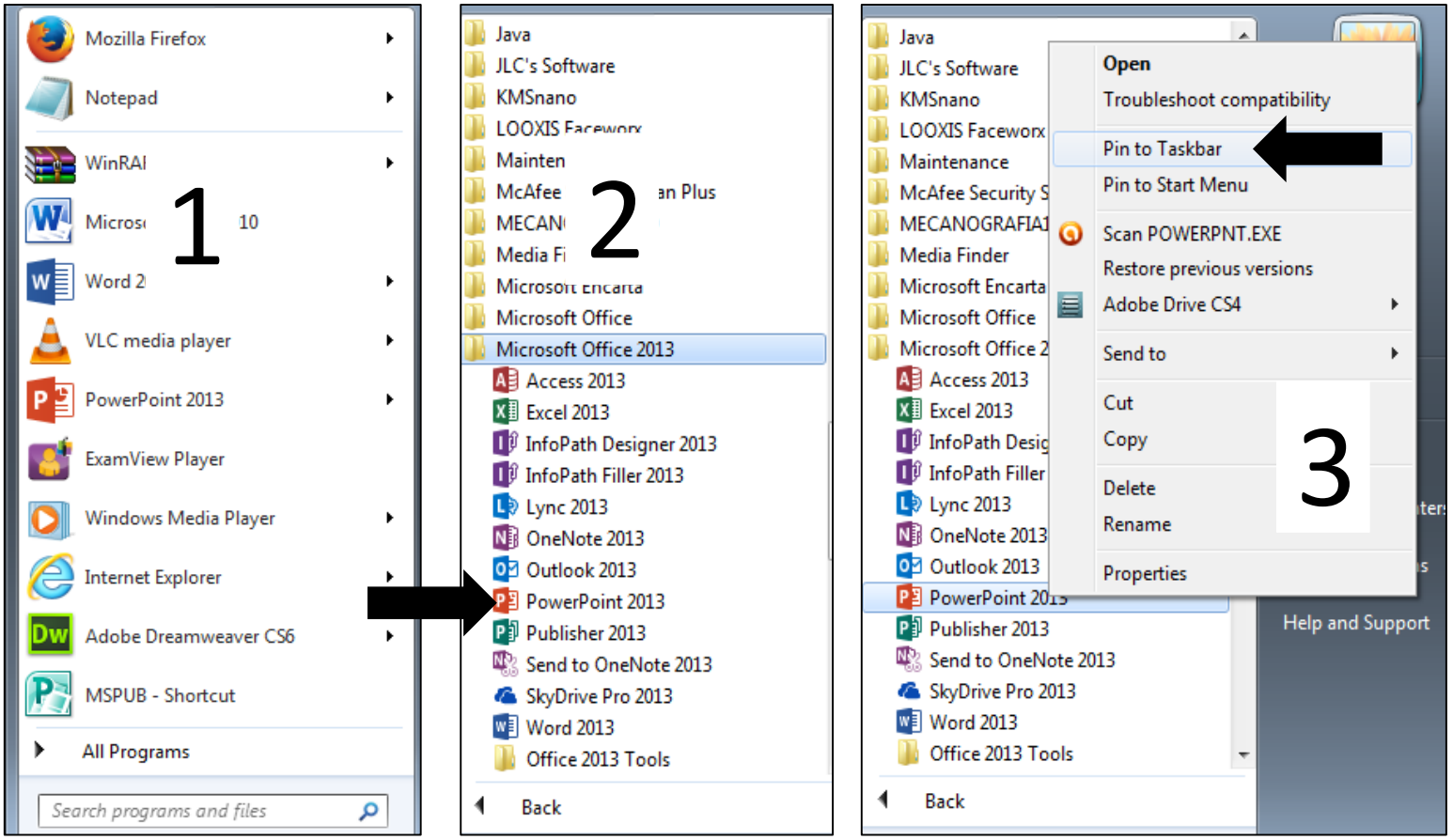
Anclar el programa. Practicar entrando y saliendo del programa. (Ver en línea)

El objetivo de esta actividad es lograr que el alumno sea capaz de entrar y salir del programa de todas las formas vistas.

Anclar un programa consiste en colocar su icono en un lugar visible para tener acceso más rápidamente.

Lo que tenemos que hacer es:

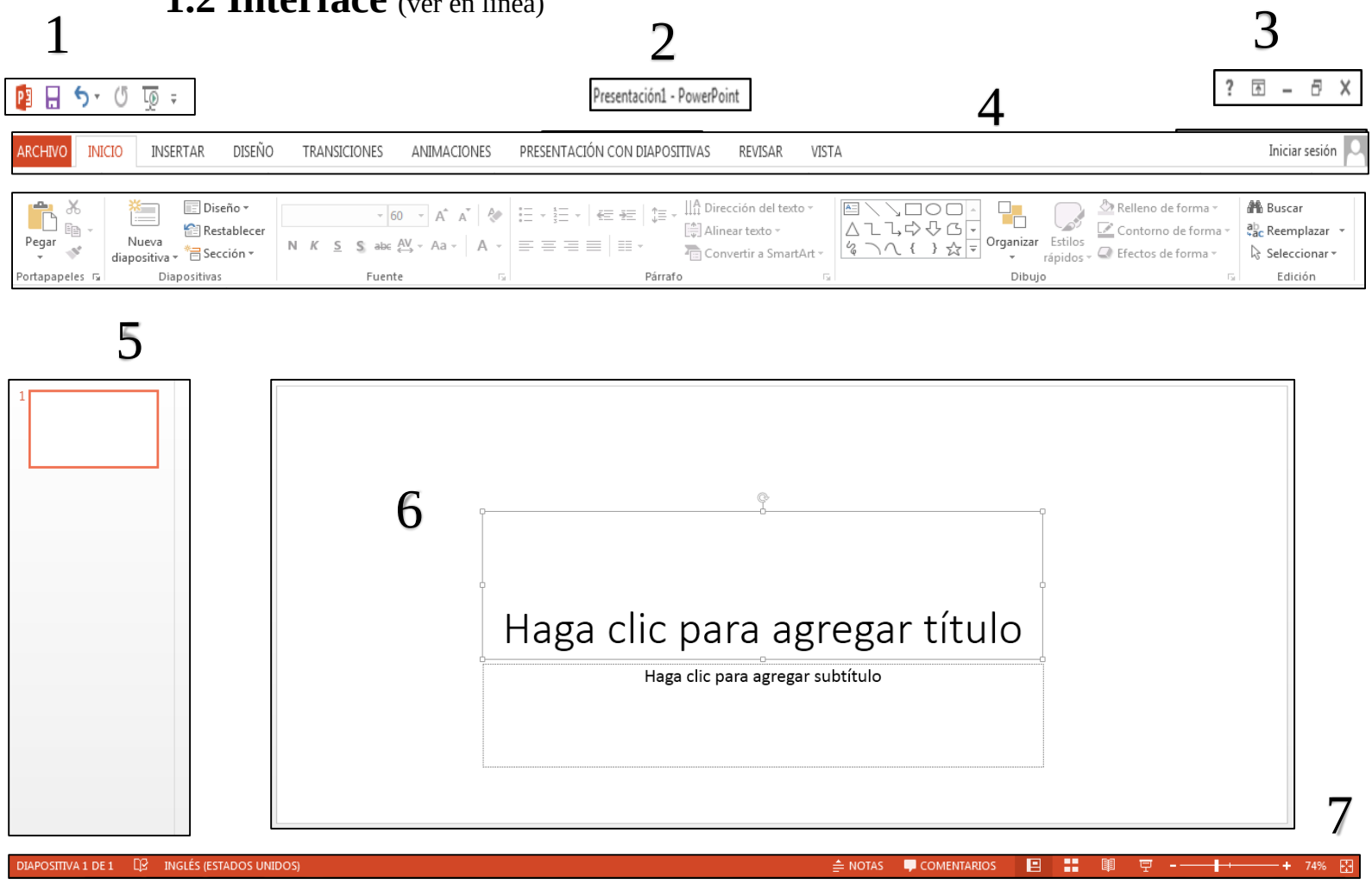
1) Buscar el programa de la manera habitual. INICIO/TODOS LOS PROGRAMAS/MS OFFICE.
2) Clic derecho encima del programa PowerPoint y luego clic en anclar a la barra de tareas.



Pin to Taskbar =Anclar a la barra de tareas.

Fig. 8. Pasos para anclar el programa

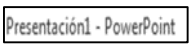
1.2 Interface (ver en línea)



DETALLE DE CADA COMPONENTE

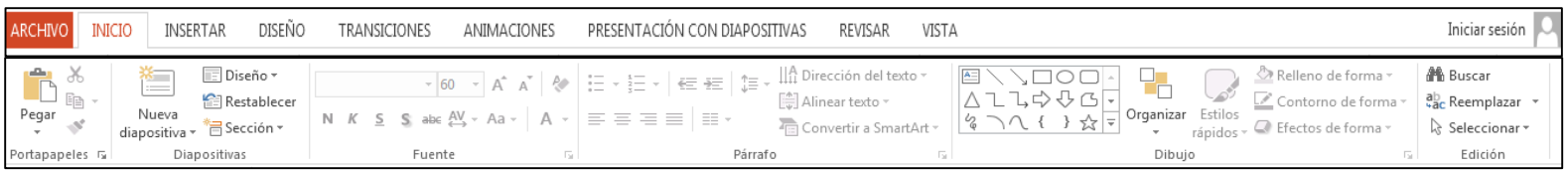
1. **Barra de herramientas de acceso rápido.**

2. **Barra de título.**

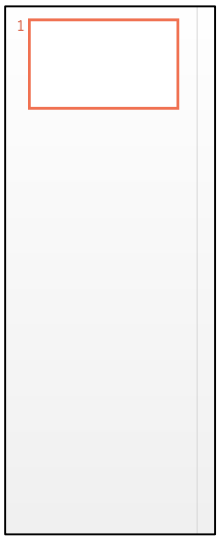


3. **Ayuda, mostrar/ocultar cinta de opciones, minimizar, maximizar/restaurar, cerrar**.

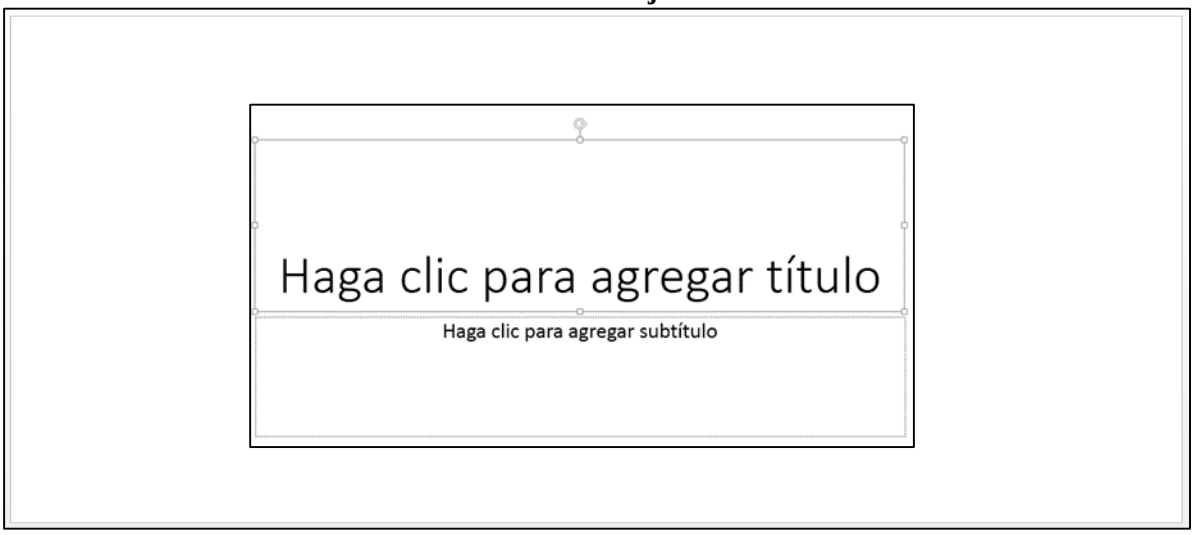
4. **Cinta de opciones y acceso al correo electrónico (E-mail).**



5. **Panel de diapositivas**



6. **Área de trabajo**



6. **Barra de estado**

Segunda actividad:

Hacer que los alumnos desactiven y activen cada una de las partes del programa. El objetivo de esta actividad es lograr que los alumnos sean capaces de “buscar” aquéllas barras que necesiten cuando no las tengan visibles.

1.3 Estructura de una presentación. Consta de 4 partes:

PORTADA, CONTENIDO, FUENTES CONSULTADAS Y AGRADECIMIENTOS.

La portada deberá tener un máximo de 2 diapositivas.
El contenido deberá tener un mínimo de 3 diapositivas y un máximo de 10 diapositivas.
Las fuentes consultadas deberán tener un máximo de 3 diapositivas.
Los agradecimientos deberán tener un máximo de 2 diapositivas.

¿Cómo empezamos la presentación? (Ver en línea)

Haciendo clic y escribiendo dentro de los espacios diseñados para textos.

Nota: Si necesitamos corregir, hacemos clic en el contorno del texto y luego clic dentro de los textos. Si tenemos que borrar el marco, clic a los bordes y clic derecho cortar.

Empezamos la estructura de una presentación completa.

TEMA: IDENTIFICACIÓN DEL MAESTRO (**El alumno debe ir haciendo la suya**)

1. **PORTADA** (Ver en línea)

Debe tener el tema de la presentación y el nombre del autor. Ejemplo.

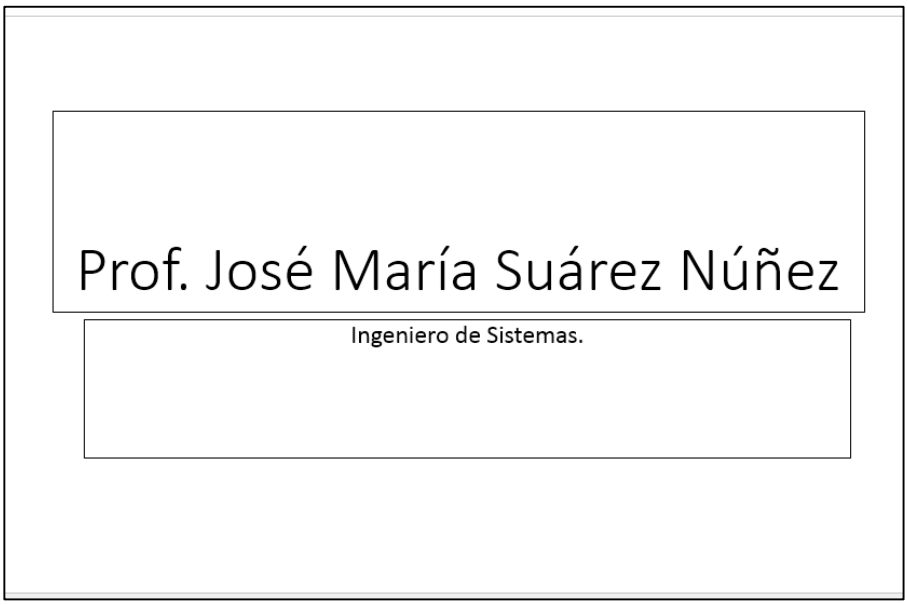


Fig. 8

Agregar nueva diapositiva para el CONTENIDO.

¿Qué es una diapositiva?

1.4 La diapositiva. Diseños y tipos. Colores, letras.

"Las diapositivas son cada uno de los" cuadros "que forman la presentación y cada uno de ellos podría identificarse como una lámina o página"

En las diapositivas es "donde se pueden escribir los datos" e insertar las imágenes.

"Se pueden crear y modificar de manera individual".

Tomado de: http://www.enciclopediadetareas.net/2010/06/que-es-una-diapositiva.html

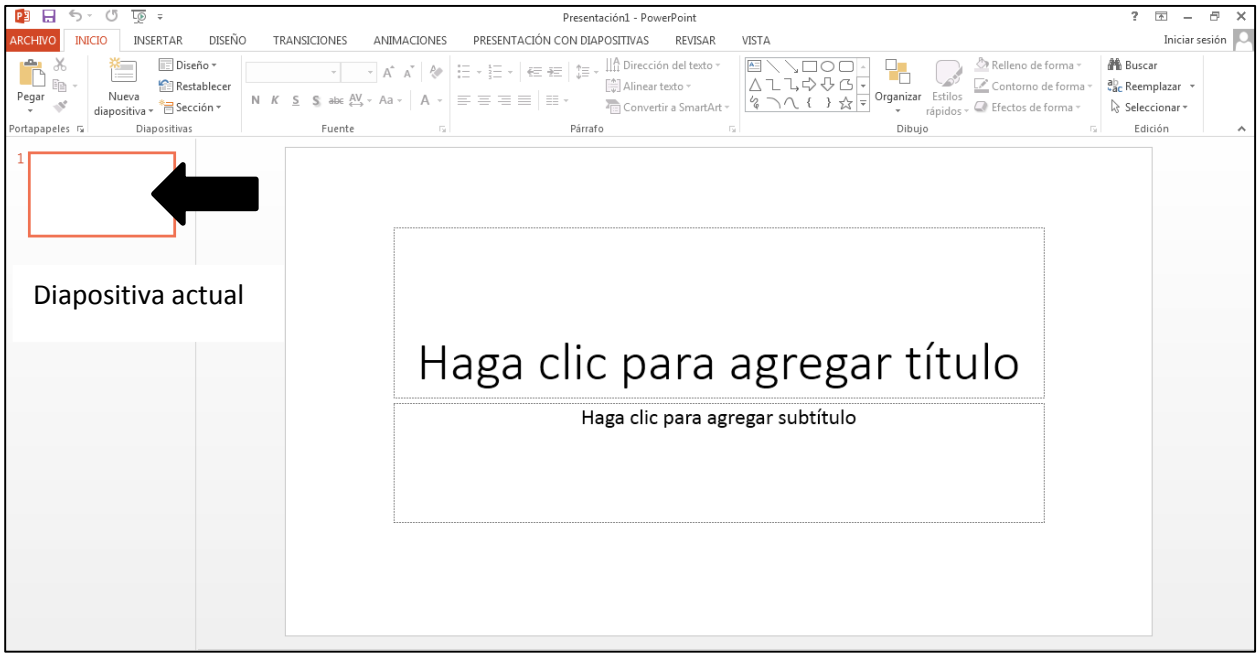


Fig. 9

¿Cómo agregar una nueva diapositiva?

¿Cómo crear diapositivas? Hay 4 maneras. (Ver en línea)

Primera manera	Segunda manera	Tercera manera	Cuarta manera
CTRL + M	Inicio/Diseño	Clic donde necesitemos la diapositiva/clic derecho/nueva diapositiva.	Insertar/Nueva diapositiva

¿Cómo borrar una diapositiva? Hay 2 maneras. (Ver en línea)

Primera manera	Segunda manera
Clic derecho a la diapositiva en el panel de diapositivas/Clic a eliminar diapositiva.	Clic a la diapositiva del panel de diapositivas/Presionar la tecla Supr. (delete).

Hay nueve diseños de diapositivas diferentes. Ver Fig. 10 y 11.

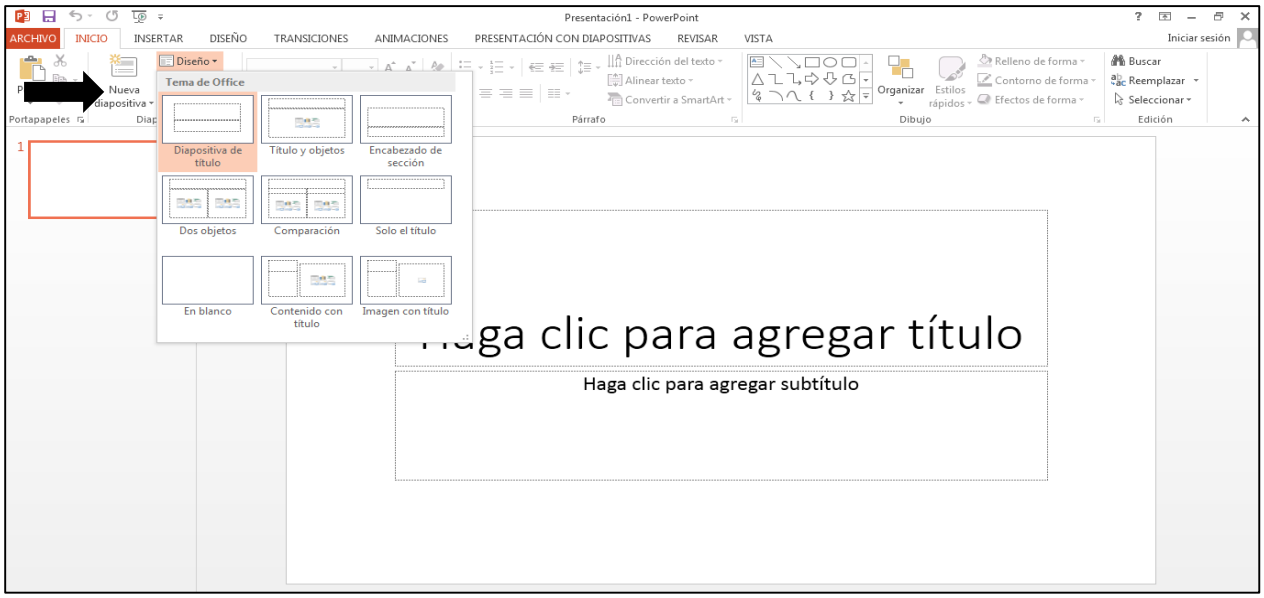
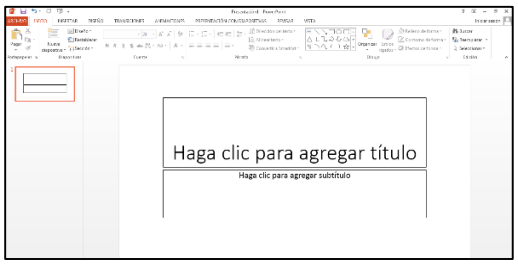
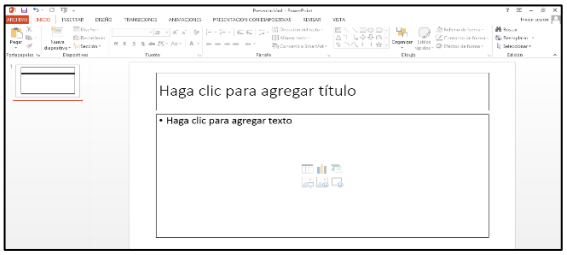


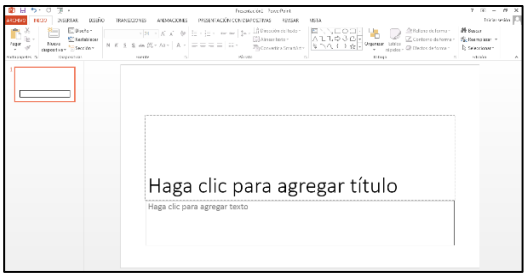
Fig. 10



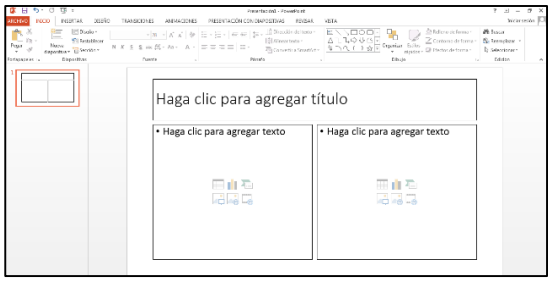
1. Diapositiva de título



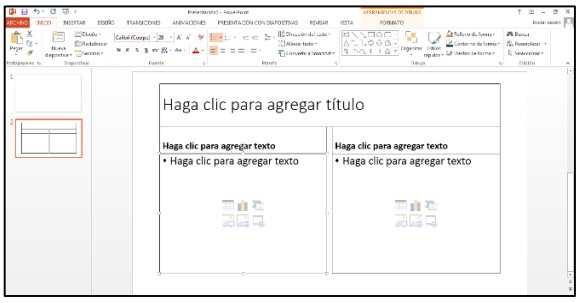
2. Título y objetos



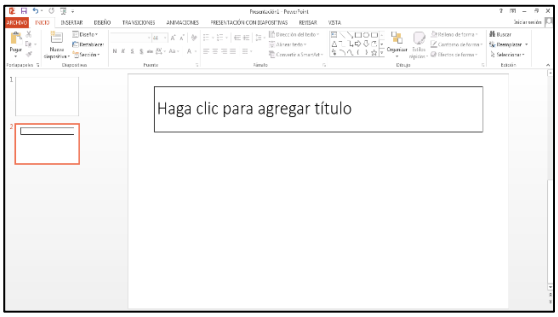
3. Encabezado de sección



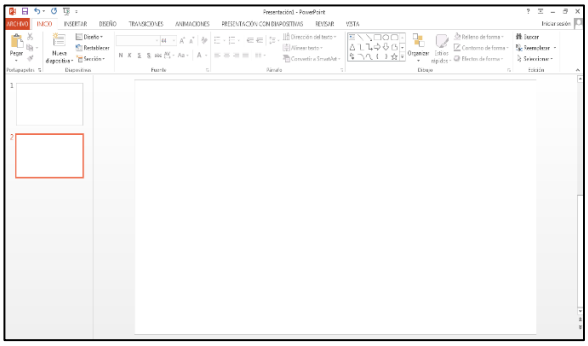
4. Dos objetos



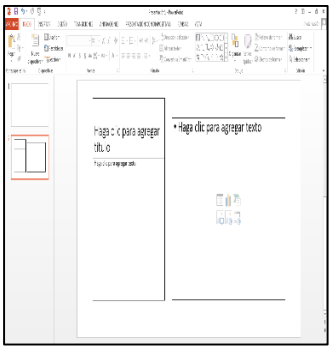
5. Comparación



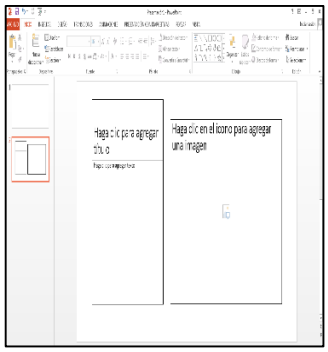
6. Sólo el título



7. En blanco



8. Contenido con título



9. imagen con título

Fig. 11

2. **CONTENIDO (**ver en línea)

Aquí se debe investigar sobre el tema de la presentación en función a ciertas ***preguntas esenciales,*** si aplica al tema que vamos a presentar. Esas preguntas son:

¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

De esta forma se reduce al mínimo el tener que copiar y pegar datos, evitando los plagios. También se puede incluir: *¿Cuál? ¿Quién? ¿Para qué?*

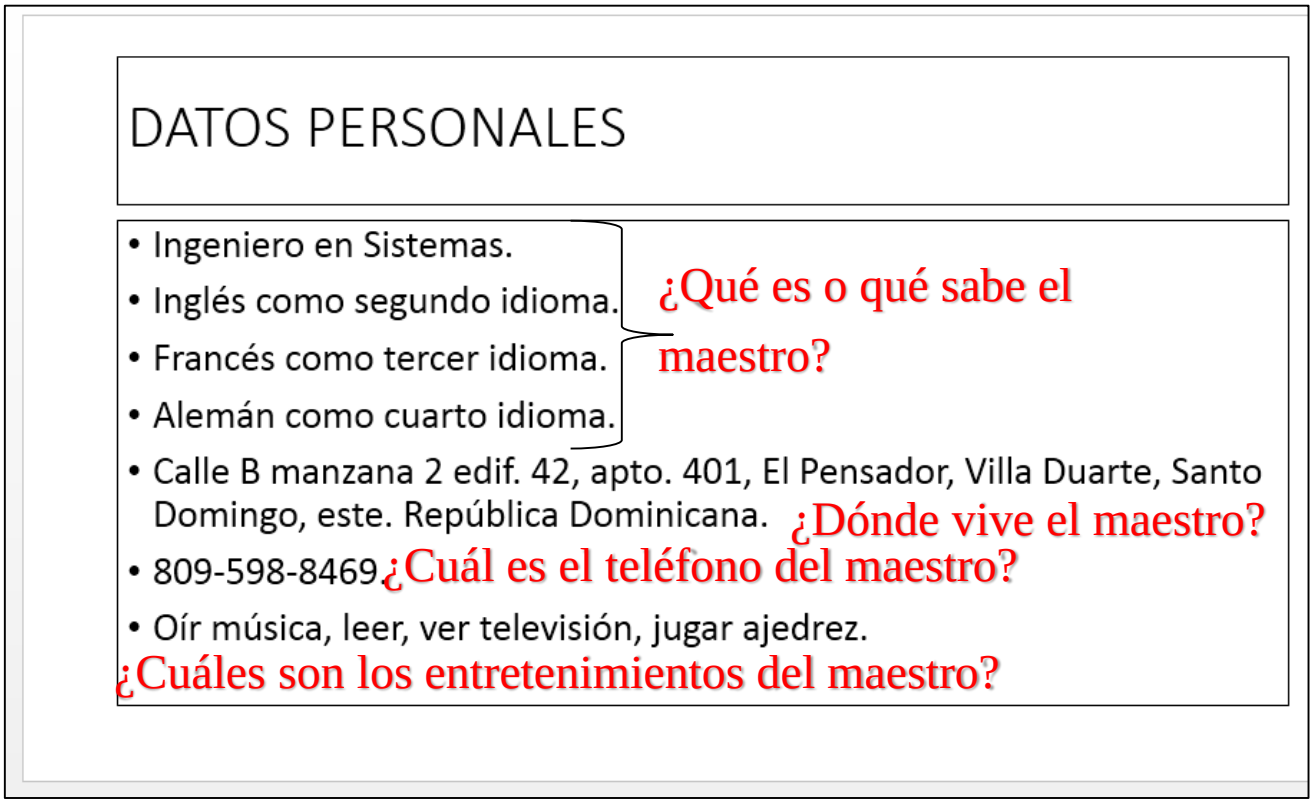


Fig. 12

Nota: No se deben incluir las preguntas, sólo las respuestas a las preguntas que se formule el creador de la presentación. Como ejemplo o muestra, los datos no deben ser reales.

Agregar nueva diapositiva para

3. **FUENTES CONSULTADAS.** (Ver en línea)

Se refiere a libros, revistas, páginas webs, periódicos, etc., que hemos utilizado para desarrollar nuestro tema.

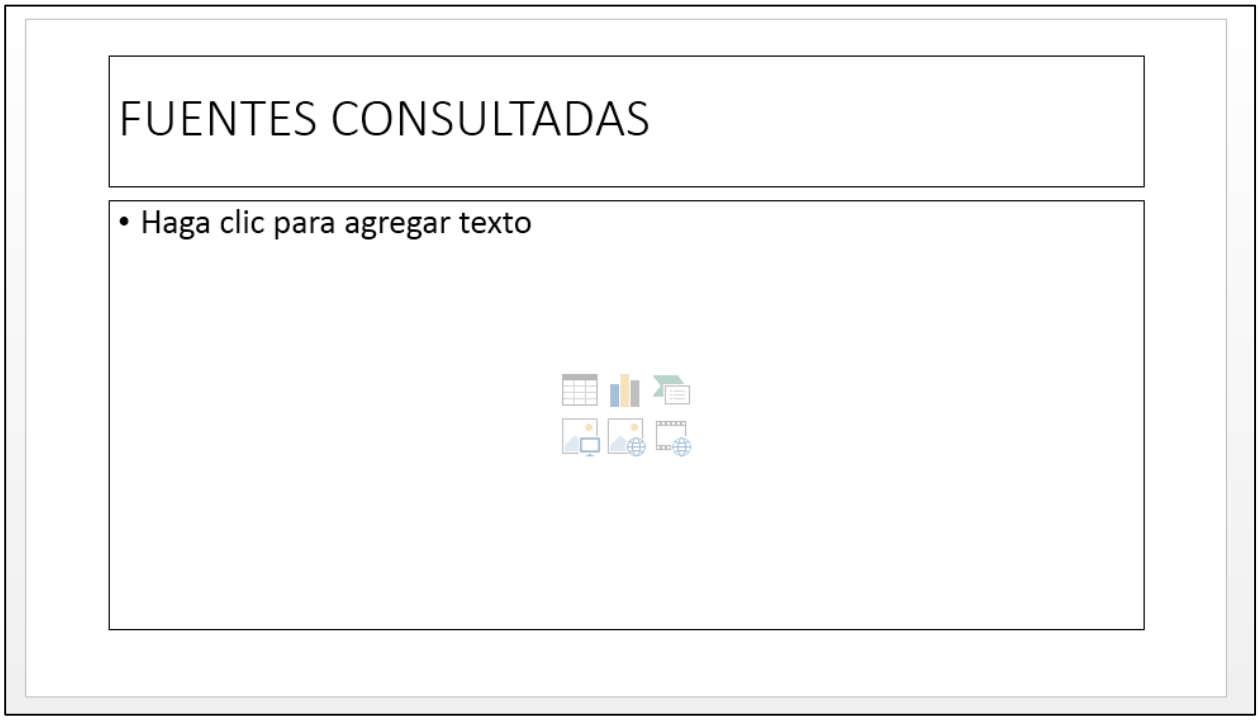


Fig.13

Nota: En este caso, no se requiere insertar la diapositiva FUENTES CONSULTADAS porque los datos personales, del que hace la presentación, no hay que ir a buscarlos en libros, periódicos, revistas, etc., se supone que éste debe saberlos.

Agregar nueva diapositiva para

4. **AGRADECIMIENTOS.** (Ver en línea)

Consiste en dar las gracias al público que asiste a ver nuestra presentación.

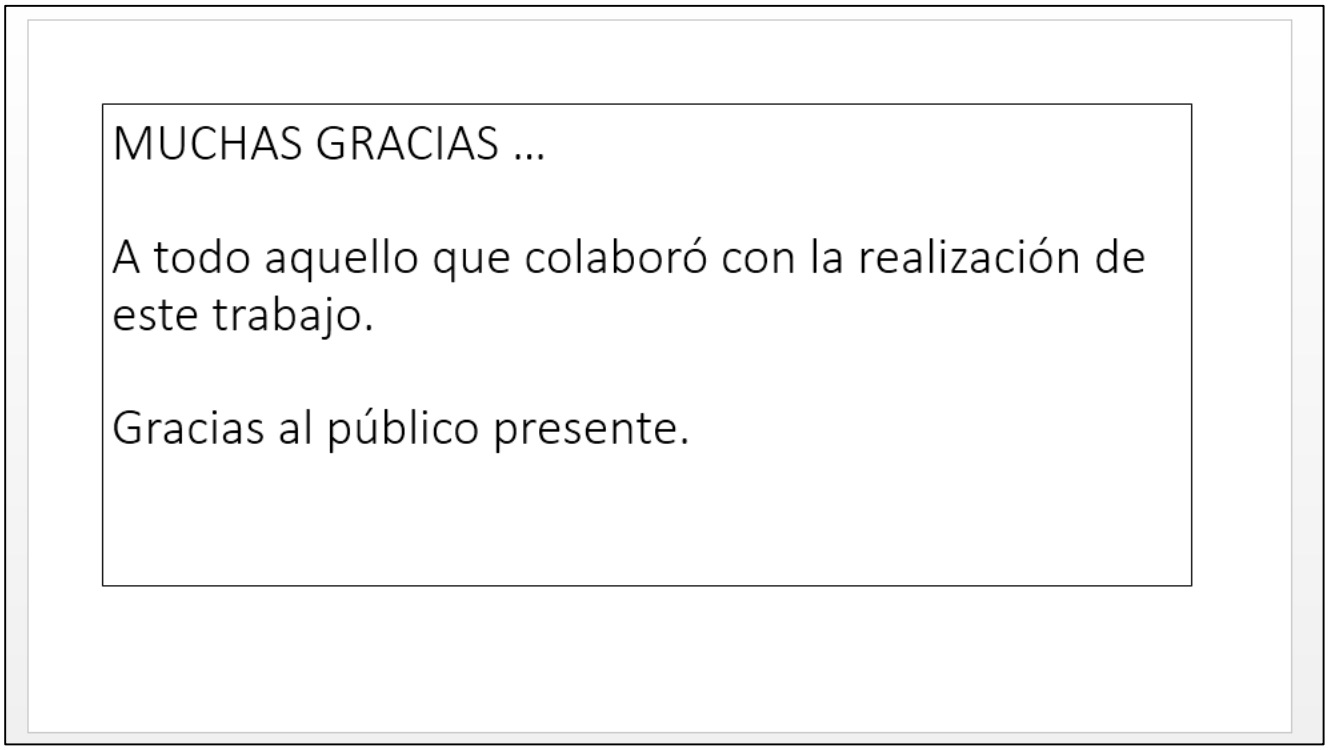


Fig. 14

Nota: Presionamos **F5** para ver cómo ha quedado**. ESC** para terminar.
Luego guardamos en el escritorio con un nombre personalizado.

¿Cómo se guarda un documento?

Pasos para guardar un documento.

1. Archivo.
2. Guardar como.
3. Ubicación del documento (escritorio, carpeta o memoria USB).
4. Nombre del documento.
5. Guardar.

Nota: *La barra de título tomará el nombre del archivo recién guardado.*

¿Cómo empezamos una presentación nueva?

Pasos empezar otra presentación.

1. Archivo.
2. Nuevo.

Nota: *La barra de título no tendrá nombre.*

Ejercicio 1. Desactivar barras.
TEMA: CENTU. Técnico en Informática. Ver apéndice III.
INTRUCCIONES: No usar colores, ni tipo de letras, ni tamaños de letras.

1.5 Prácticas propuestas.

TEMA: Los vegetales, las frutas y los cereales. Ver Apéndice I
TEMA: Los seres vivos. Ver apéndice I.
INSTRUCCIONES: No utilizar colores, ni tipo de letras, ni tamaños.

F5 Se usa para mostrar la presentación del trabajo.
ESC Se usa para interrumpir la presentación del trabajo.

1.6 Prácticas sugeridas para la casa.

TEMA: Presentación de una empresa real o imaginaria. Propia creatividad. Ver apéndice II.

TEMA: Antecedentes coloniales. El encuentro de dos culturas. Ver apéndice II.

TEMA: Gobernantes de la isla de Santo Domingo 1492-1844. Ver apéndice II.

INSTRUCCIONES: No poner colores, letras, tamaños ni tipo de letras.

Guardar con nombres personalizados.

Unidad 2

Creando presentaciones

Unidad 2 CREANDO PRESENTACIONES. La cinta de opciones.
ARCHIVO, INICIO, INSERTAR, DISEÑOS, TRANSICIONES, ANIMACIONES.

2.1 Pestaña **ARCHIVO**. (Ver en línea.)

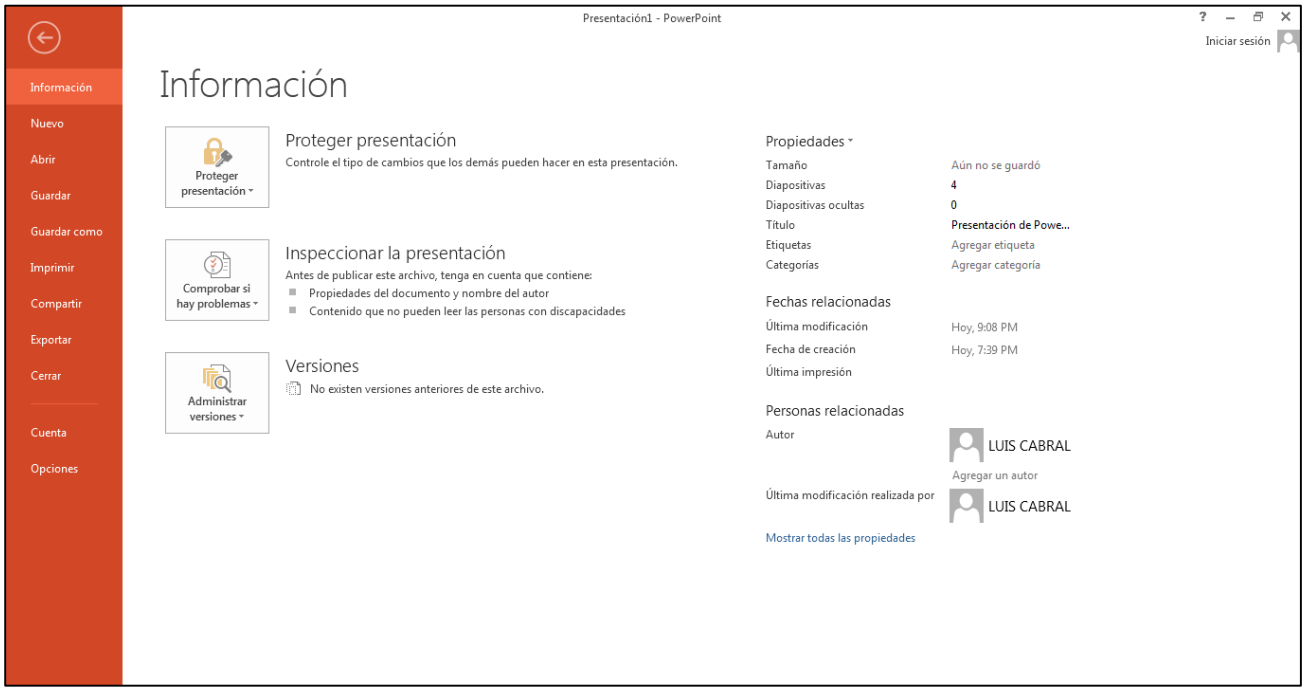


Fig.15

Está compuesta por:
Nuevo (cuando queremos crear presentaciones diferentes e independientes)
Abrir (cuando queremos ver una presentación guardada)
Guardar (cuando ya ha sido guardado previamente).
Guardar como (Se utiliza cuando se guarda por primera vez o si se quiere guardar el mismo documento con nombres distintos) Aquí sale: ***Examinar***. (Nombre, tipo, ubicación, opciones)
Imprimir (Tener por papel las diapositivas)

Nota: Para ARCHIVO.
INFORMACIÓN, COMPARTIR, EXPORTAR, CERRAR, CUENTA, OPCIONES
ver apéndice IV

Para ir atrás, utilizamos este botón:

Ejercicio 2. Usos de la pestaña **ARCHIVO**.
Archivo/Nuevo/Presentación en blanco.
TEMA: Las Redes Sociales. Ver apéndice III.

INSTRUCCIONES:
Sólo hacer la diapositiva PORTADA sin usar tipo de letras, tamaños ni colores.
Guardar en el escritorio con **nombre personalizado**. Salir de PowerPoint.
Entrar nuevamente al programa y recuperar la presentación que se había guardado.

¿Cómo recuperar un trabajo que está guardado?

Cuando entramos nuevamente al programa ésta aparecerá en el lado izquierdo.
Sólo tenemos que darle clic y aparecerá en pantalla. Ver. Fig. 16

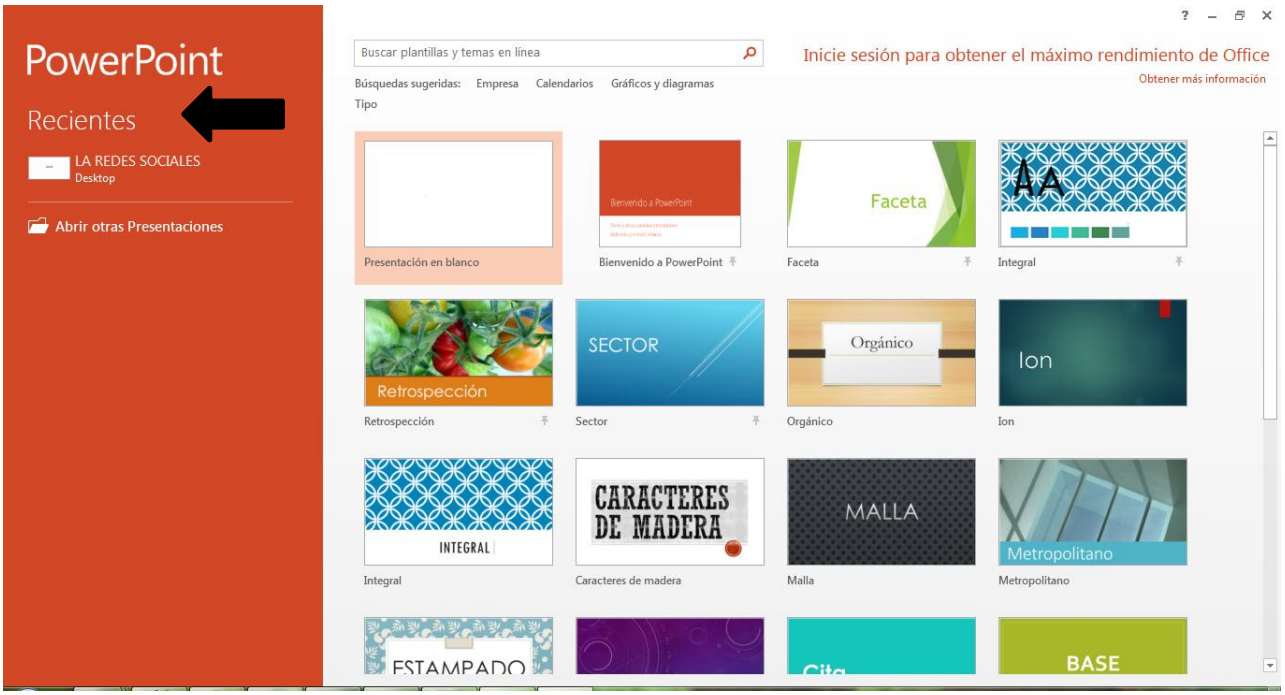
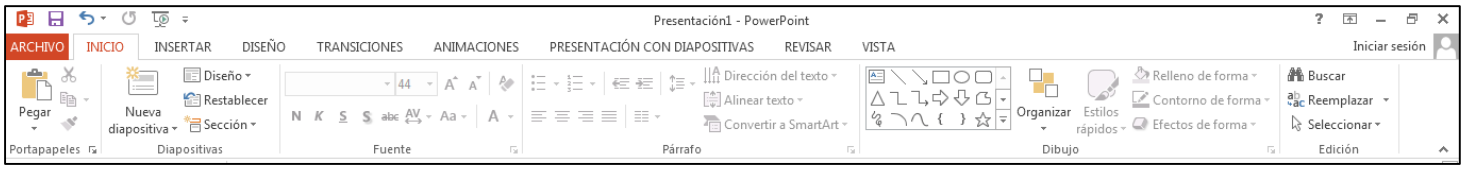


Fig.16

2.2 Pestaña **INICIO**. (Ver en línea.)

Nos permite darle un mejor tono a nuestra presentación: creación de más diapositivas, negritas, cursiva, subrayado, mayúsculas-minúsculas, colores a las letras, justificaciones, direccionar los textos, incluir o utilizar figuras geométricas en nuestra presentación, etc. Es necesario recordar que el texto debe estar seleccionado para activar estas opciones.



<u>Está compuesta por:</u>

PEGAR. CORTAR. COPIAR. COPIAR FORMATO.

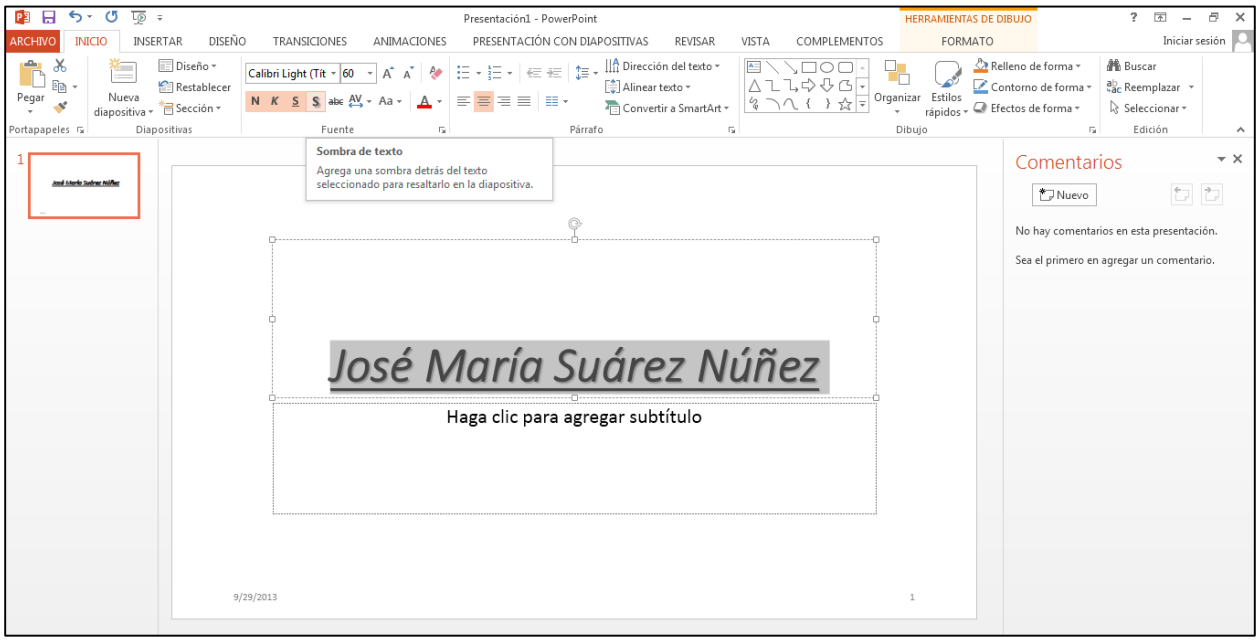
NUEVA DIAPOSITIVA

NEGRITA, CURSIVA, SUBRAYADO, SOMBRA, TAMAÑO DE LETRAS, TIPO DE LETRAS, MAYÚSCULA.MINÚSCULA. JUSTIFICACIONES. VIÑETAS.

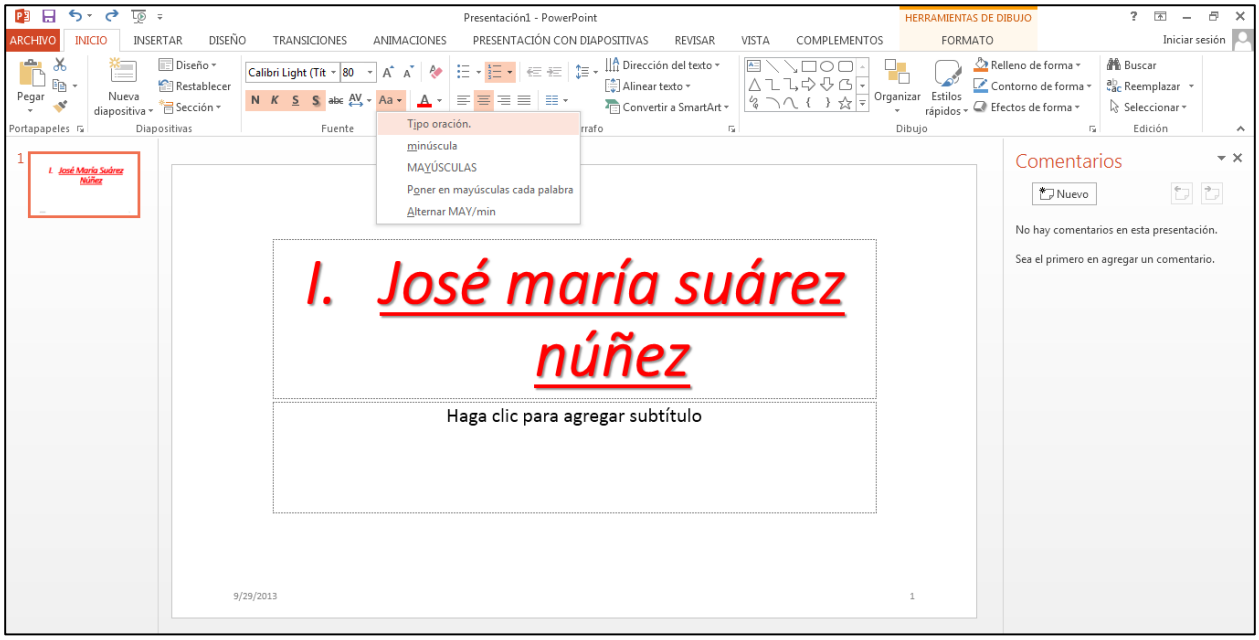
<u>PASOS PARA UTILIZAR LAS OPCIONES DE MÁS ARRIBA</u>

1) Seleccionar el texto (2) clic en cada una de estas opciones de manera individual.

Ejemplo: Negritas, cursiva, subrayado, sombra y justificación en el centro.



Ejemplo: Mayúscula-minúscula, color rojo, tamaño 80, viñeta numérica.

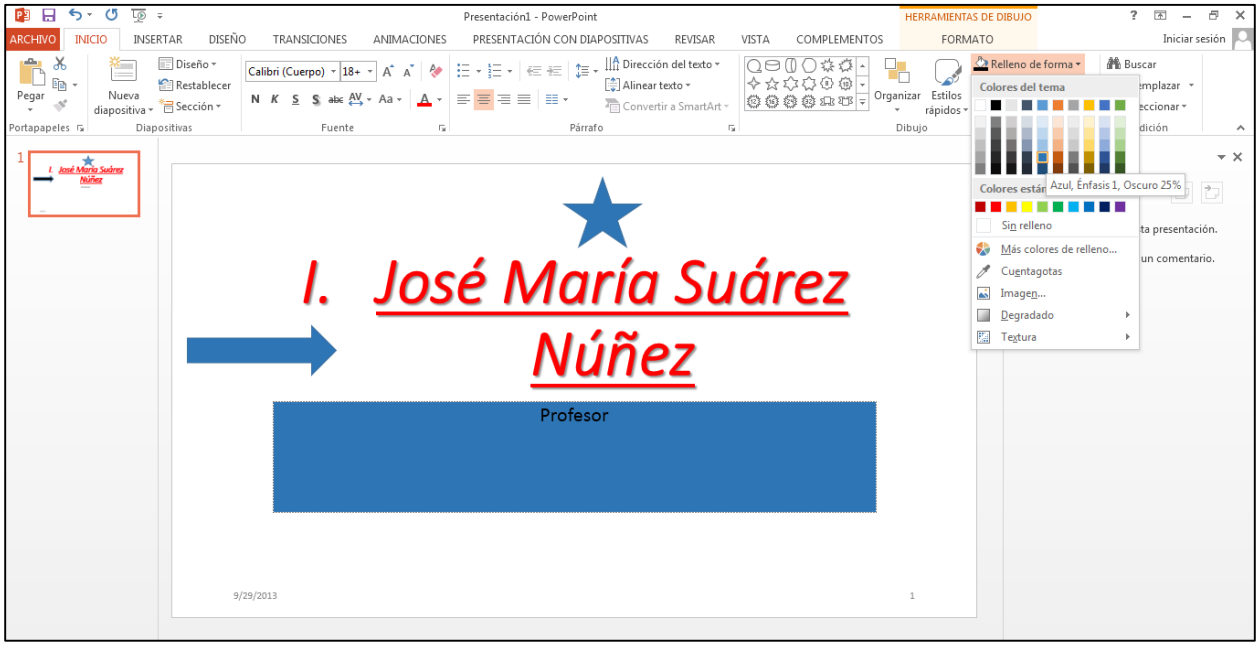


DIBUJOS

PASOS PARA INCLUIR DIBUJOS EN LAS DIAPOSITIVAS.

Ver INSERTAR

Ejemplo: Flecha y estrella de cinco puntas



Nota: Para INICIO

REESTABLECER, SECCIÓN, TACHADO, ESPACIADO ENTRE CARACTERES, DISMINUIR-AUMENTAR NIVEL DE LISTA, DIRECCIÓN DE TEXTO, ALINEAR TEXTO, CONVERTIR A SMARTART, ESTILOS RÁPIDOS, BUSCAR, REEMPLAZAR, SELECCIONAR ***ver*** **apéndice IV.**

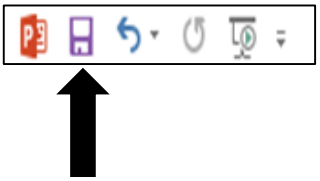
Continuación ejercicio 2. Tema LAS REDES SOCIALES**.**

INTRUCCIONES:

1. Recuperar el archivo Las Redes Sociales.
2. Agregar nuevas diapositivas para CONTENIDO, FUENTES CONSULTADAS Y AGRADECIMIENTOS. Utilizar el diseño TÍTULO Y OBJETOS para todas las diapositivas.
3. Cambiar tamaño, color a las letras y tipo de letras en todas las diapositivas.
4. Presionar **F5** para ver la presentación **ESC** para terminar.
5. Volver a guardar.

¿Cómo guardar una presentación que ya está guardada?

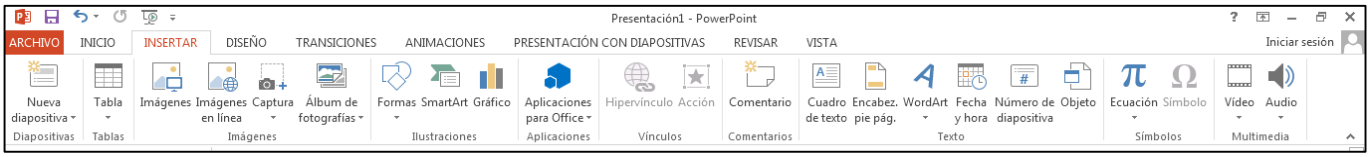
Ir la barra de acceso rápido y hacer clic en guardar ó CTRL G



¡Es bueno saber! *Debemos guardar los trabajos cada 3 minutos para evitar perderlo todo si se desconecta la energía eléctrica*.

2.3 Pestaña **INSERTAR**. (Ver en línea.)

Nos permite insertar nuevas diapositivas, tablas, imágenes desde internet, capturas con la cámara, álbum de fotografías, formas, gráficos, aplicaciones para office, hipervínculos, botones de acción, comentarios, cuadros de texto, encabezado y pie de página, letras con estilos (WordArt), fecha y números de diapositivas, objetos, ecuaciones y símbolos (vocales acentuadas), vídeos y audio.



Está compuesta de:

NUEVA DIAPOSITIVA. Otra opción**.**

PASOS PARA INSERTAR UNA NUEVA DIAPOSITIVA.

1. Clic INSERTAR. (2) Clic en la flecha de nueva diapositiva (3) Seleccionar diseño.

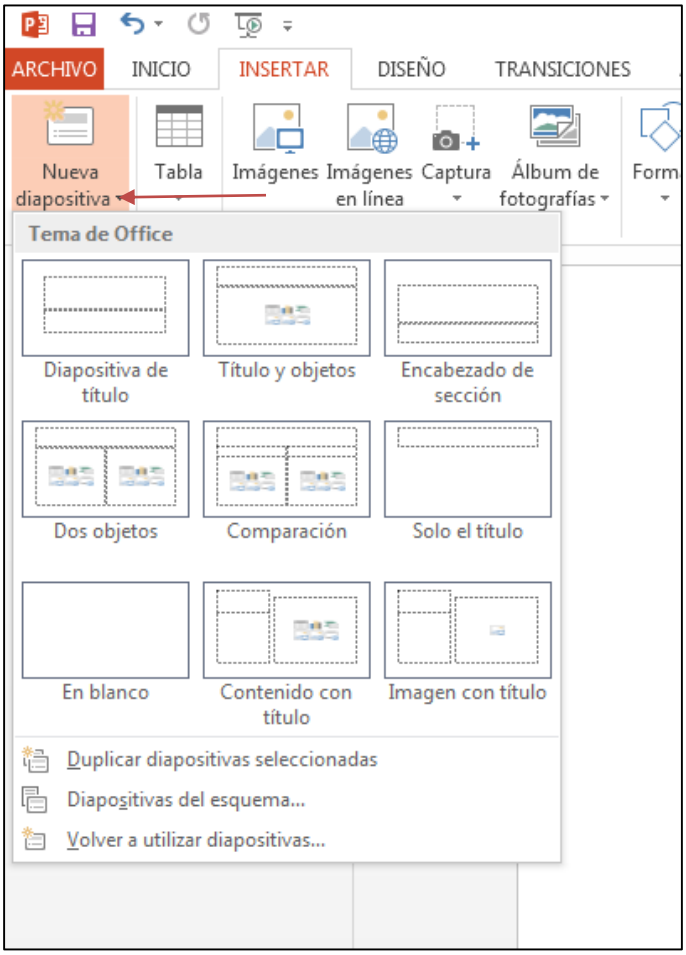
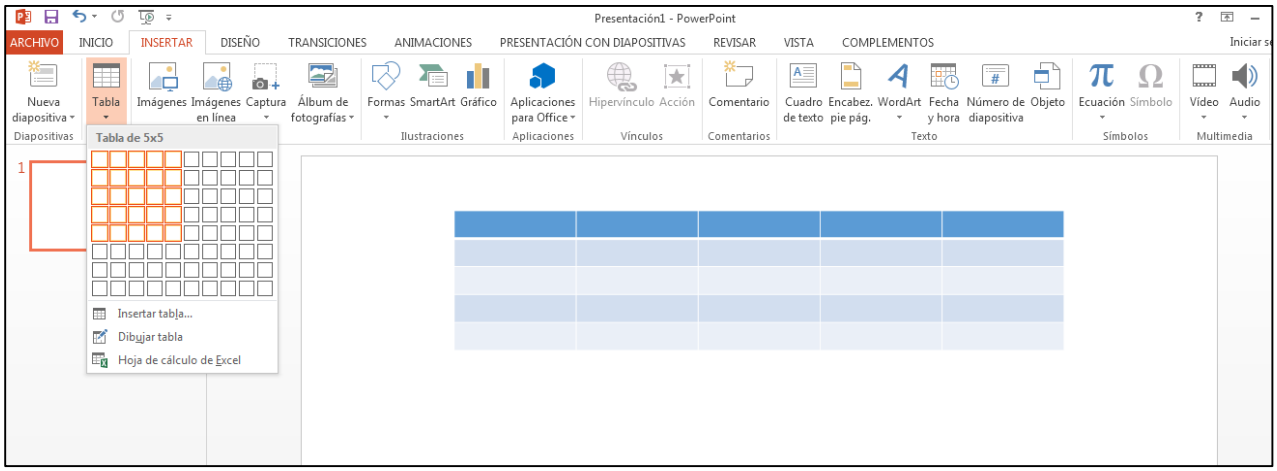


TABLA. Es un cuadro formado por filas y columnas. Ej. Un horario de clases.

PASOS PARA INSERTAR UNA TABLA

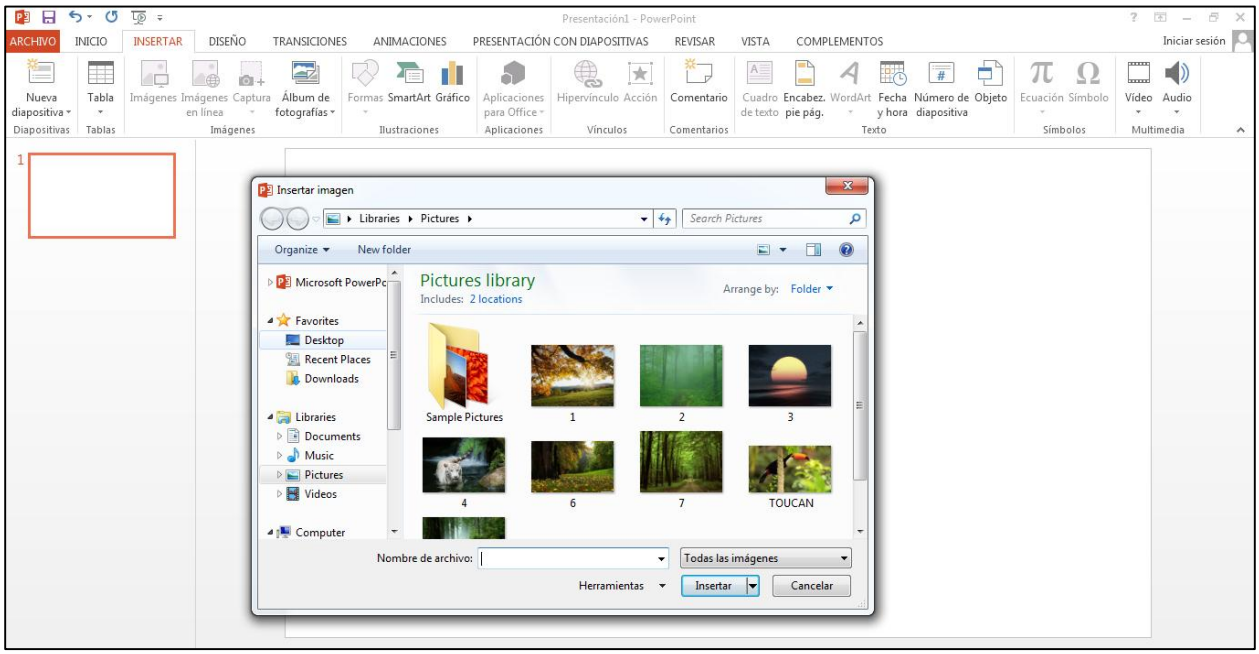
1. Clic en INSERTAR (2) Clic TABLA (3) Seleccionar todas las filas y columnas que desee (4) Clic en el último cuadro.



IMÁGENES

PASOS PARA INSERTAR UNA IMAGEN

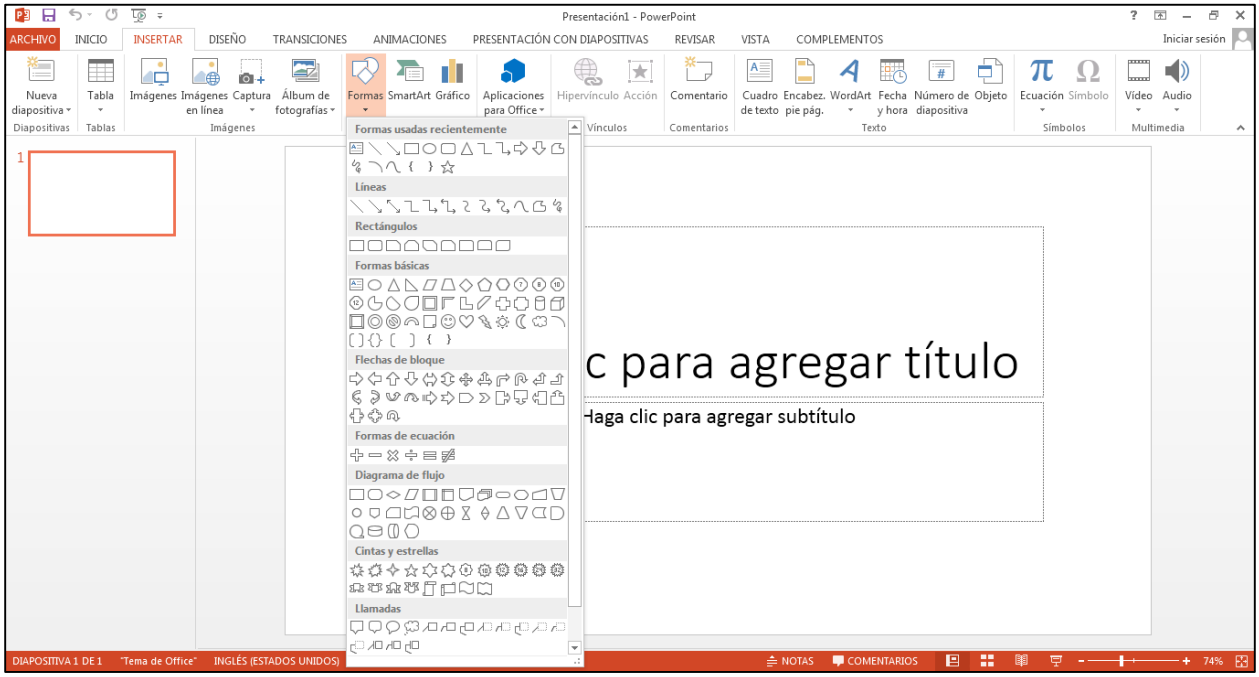
1) Clic en INSERTAR (2) Clic en IMÁGENES (3) Seleccionar la ubicación de la imagen: escritorio, carpeta, memoria USB (4) Seleccionar la imagen encontrada y clic en Insertar en la parte de abajo.



FORMAS. Son figuras geométricas usadas, entre otras cosas, para insertarles ACCIONES.

PASOS PARA INSERTAR FORMAS

(1) Clic en INSERTAR (2) FORMAS (3) Seleccionar la figura que se necesite.



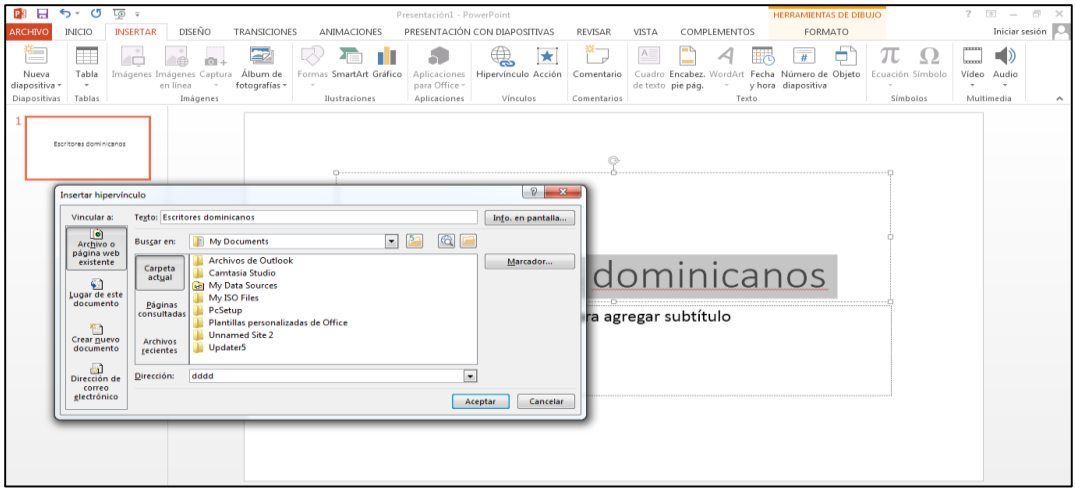
Nota: Para INSERTAR.

IMÁGENES EN LÍNEA, CAPTURAS, ÁLBUM DE FOTOGRAFÍAS, SMARTART, GRÁFICOS, APLICACIONES PARA OFFICE, COMENTARIOS, ENCABEZADO Y PIE DE PÁGINA, OBJETOS, ECUACIÓN Y VÍDEOS ***ver*** **apéndice IV.**

HIPERVÍNCULO. Son enlaces, para ir mediante clic, a otros lugares desde una diapositiva**.**

PASOS PARA INSERTAR HIPERVÍNCULO

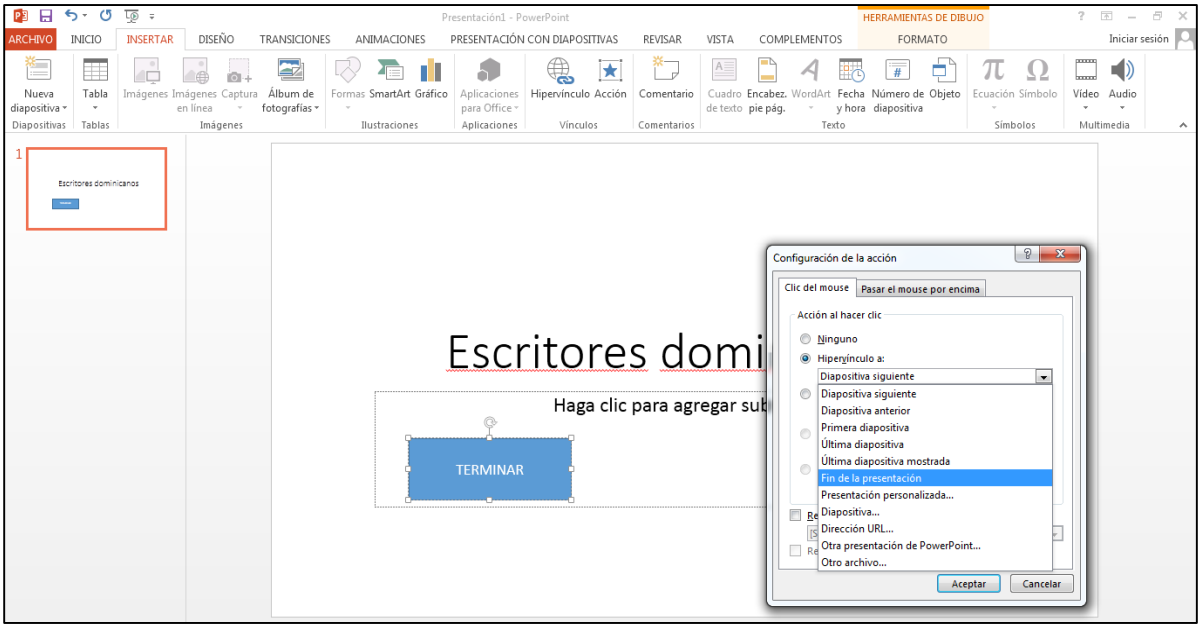
1) Seleccionar el texto (2) Clic en INSERTAR (3) Clic en HIPERVÍNCULO (4) Seleccionar, archivo o página web, lugar de este documento, dirección o dirección de correo (5) Aceptar.



ACCIÓN. Es una función o actuación que le podemos asignar a un objeto. Ej. Un cuadrado que me permita salir de PowerPoint.

PASOS PARA INSERTAR UNA ACCIÓN

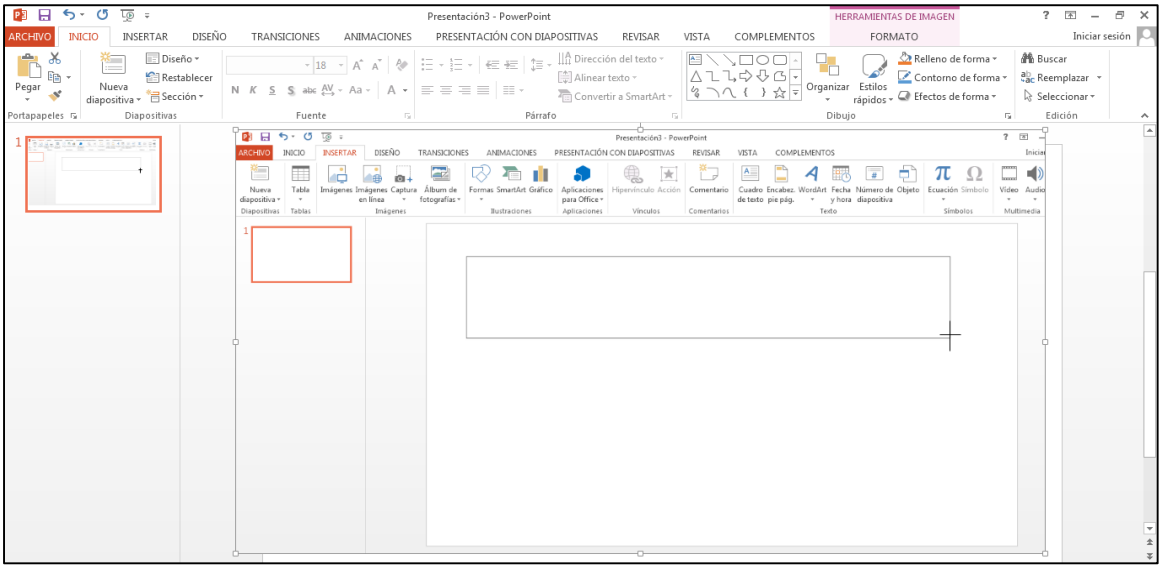
1) Insertar la forma que desee (2) Seleccionar la forma creada (3) Clic en INSERTAR (4) Clic en ACCIÓN (5) Clic del mouse y seleccionar tipo de acción: Hipervínculo, ejecutar programa, ejecutar macro, acción de objeto, reproducir sonido, resaltar al hacer clic (6) Aceptar.



CUADRO DE TEXTO. Permite escribir textos en cualquier lugar de una diapositiva

PASOS PARA INSERTAR UN CUADRO DE TEXTO.

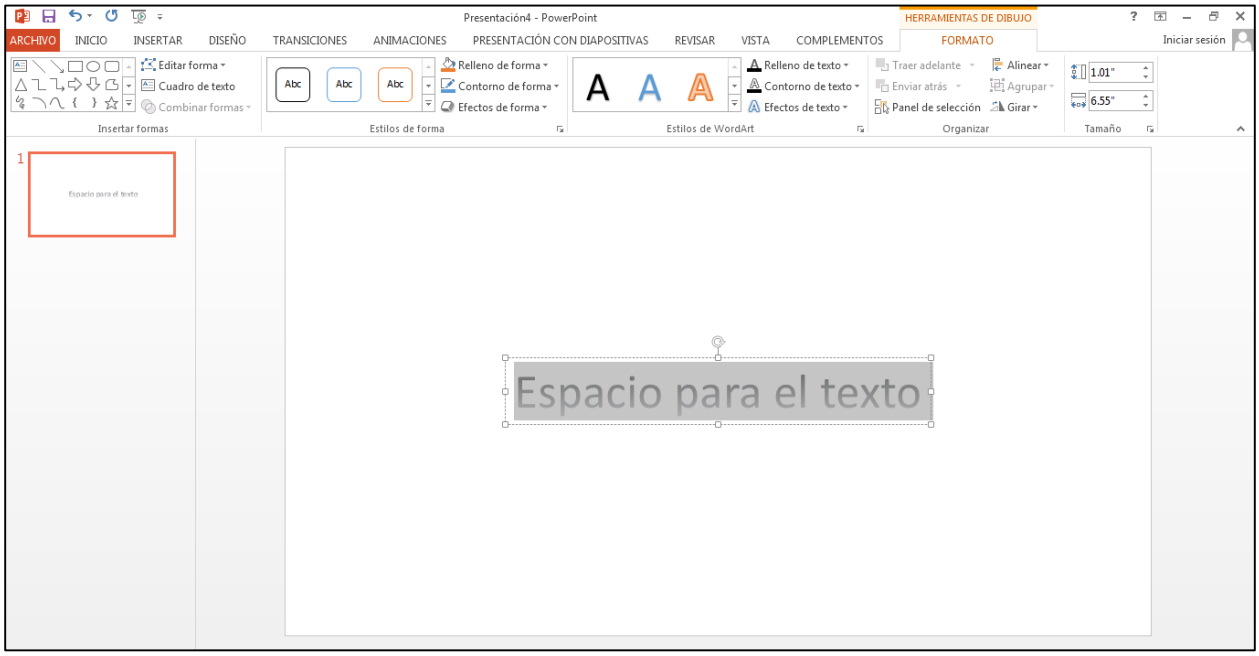
1) Clic en INSERTAR (2) Clic en CUADRO DE TEXTO (3) Con el botón izquierdo sostenido, dibujar un cuadro del tamaño que se necesite y luego escribir dentro de ese cuadro.



WORDART. Son letras con estilo para resaltar o darle atractivo a una diapositiva.

PASOS PARA INSERTAR LETRAS CON ESTILO (WordArt)

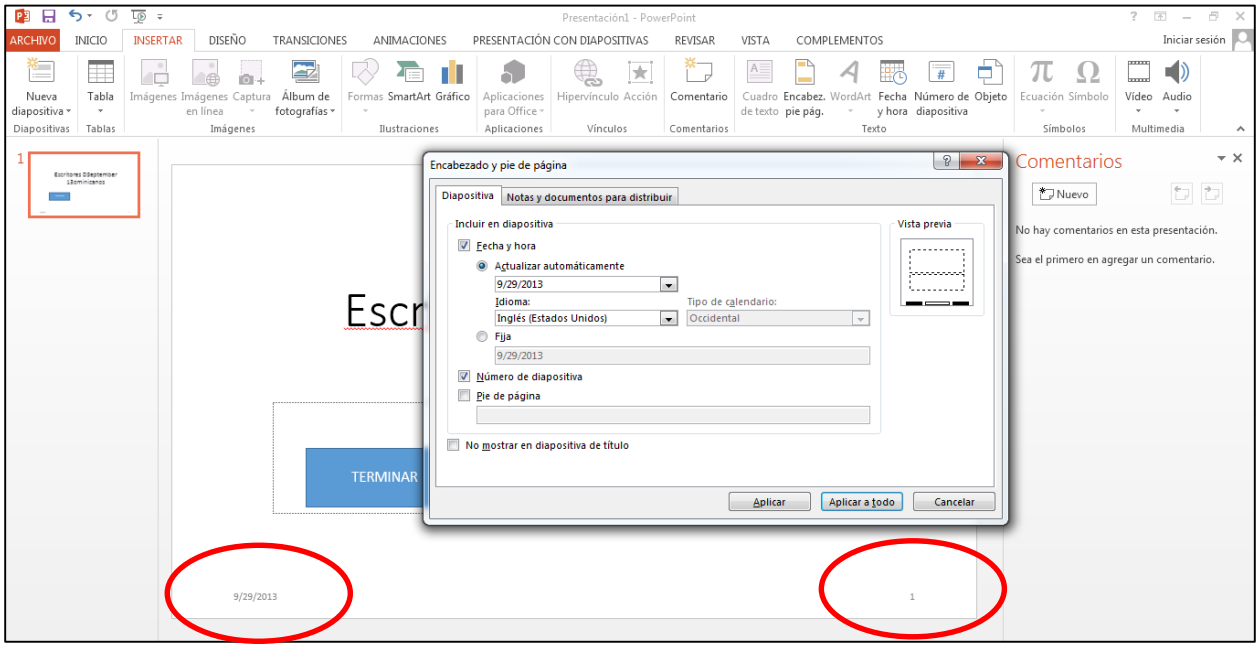
(1) Clic en INSERTAR (2) Clic en WordArt (3) Seleccionar un estilo (4) Escribir el texto que necesite.



FECHA Y NÚMERO DE DIAPOSITIVA.

PASOS PARA INSERTAR FECHA Y NÚMERO DE DIAPOSTIVA.

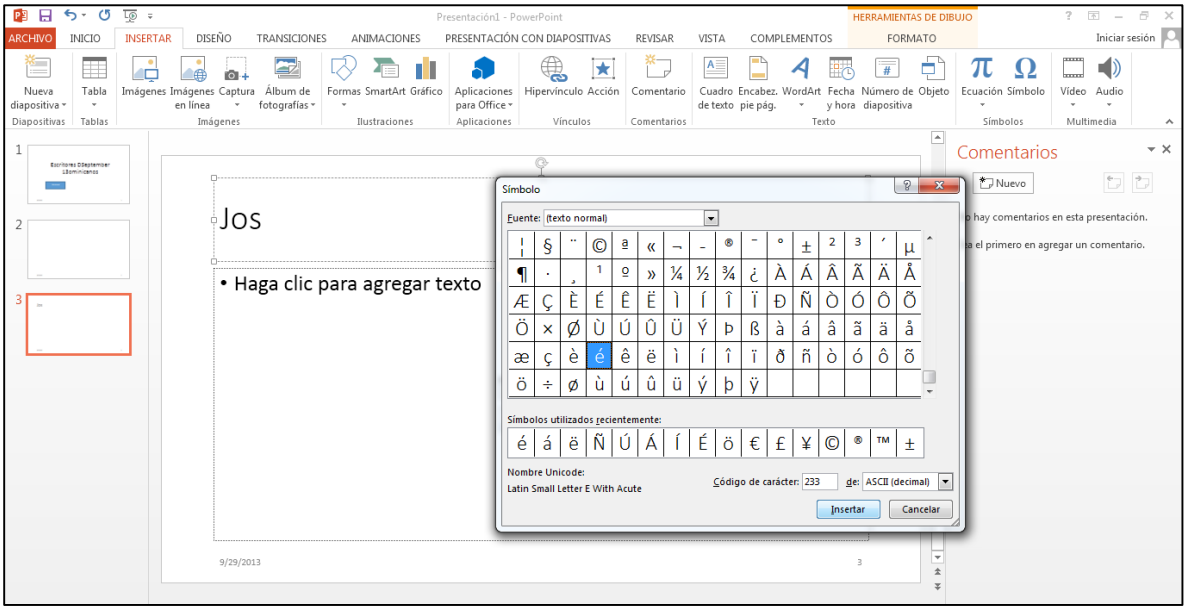
(1) Clic en INSERTAR (2) Clic en FECHA Y HORA (3) Seleccionar FECHA Y HORA y NÚMERO (4) Si queremos ponerle encabezado y pie de página, hacer clic en la pestaña notas y documentos para distribuir (5) Aplicar a una diapositiva o aplicar a todas las diapositivas.



SÍMBOLO. Permite insertar, entre otras cosas, vocales con tildes y caracteres especiales como la ñ y diéresis o crema. Para poder insertar símbolos deben en el espacio para escribir.

PASOS PARA INSERTAR SÍMBOLOS.

(1) Clic dentro del espacio (2) Clic en INSERTAR (3) Clic en SÍMBOLO (4) Fuente. Texto normal (5) Buscar lo que se necesite (6) Clic al carácter encontrado (7) Insertar (8) Cerrar.

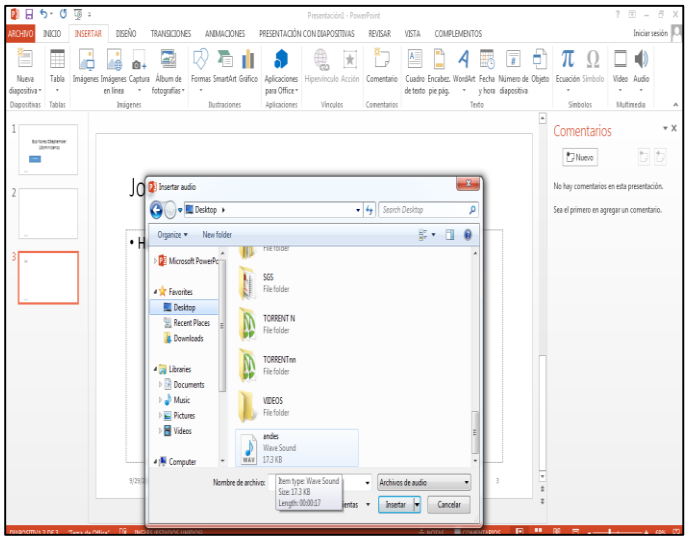


AUDIO. Permite escuchar sonidos directamente de páginas web, de archivos guardados en el computador o guardar sonidos externos**. Para que funcione debe ser sonidos WAV.**

Ver http://www.isladesentimientos.es/musica.htm)

PASOS PARA INSERTAR SONIDOS DESDE ARCHIVOS.

(1) Clic en INSERTAR (2) Buscar sonido en el computador (3) Al encontrarlo hacer clic en insertar en la parte de abajo.



Ejercicio 3. Usos de la pestaña **INSERTAR.**
Estructura de la presentación, nuevas diapositivas, tablas, manejo de imágenes, formas, vínculos, texto, símbolos, audio. Buscar audio **en** http://www.isladesentimientos.es/musica.htm
TEMA: Partes de una computadora. Ver apéndice III.

2.4 Pestaña **DISEÑO.** (Ver en línea.)

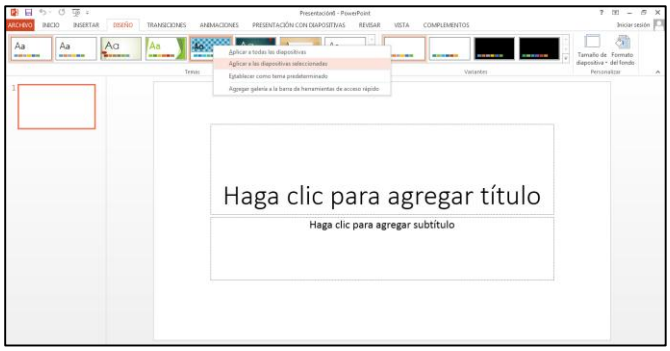
Nos permite mejorar significativamente las diapositivas, una por una o todas a la vez. También podemos cambiar el tamaño de las diapositivas para crear nuestras propias imágenes, collages de fotos y tener nuestros propios formatos de fondos de diapositivas.

Está compuesta por:

TEMAS. Son los diferentes colores y diseños que le dan vistosidad a la diapositiva.

PASOS PARA SELECCIONAR TEMA A LA DIAPOSITIVA.

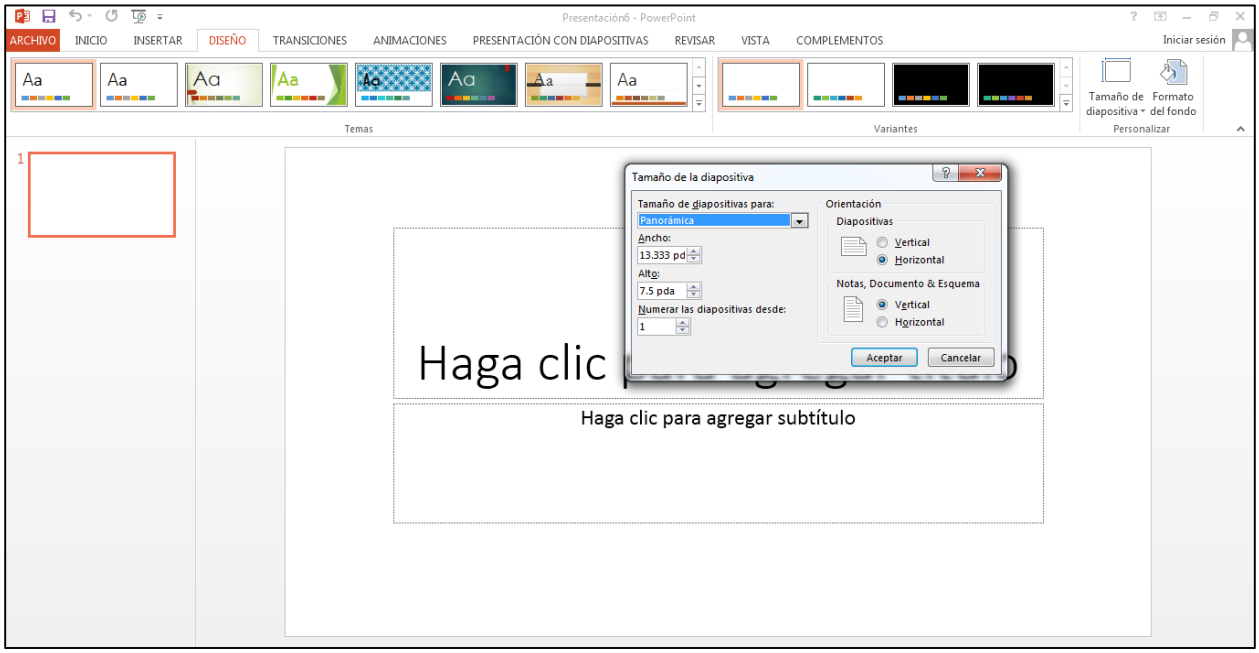
1) Clic en la diapositiva que necesitemos (2) Clic derecho al tema deseado (3) Clic en aplicar a las diapositivas seleccionadas.



TAMAÑO DE DIAPOSITIVA. Permite configurar el largo y ancho de la diapositiva.

PASOS PARA CONFIGURAR EL TAMAÑO DE LA DIAPOSITIVA.

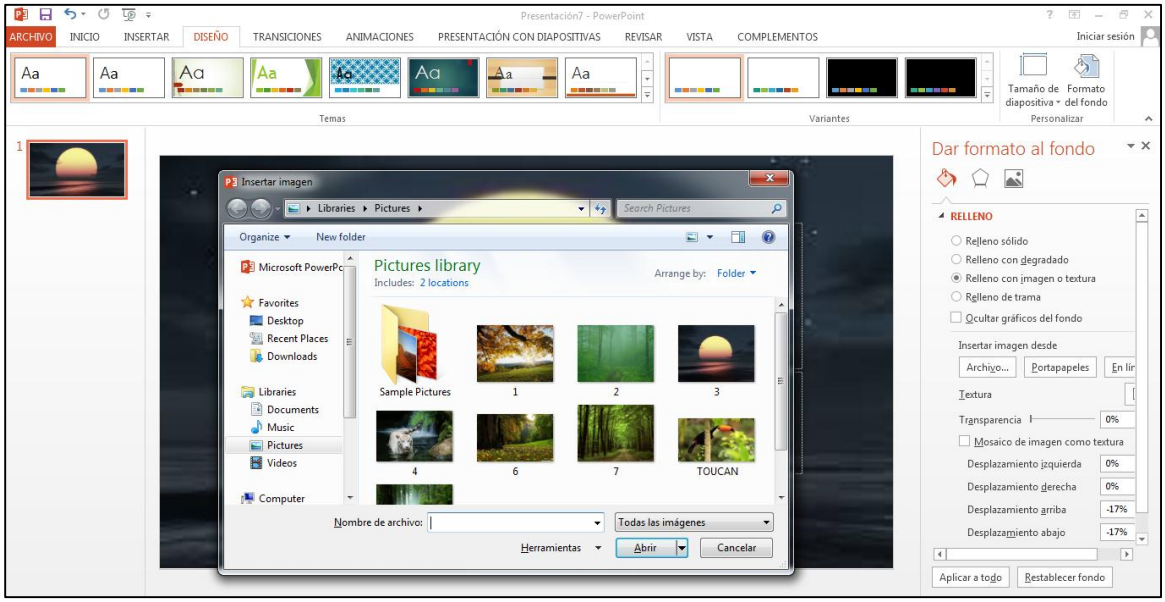
1) Clic en DISEÑO (2) Clic en TAMAÑO DE DIAPOSITIVA (4) Personalizar tamaño de diapositiva (5) Cambiar el ancho y el alto a su gusto.



FORMATO DE FONDO. Permite decorar el fondo de la diapositiva con la imagen que se desee, entre otras cosas atractivas.

PASOS PARA CAMBIAR EL FONDO A LA DIAPOSITIVA.

1) Clic en DISEÑO (2) Clic en FORMATO DEL FONDO (3) Relleno con imagen o textura (4) Archivo (5) Buscar la imagen y hacerle clic al hallarla (6) insertar.



Nota: Para DISEÑO.

Ejercicio 6. Usos de la pestaña **DISEÑO.**
Estructura de la presentación, temas, color e imagen de fondo.
TEMA: ¿Cómo evaluar una computadora? Ver apéndice III.

2.5 Pestaña **TRANSICIONES.** (Ver en línea.)

Está compuesta por:

Nota: Para TRANSICIONES.

Ejercicio 7. Usos de la pestaña TRANSICIONES.
Estructura de la presentación, cambios en las diapositivas, duración, avanzar.
TEMA: Grandes enigmas de la historia. Ver apéndice III.

2.6 Pestaña **ANIMACIONES** (Ver en línea.)

Está compuesta por:

Nota: Para ANIMACIONES.

Ejercicio 8. Usos de la pestaña **ANIMACIONES.**
Estructura de la animación, vista previa, animación básica a las letras y a las imágenes, el panel de animación, animación doble, las opciones de efectos.
TEMA: Ataque a las torres gemelas. Ver apéndice III.

2.7 Prácticas propuestas.

TEMA: Inauguración de una sucursal de CLARO. Propia creatividad.
TEMA: Promoción a la tienda La Sirena. Propia creatividad.
TEMA: El merengue dominicano. Ver apéndice I.

2.8 Prácticas sugeridas.

TEMA: La Contaminación. Ver apéndice II.
TEMA: Célula animal: La división celular. Ver apéndice II.

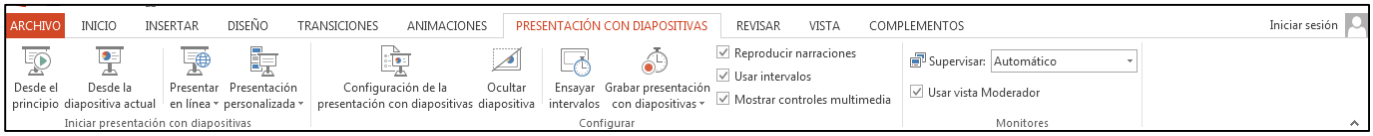
Unidad 3

Creando presentaciones mejoradas

Unidad 3 CREANDO PRESENTACIONES MEJORADAS.

La cinta de opciones (continuación) PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS. REVISAR. VISTA.

3.1 Pestaña **PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS** (Ver en línea.)



Está compuesta por:

Nota: Para PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS.

Ejercicio 9. Usos de la pestaña **PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS**.
Presentación con repetición,
TEMA: Empresas importadoras de vehículos y repuestos. Ve apéndice III.

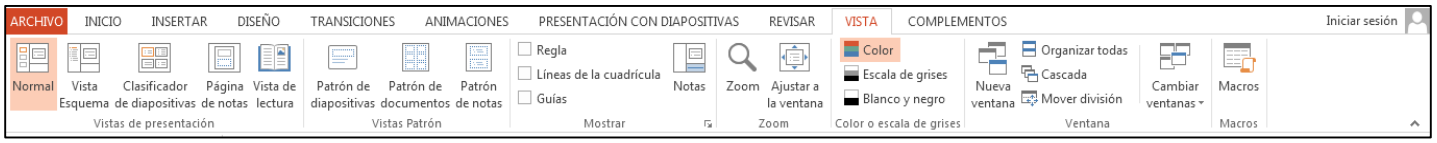
3.2 Pestaña **REVISAR** (Ver en línea.)

Está formada por:

Nota: Para REVISAR.

Ejercicio 10. Usos de la pestaña **REVISAR**.
La ortografía, el idioma, los comentarios.
TEMA: La gramática castellana. Ver apéndice III.

3.3 Pestaña **VISTA** (Ver en línea.)



Está formada por:

Nota: Para VISTA.

Ejercicio 11. Usos de la pestaña **VISTA.**
Diferentes formas de presentar las diapositivas.
TEMA: Ver apéndice III.

3.4 Prácticas propuestas.

TEMA: Las fallas tectónicas de la isla de Santo Domingo. Ver apéndice I.
TEMA: La Ruta de los huracanes. Ver apéndice I.

3.5 Prácticas sugeridas.

TEMA: Los símbolos patrios. Ver apéndice II.
TEMA: La muerte de Trujillo. Ver apéndice II.
TEMA: La guerra de abril 1965. Ver apéndice II.

Unidad 4

Hipervínculos y botones de acción.

Unidad 4 **HIPERVÍNCULOS Y BOTONES DE ACCIÓN.**

ANIMACIÓN CUADRO-A-CUADRO.
PRESENTACIÓN AUTOMÁTICA Y CON REPETICIÓN.

4.1 Hipervínculos y botones de acción.

Hipervínculo

Es el enlace entre un texto y un archivo o página web.
Se usa para dar más rapidez y agilidad a una presentación.

Pasos para crear hipervínculos: (Ver en línea)

a. Sombrear el texto.
b. Clic en "**insertar".**
c. Clic en "**hipervínculo".**

Saldrá esta ventana para indicar donde crearemos el enlace:

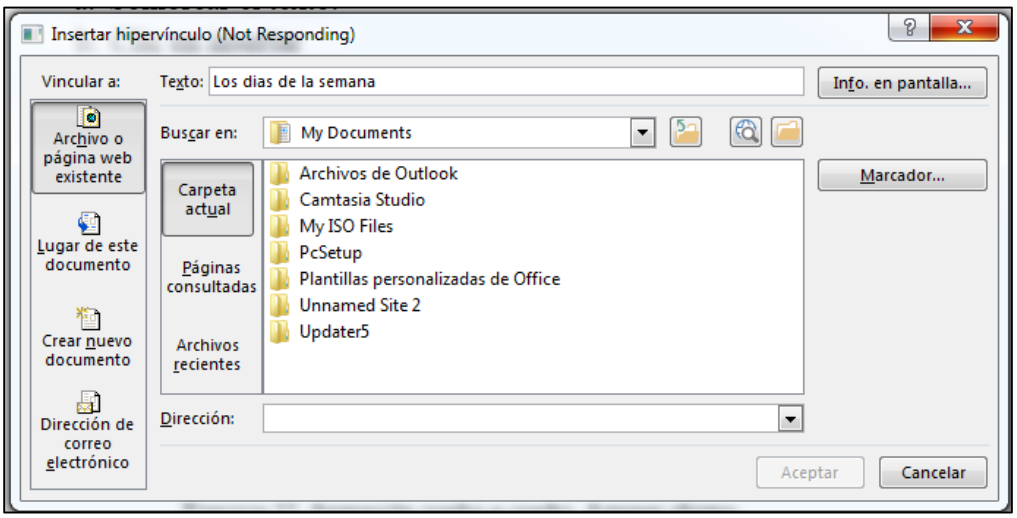


Fig.15

Casi siempre se hace clic en "**Lugar de este documento"**.

Ejercicio 12. Usos de los **HIPERVÍNCULOS.**
Enlazar diapositivas a diapositivas, a páginas web, a documentos.
TEMA: Moraleja de los cuentos. Ver apéndice III.

Botones de acción.

Son imágenes, en forma de cuadros, que tienen gravadas acciones o actos para hacer una presentación más ágil.

Fig. 16

Ejemplo.

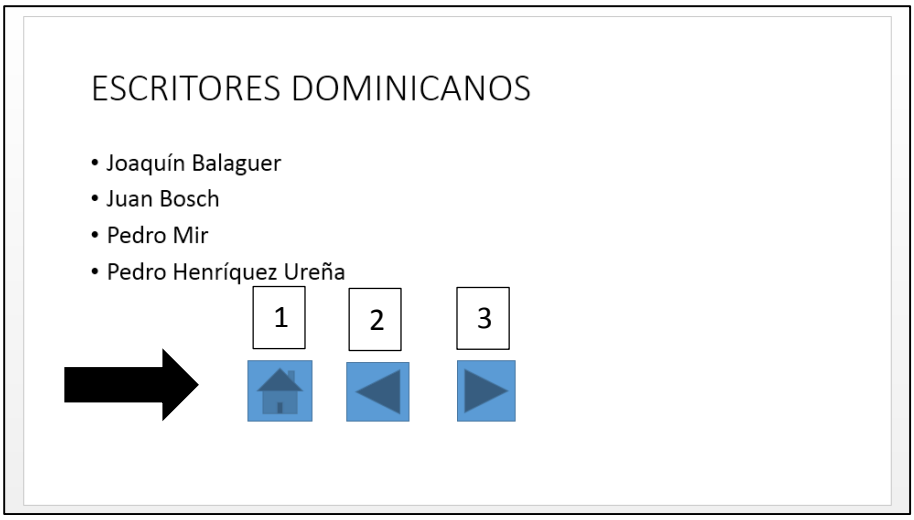


Fig. 17

En el ejemplo los botones de acción son:

(1)INICIO (2) HACIA ATRÁS O ANTERIOR (3) HACIA DELANTE O SIGUIENTE

Pasos para crear un botón de acción. (Ver en línea)

a. Insertar.
b. Formas.
c. Ir al final del listado de las formas.
d. Elegir el botón de su preferencia.
e. Indicar cuál configuración o acción necesita.
f. Aceptar.

Para crear el BOTÓN de **INICIO** ver. Fig. 18. (Ver en línea)

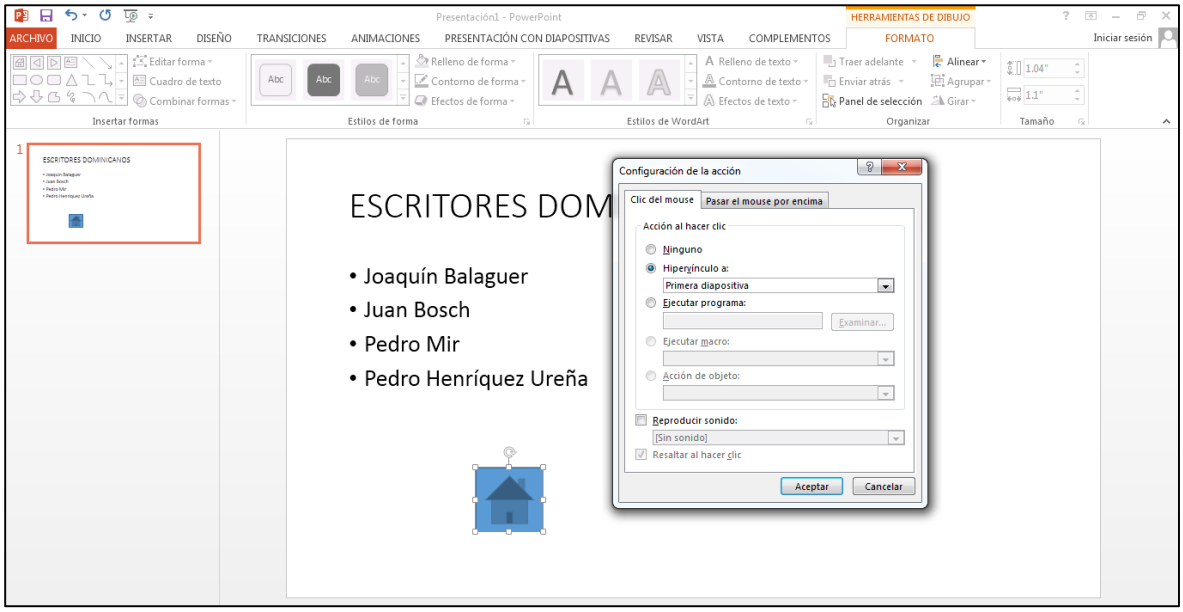


Fig. 18

Ejercicio 13. Usos de los **BOTONES DE ACCIÓN**.

Insertar botones de inicio, adelante, atrás, al final, al principio.

TEMA: El cuerpo humano y sus sistemas**.** La Nutrición. Ver apéndice III.

4.2 Animación cuadro-a-cuadro. (Ver en línea)

Consiste en crear una "animación" figurada mediante duplicaciones de diapositivas en blanco con escenas distintas en cada diapositiva y luego reproducir la presentación en forma automática y con repetición.

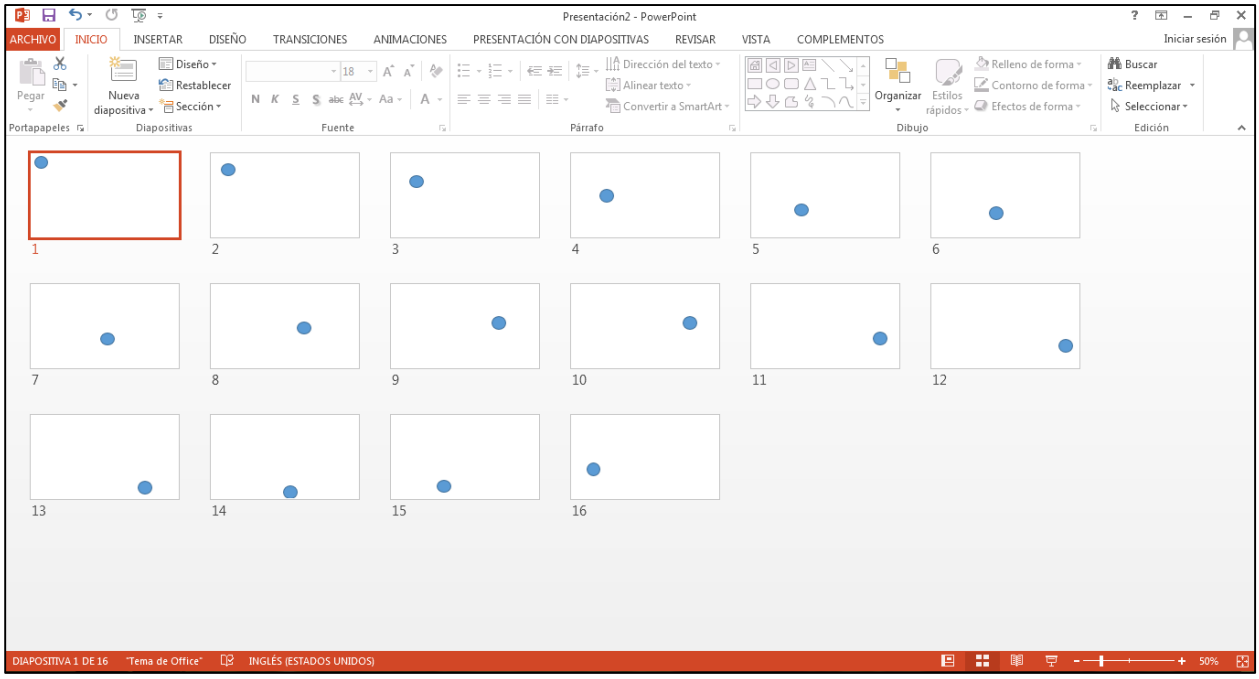


Fig. 19

La figura 19 muestra 16 diapositivas en blanco para hacer que una pelota se mueva aleatoriamente.

¿Cómo duplicar una diapositiva?

a) clic derecho encima de una diapositiva
b) clic en "**duplicar diapositiva**". Ver Fig. 20

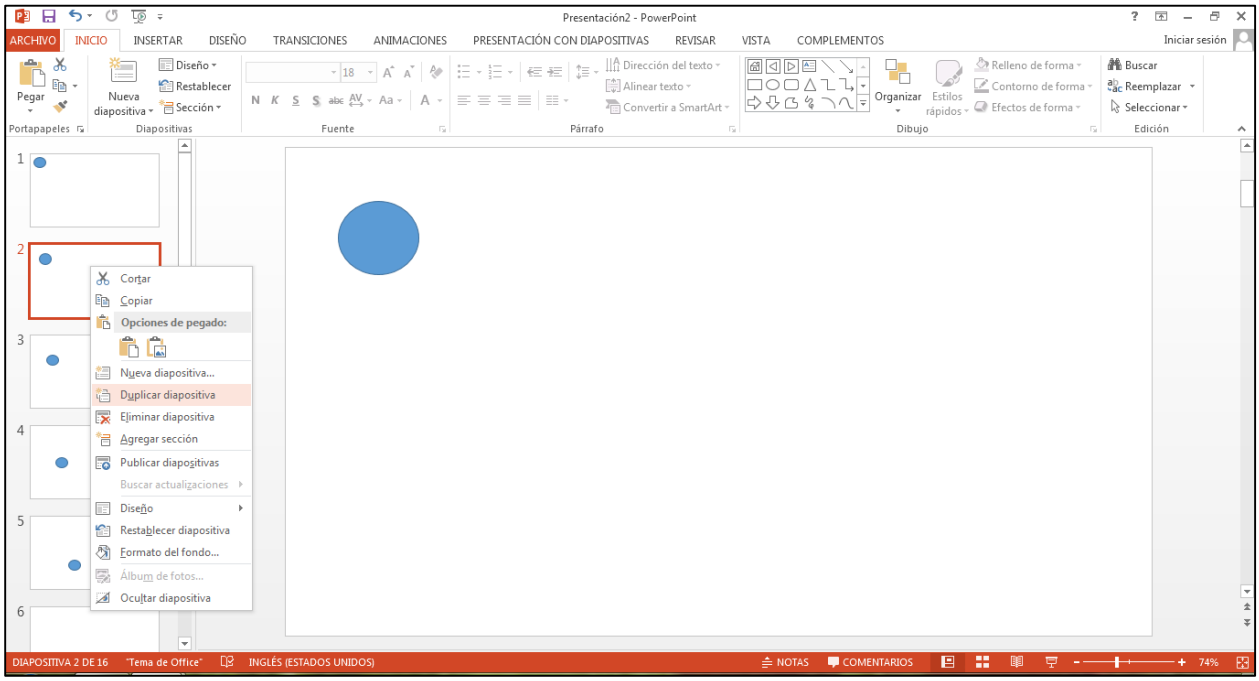


Fig. 20

Ejercicio 14. Usos de la **ANIMACIÓN. CUADRO-A-CUADRO**.

Duplicar diapositiva, crear movimiento.

TEMA: Funcionamiento del corazón y sus enfermedades. Ver apéndice III.

4.3 Agrupar objetos. (Ver en línea)

Consiste en unir o “pegar” dos o más objetos con el propósito de crear un solo objeto.

Ejercicio 15. Usos de la **AGRUPACIÓN DE OBJETOS**.
Enviar atrás, enviar adelante. Ver apéndice.
TEMA: El juego de dómino. Ver apéndice III.

4.4 Presentación automática y con repetición. (Ver en línea)

Consiste en hacer que una presentación inicie y que no de nuestra intervención. Con repetición que vuelva a empezar sin que tengamos que presionar F5 y que se detenga cuando presionemos la tecla ESC.

Ejercicio 16. Usos de la **PRESENTACIÓN AUTOMÁTICA**

Configuración de la presentación.

TEMA: Bodegón o Marina**.** Ver apéndice III.

4.5 Prácticas propuestas.

TEMA: Los Estados de la materia. Ver apéndice I.

4.6 Prácticas sugeridas.

TEMA: Viaje al centro de la tierra. Ver apéndice II.

TEMA: La Batalla de Tortuguero. Ver apéndice II.

Apéndices

APÉNDICE I
PRÁCTICAS PROPUESTAS PARA EL AULA

Los alimentos.

http://www.monografias.com/trabajos7/alim/alim.shtml

¿Para qué nos alimentamos?
¿Qué son los nutrientes?
¿Cuáles son los Tipos de alimentos?
¿Cuáles son los Trastornos alimenticios?
¿Qué son Los antioxidantes**?**

1. ¿Para qué nos alimentamos?

Pensando en todo lo que hacemos durante el día (caminar, correr, saltar, pensar....) y en lo que realiza nuestro organismo (respirar, oir, ver...) mientras la sangre circula por el cuerpo realizando funciones importantísimas; comprendemos que nuestro organismo funciona continuamente, hasta cuando dormimos. Por esto el hombre, como todo ser vivo, necesita alimentarse para:

Reponer las pérdidas de materia viva consumida por la actividad del organismo.

Producir las sustancias necesarias para la formación de nuevos tejidos, favoreciendo el crecimiento.

Transformar la energía contenida en los alimentos en calor, movimiento y trabajo.

Clasificación de los alimentos por su origen:

Los alimentos por su origen se clasifican en tres grupos:

Los de origen vegetal: verduras, frutas, cereales.

Los de origen animal: carnes, leche, huevos.

Los de origen mineral: aguas y sales minerales.

Cada uno de estos alimentos proporcionan a nuestro organismo sustancias que le son indispensables para su funcionamiento y desarrollo.

Estas sustancias son:

Los hidratos de carbono (pan, harinas, azúcares, pastas), de alto valor energético.

Las proteínas (carnes, huevos, lácteos, legumbres) necesarios para el crecimiento y formación de los tejidos.

Los lípidos (grasas y aceites) productores de energía.

Aguas y sales minerales en proporciones variables para el equilibrio de las funciones del organismo.

Las vitaminas, sustancias químicas complejas, en cantidades mínimas, pero indispensables para el buen estado del organismo.

Clasificación de los alimentos por su descripción

Alimentos lácteos (leche, caseína, crema, manteca, queso)

Alimentos cárneos y afines (carne, huevos)

Alimentos farináceos (cereales, harinas)

Alimentos vegetales (hortalizas, y frutas)

Alimentos azucarados (azúcares, miel)

Alimentos grasos (aceites alimenticios, grasa alimenticias, margarina)

Bebidas (bebidas alcohólicas, o sin alcohol, jarabes, jugos vegetales, bebidas fermentadas, vinos y productos afines, licores)

Productos estimulantes y fruitivos (cacao y chocolate, café y sucedáneos, té, yerba mate)

Correctivos y coadyuvantes (especias o condimentos vegetales, hongos comestibles, levaduras, fermentos y derivados, sal y sales compuestas, salsas, aderezos o aliños, vinagres)

Una buena alimentación debe ser equilibrada y completa, es decir deben estar presentes todos los grupos mencionados y cubrir todas las necesidades del individuo.

2. ¿Qué son los nutrientes?

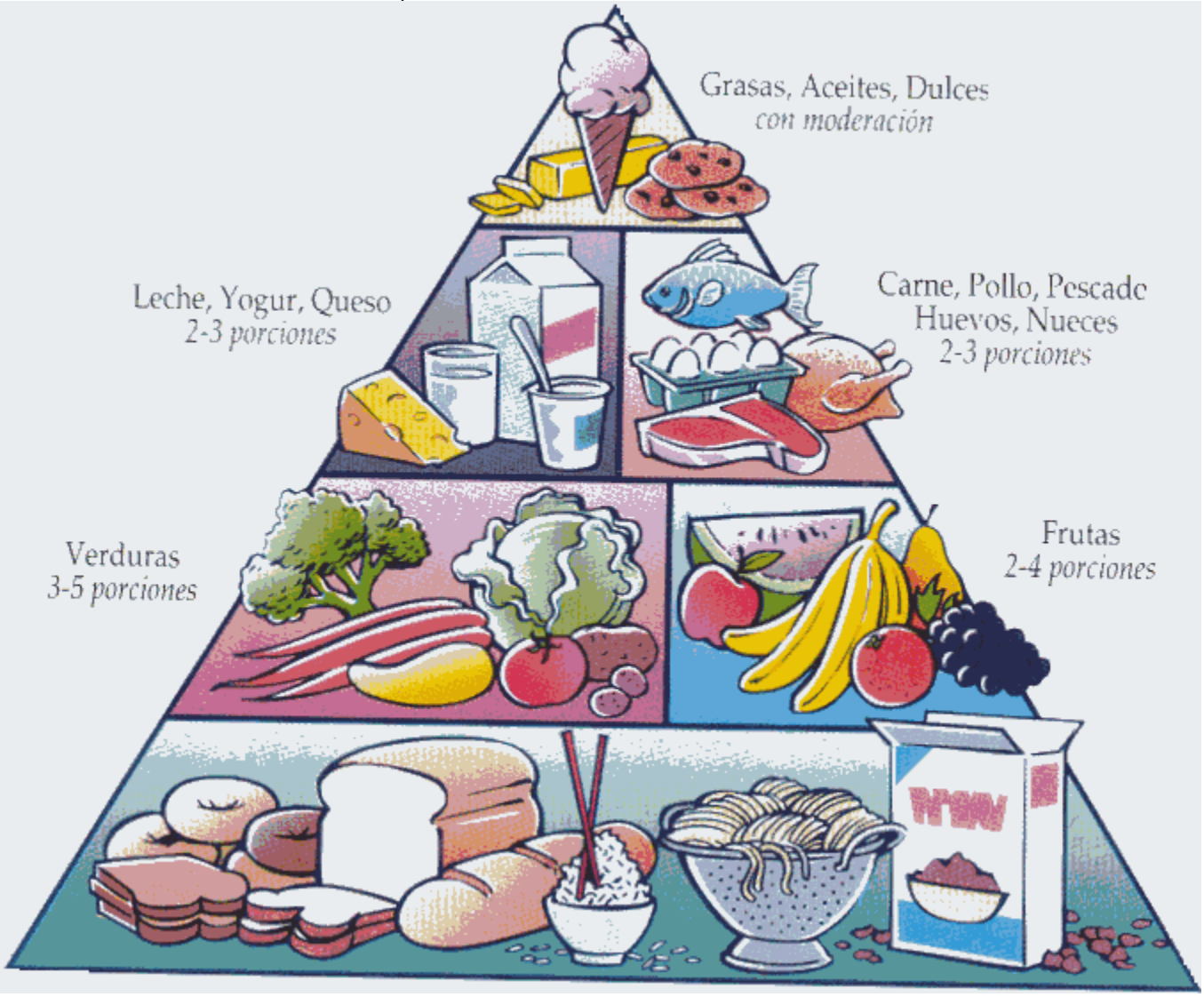
Los nutrientes o principios alimenticios son todas las sustancias integrantes normales de los alimentos, por ejemplo el almidón de los vegetales, la grasa de la leche, etc.

Los nutrientes esenciales o principios nutritivos son sustancias integrantes del organismo, cuya ausencia del régimen o su disminución por debajo de un límite mínimo, ocasiona después de un tiempo variable una enfermedad carencial. Ejemplo de nutrientes esenciales son: algunos aminoácidos, la vitamina A, el hierro, el calcio, etc.

Pirámide de alimentación:

Para estar sanas, las personas necesitan consumir distintos alimentos y líquidos. La pirámide de alimentos básicos describe la calidad y cantidad de los alimentos diarios que necesitamos para obtener los nutrientes necesarios.

Pirámide de Alimentos Básicos Porciones por día.

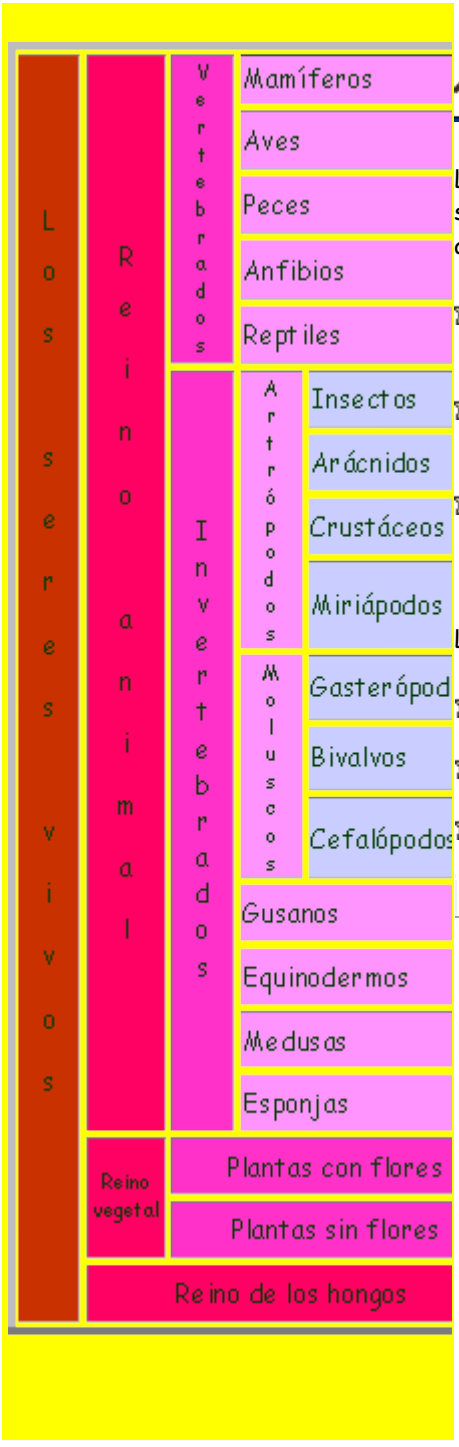


Leer más: http://www.monografias.com/trabajos7/alim/alim.shtml#ixzz2g5sARVRQ

Los seres vivos.

http://www.educared.org/global/anavegar5/podium/images/a/2564/los_seres_vivos.htm

¿Qué son los seres vivos?
¿Cuáles son las funciones vitales?
¿Cuáles son los reinos en los que se dividen los seres vivos?
¿Cuál es la clasificación de los vertebrados?



Los seres vivos

Los seres vivos son los que tienen vida. Ello significa que realizan una serie de actividades que les permiten vivir y adaptarse al medio. Estas actividades se llaman funciones vitales y son las siguientes:

- Reproducción: todos los seres vivos originan, mediante procedimientos diferentes, nuevos seres parecidos a ellos.
- Nutrición: se alimentan para conseguir la energía suficiente para crecer, moverse y vivir.
- Relación: reaccionan ante las informaciones que reciben del entorno que les rodea. También responden ante los estímulos de otros seres vivos.

Los seres vivos se dividen en tres reinos:

- Reino animal
- Reino vegetal
- Reino de los hongos

Reino animal

Está formado por todos los animales. Sus características principales son:

- Se alimentan de plantas o de otros animales
- Se relacionan con el exterior a través de los movimientos (andan, vuelan o nadan) y a través de los órganos de los sentidos

Los animales pueden clasificarse en dos grupos:

- Animales vertebrados
- Animales invertebrados

Los vertebrados

Los vertebrados son un grupo de animales con un esqueleto interno articulado, que actúa como soporte del cuerpo y permite su movimiento.

Tienen las siguientes características:

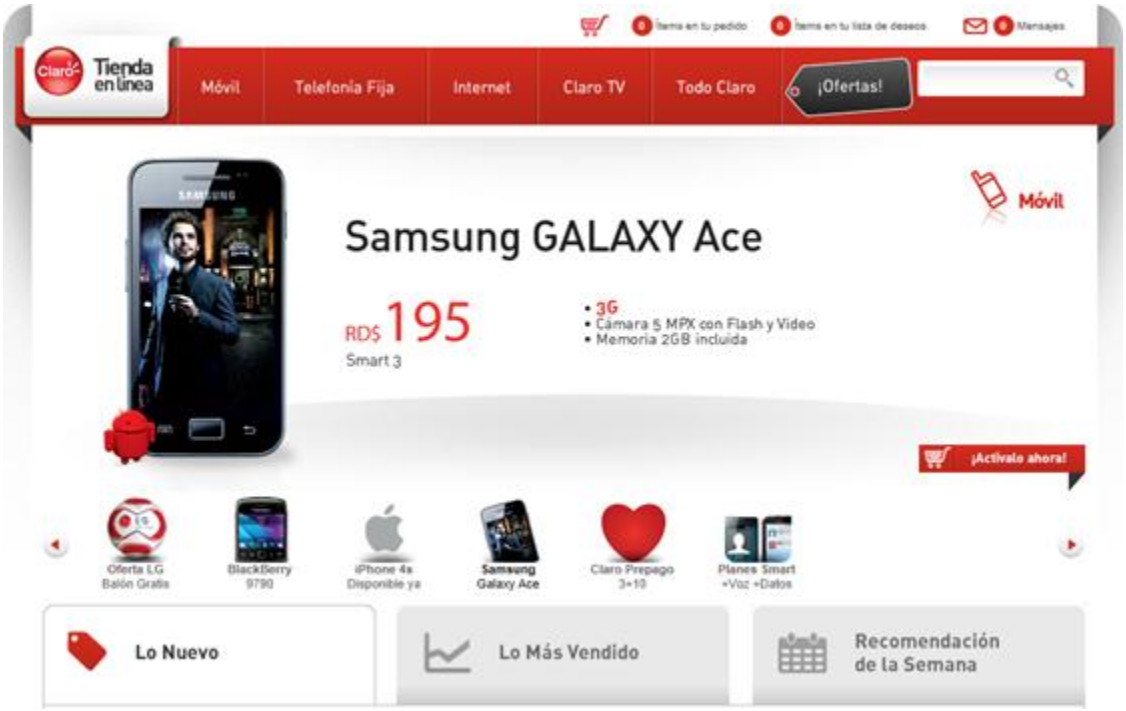
- Tienen columna vertebral, formada por un serie de piezas articuladas o vértebras, que permiten algunos movimientos y les dan cierta flexibilidad.
- El cuerpo está dividido en cabeza, tronco y extremidades.
- Hay individuos machos e individuos hembras, es decir, el sexo está diferenciado.

Los vertebrados se clasifican en cinco grupos:

- Mamíferos
- Aves
- Peces
- Anfibios
- Reptiles

Inauguración de una sucursal de CLARO. Propia creatividad.

http://gadgetdominicana.com/2012/04/22/nueva-tienda-en-online-de-claro-donde-podras-adquirir-productos-y-servicios/



Con el objetivo de facilitar la interacción con sus clientes actuales y potenciales, así como adecuarse a las tendencias mundiales Recientemente la empresa de telecomunicaciones Claro lanzó su nueva "Tienda en Línea Claro".

A través de la Tienda en Línea Claro, se podrán adquirir los productos y servicios que ofrece la empresa desde la comodidad de del hogar o en cualquier parte que se encuentren.
Online significa que estará disponible al público las 24 horas, los 365 días del año y cuenta con el valor agregado de entrega a domicilio y a nivel nacional. Así como la facilidad de pago con tarjeta de crédito.

Los usuarios pueden navegar en las secciones de su interés y agregar a su "carrito de compras" los productos de su preferencia, que van desde Líneas Móviles y de Internet en modalidad de Postpago, Control y Prepago, además, los clientes pueden adquirir nuevos equipos utilizando el beneficio de Cambiazo de marcas reconocidas.
Para encontrar la Tienda en Línea Claro, solo hay que acceder a https://tiendaenlinea.claro.com.do seguir sencillos pasos

para quedar registrado y comenzar a disfrutar de todos los beneficios que este moderno servicio ofrece.

La Tienda en Línea Claro, es un lugar seguro que cuenta con una sofisticada arquitectura tecnológica compuesta por varios mecanismos que protegen la información de los usuarios.

Con esta iniciativa, la empresa se mantiene apegada a su compromiso de poner a disposición de sus clientes, herramientas basadas en la tecnología para facilitar la entrega de sus servicios y productos, al tiempo que sigue las tendencias mundiales en cuanto a preferencia de canales y medios de consumo se refiere, aumentando de esta forma el alcance hacia los clientes.

Promoción a la tienda La Sirena. Propia creatividad.

Las Fallas tectónicas de la isla de Santo Domingo.

La Ruta de los huracanes.

Las Américas: Norte, Centro y Sur.

El Merengue dominicano.

Los Estados de la materia.

APÉNDICE II
PRÁCTICAS SUGERIDAS PARA LA CASA

Presentación de una empresa real o imaginaria. Propia creatividad.
Antecedentes coloniales. Los taínos. El encuentro de dos culturas.
Gobernantes de la isla de Santo Domingo 1492-1844.
Presidentes dominicanos PRIMERA REPÚBLICA.
La Contaminación.
El turismo en la República Dominicana: playas, música, comida, ciudad colonial.
Las calles de Santo Domingo.
Célula animal: La división celular.
Los símbolos patrios.
La muerte de Trujillo.
La guerra de abril 1965.
Viaje al centro de la tierra.
La Batalla de Tortuguero.

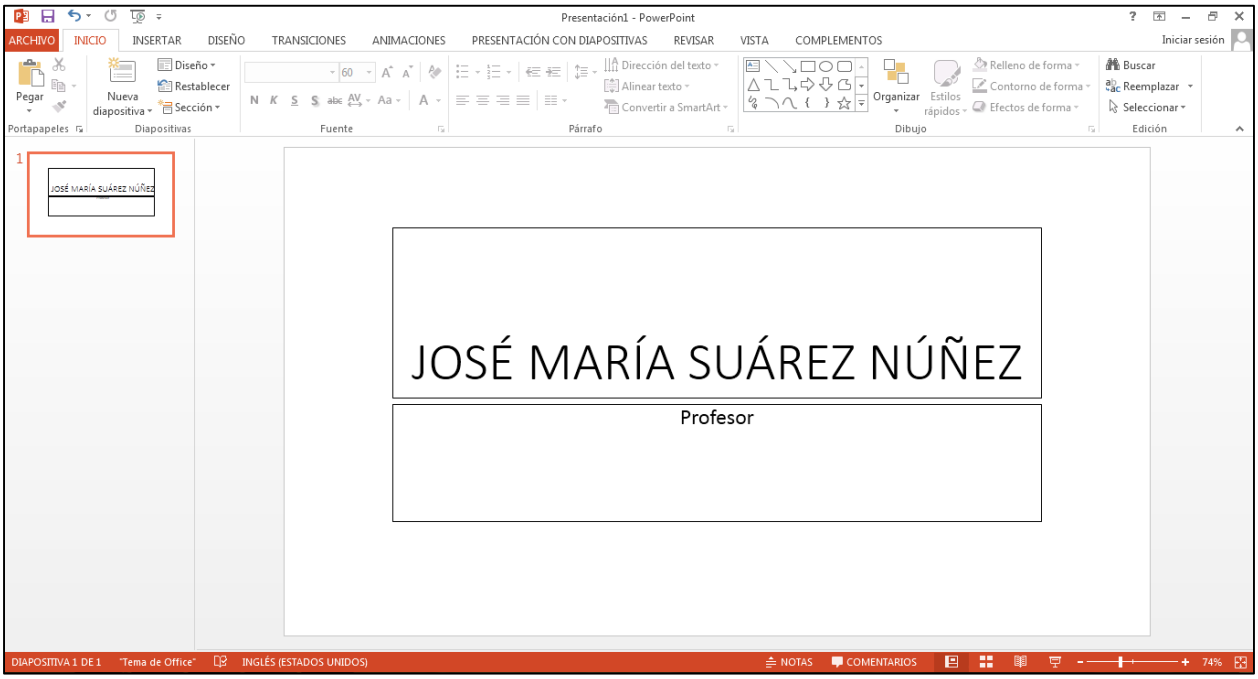
APÉNDICE III
EJERCICIOS EN EL AULA

No. 1 (Ver en línea)

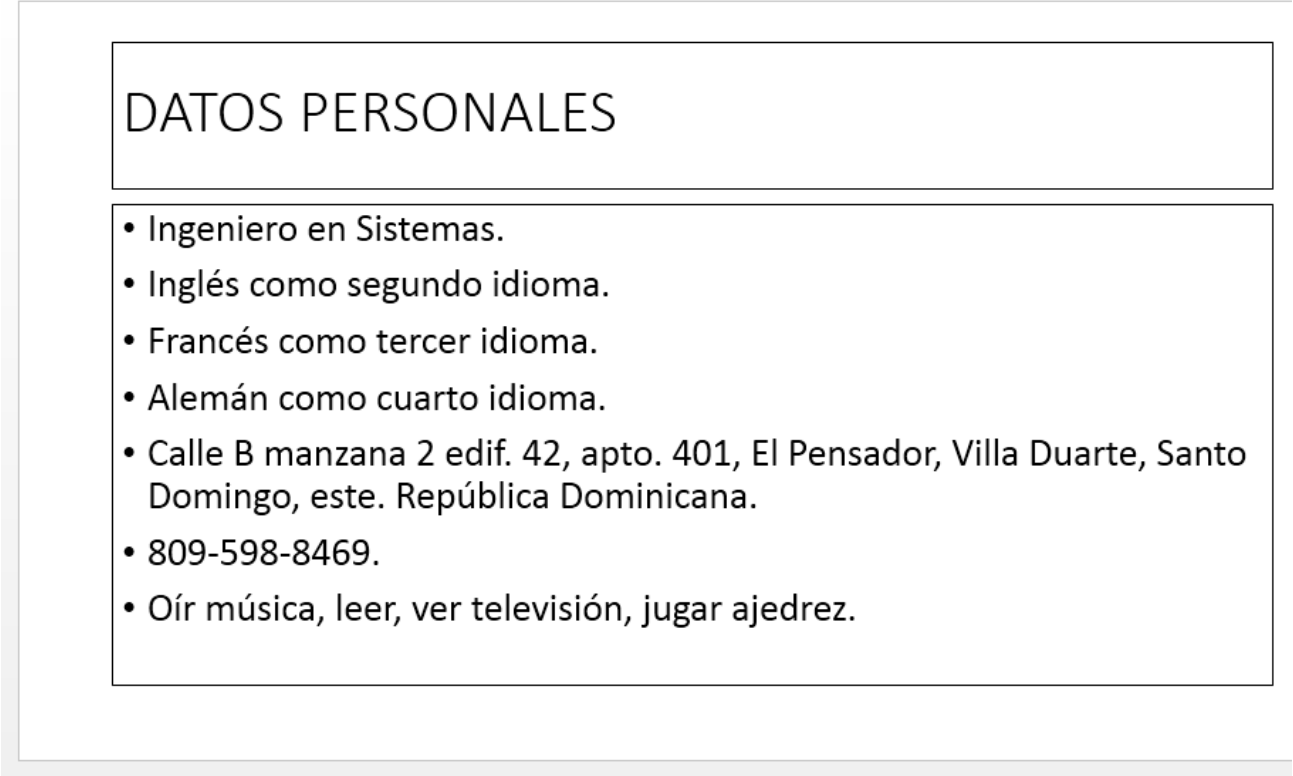
Identificación del maestro.

¿Cuál es el nombre del maestro?
¿Cuál es la profesión o grado académico del mismo?
Menciona cuáles otros cursos o entrenamientos posee el maestro.
¿Dónde vive el maestro? ¿Cuáles son sus entretenimientos?
¿Cuál es el teléfono del maestro?

La portada.



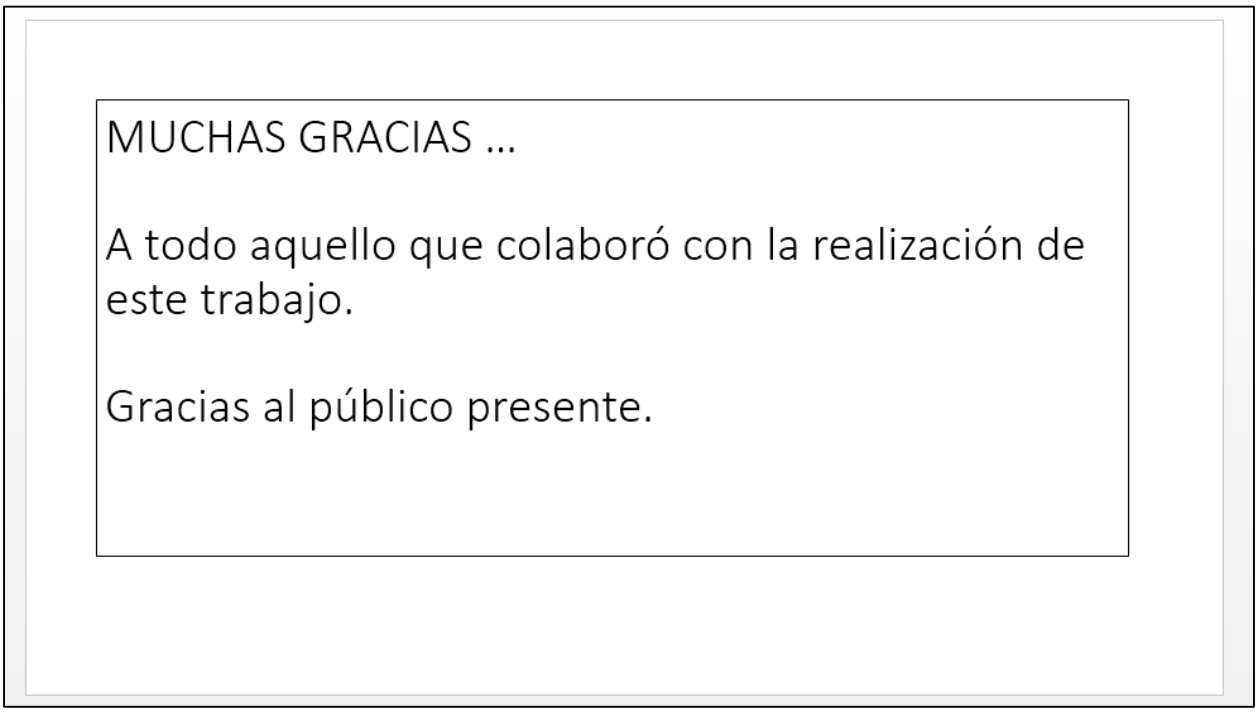
El contenido.



Las fuentes consultadas.

En este primer ejercicio, como se trata de la presentación del maestro no es necesario FUENTES CONSULTADAS.

Los agradecimientos.



No. 2 (Ver en línea.)

CENTU. Técnico en Informática.

¿Cuáles son los cursos que forman el Técnico en Informática?
Describir brevemente para qué sirve cada uno de estos cursos.

PORTADA.

Primera diapositiva. Tipo: Título y objetos.
Centro de Tecnología Universal
Por Juana Sánchez.

CONTENIDO.

Segunda diapositiva. Tipo: Título y objetos.
TÉCNICO EN INFORMÁTICA
Windows 7.
Word.
Excel.
PowerPoint.
Internet y Outlook.
Publisher.

Tercera diapositiva. Tipo: Título y objetos.
WINDOWS 7
Consiste en conocer la historia de la computadora.
Conocer los precursores e inventores.
Identificar cada parte del computador y su utilidad.
Cómo encender y apagar un computador.
Qué es Windows y su utilidad.
El escritorio, los iconos, la barra de tareas, el menú de inicio.
Microsoft office. Los archivos. Paint, block de notas, Word.

Cuarta diapositiva. Tipo: Título y objetos.
WORD
Consiste en conocer y utilizar el teclado.
Técnicas de escritura.
Trabajos de office: cartas, memos, anuncios.

Quinta diapositiva. Tipo: Título y objetos.
EXCEL
Cálculos y ejercicios de matemáticas.
Principios de contabilidad.
Gráficos estadísticos.

Sexta diapositiva. Tipo: Título y objetos.

POWER POINT
Consiste en diseñar trabajos de exposición a un público.
Ventas. Promociones.
Séptima diapositiva. Tipo: Título y objetos.
INTERNET
Consiste en conectarse al resto de mundo.
Estar enterado de lo que acontece.
Cómo investigar.
Cómo buscar y conseguir datos: vídeos, data, sonido, imagen.

Octava diapositiva. Tipo: Título y objetos.
PUBLISHER
Consiste en poder desarrollar nuestros propios diseños impresos.
Poder crear diseños para terceros.
Poder crear: letreros, afiches, folletos, etiquetas, certificados, anuncios.

FUENTES CONSULTADAS.

Novena diapositiva. Tipo: Título y objetos.
WWW.GOOGLE.COM
WWW.MICROSOFT.COM

AGRADECIMIENTOS.

Décima diapositiva. Tipo: Sólo el título.
MUCHAS GRACIAS.

Sugerencias al maestro: Si el alumno terminó los ejercicios y las prácticas propuestas, asígnele una evaluación aproximada, póngalo a ayudar a sus compañeros, pídale que haga una práctica libre o despáchelo temprano.

No. 3 (Ver en línea)

Las Redes sociales. El Ipad.

http://www.monografias.com/trabajos84/redes-sociales/redes-sociales.shtml

Gracias a:
Elvis Dìaz
Pedro Belliard

¿Qué son las redes sociales?
¿Cuál ha sido la evolución de las redes sociales?
¿Qué impacto ha tenido en la sociedad?
¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las redes sociales?
Menciona las características de las redes sociales

1. *Introducción*

En el presente trabajo estarán plasmados aspectos muy importantes en relación a las redes sociales, siendo esta última un sitio o página de internet que permite el registro de usuarios, con el objetivo de interactuar con las demás personas. En concordancia al termino redes sociales, también estaremos versando y/o explicando la evolución de esta última, su influencia en la comunicación, las ventajas y desventajas de las redes sociales y la evolución y características de las ya mencionadas redes en Venezuela; de la misma manera ejemplificaremos y describiremos las redes sociales tomando como referencia las más populares del momento.

El objetivo fundamental del presente, está implícito dentro del marco educativo, es decir como futuros docentes debemos conocer todo el contenido teórico referente a las redes sociales y en tal sentido utilizar en nuestra practica pedagógica el uso de esta tecnología con el fin de propiciar aprendizajes significativos y de calidad.

Redes Sociales

Definición

El término red, proviene del latín rete, y se utiliza para definir a una estructura que tiene un determinado patrón. Existen diversos tipos de redes: informáticas, eléctricas, sociales. Las redes sociales se podrían definir como estructuras en donde muchas personas mantienen diferentes tipos de relaciones amistosas, laborales, amorosas. Por lo tanto hoy en día el término "red social " se llama así a los diferentes sitios o páginas de internet que ofrecen registrarse a las personas y contactarse con infinidad de individuos a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, entre otros.

De acuerdo a lo que plantea Jaime Royero (2007) define las redes sociales como "el conjunto de personas, comunidades, entes u organizaciones que producen, reciben e intercambian bienes o servicios sociales para su sostenimiento en un esquema de desarrollo y bienestar esperado. Dicho bienestar es mediatizado por los avances en el campo de la ciencia y la tecnología producidos y ofrecidos en su valor social y mercantil a las personas o grupos de ellas, en un territorio y en unas condiciones económicas sociales determinadas. Estos intercambios se dan a nivel local regional, nacional, internacional y global".

Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales

Ventajas:

- 1) Puede ser utilizada en el sector académico y laboral, para el intercambio de diversas experiencias innovadoras.
- 2) Los empresarios que hacen uso de las redes han demostrado un nivel de eficiencia y un acertado trabajo en equipo, consolidando proyectos de gestión del conocimiento.

- 3) Favorecen la participación y el trabajo colaborativo entre las personas, es decir, permiten a los usuarios participar en un proyecto en línea desde cualquier lugar.
- 4) Permiten construir una identidad personal y/o virtual, debido a que permiten a los usuarios compartir todo tipo de información (aficiones, creencias, ideologías, etc.) con el resto de los cibernautas.
- 5) Facilitan las relaciones entre las personas, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como físicas.
- 6) Facilitan el aprendizaje integral fuera del aula escolar, y permiten poner en práctica los conceptos adquiridos.
- 7) Por el aislamiento social del mundo actual, la interacción a través de Internet permite a un individuo mostrarse a otros. Es decir, las redes sociales son una oportunidad para mostrarse tal cual.
- 8) Permite intercambiar actividades, intereses, aficiones.

Desventajas:

- 1) Personas con segundas intensiones pueden invadir la privacidad de otros provocando grandes problemas al mismo. Compañías especialistas en seguridad afirman que para los hackers es muy sencillo obtener información confidencial de sus usuarios.
- 2) Para algunos países ser usuario de estas redes se convierte en una amenaza para la seguridad nacional. Esto ha hecho que para el personal relacionado con la seguridad de un país sea una prohibición.
- 3) Si no es utilizada de forma correcta puede convertir en una adicción.
- 4) Gran cantidad de casos de pornografía infantil y pedofilia se han manifestado en las diferentes redes sociales.
- 5) Falta de privacidad, siendo mostrada públicamente información personal.

Leer más: http://www.monografias.com/trabajos84/redes-sociales/redes-sociales.shtml#ixzz2g5yr2vnE

El Ipad

http://es.wikipedia.org/wiki/IPad

Gracias a Pedro Belliard

¿Qué es el Ipad?
¿Cuándo fue creado el primer Ipad?
¿Cómo ha ido evolucionando?
¿Cómo está diseñado, cómo es su uso y para qué es usado?
¿Cuál ha sido el impacto en la sociedad?

El **iPad** es una línea de tabletas diseñadas y comercializadas por Apple Inc. La primera generación fue anunciada el día 27 de enero de 2010, mientras que el 2 de marzo de 2011 (última presentación de Steve Jobs) apareció la segunda generación. Se sitúa en una categoría entre un "teléfono inteligente" (*smartphone*) y una computadora portátil, enfocado más al acceso que a la creación de aplicaciones y temas.[1]

La tercera versión del dispositivo, que pasó a llamarse de nuevo iPad,[2] fue presentada el 7 de marzo de 2012. Esta fue la primera presentación de productos del CEO Tim Cook, tras el fallecimiento de Jobs.

Las funciones son similares al resto de dispositivos portátiles de Apple, como es el caso del iPhone o iPod touch, aunque la pantalla es más grande y su hardware más potente. Funciona a través de una NUI (Interfaz natural de usuario) sobre una versión adaptada del sistema operativoiOS.[3] [4] Esta interfaz de usuario está rediseñada para aprovechar el mayor tamaño del dispositivo y la capacidad de utilizar software para lectura de libros electrónicos y periódicos, navegación web y correo electrónico, además de permitir el acceso al usuario a otras actividades de entretenimiento como películas, música y videojuegos.[5]

Posee una pantalla con retroiluminación LED y capacidades multitáctiles de 9,7 pulgadas (24,638 cm), de 16 a 128 gigabytes (GB) de espacio enmemoria flash, Bluetooth y un puerto de conexión periférica de 30 pines o conector lightning (iPad cuarta generación) que permite la sincronización con el software iTunes además de proporcionar conexión para diversos accesorios.[6] Existen dos modelos: uno con conectividad a redes inalámbricas Wi-Fi 802.11n y otro con capacidades adicionales de GPS y soporte a redes 3G (puede conectarse a redes de telefonía celularHSDPA). Ambos modelos pueden ser adquiridos en tres capacidades de almacenamiento distintas, Además se pueden adquirir en dos colores diferentes: blanco *(white)* y negro *(black)*; ambas versiones están disponibles con 16, 32, 64 y 128 GB en el caso del iPad de cuarta generación.[6]

-

iPad como lector de libros electrónicos (ebooks).

-

Un teclado virtual aparece cuando es necesario escribir.

-

La parte trasera del iPad, hecha de aluminio.

-

iPad sobre el *Dock con teclado*.

No. 4 (Ver en línea)

Historia de las computadoras.

Recuperado de: http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD12/contenidos/guias/anexo1.html

¿Qué es el ábaco y dónde fue inventado?

¿Cómo son los orígenes de la computadora?

¿Quién fue Blaise Pascal y que logró hacer?

¿Quién inventó la máquina diferencial y que se logró con élla?

¿Quién fue Herman Hollerith y que hizo?

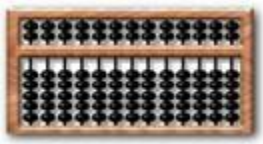
¿Qué era la Mark I y quién la inventó?

¿Qué ENIAC, EDVAC y la UNIVAC?

¿Cuáles fueron las generaciones de computadoras?

¿Cuál fue el primer lenguaje de computadora de alto nivel y quiénes lo inventaron?

¿Consideraría usted que puede fabricarse una computadora utilizando solamente piedras, o engranajes de metal? Ciertamente, un aparato que hoy en día requiere docenas de materiales, como plásticos, acero, oro, silicio, y aun de algunos elementos tan improbables como el germanio o el niobio, no da la impresión de poder ser imitado -ni siquiera simulado- con piedras o engranajes como únicas partes constituyentes.



Sin embargo, los orígenes de la computadora son tan modestos como eso. Si concedemos que uno de los propósitos básicos de la computadora es efectuar cálculos, tal vez el ábaco no nos resulte un pariente tan lejano después de todo, y estamos hablando de una invención que apareció en Babilonia 1000 años antes de Cristo. Al principio los ábacos estaban hechos de una base de arcilla sobre la que se disponían y movían las cuentas de piedra. Más tarde se ideó la estructura de madera con cuentas corredizas, tal como la conocemos hoy, pero las piedras siguieron ayudando a muchas culturas a lidiar con números y cantidades por siglos, tanto que todavía conservamos el recuerdo de aquellos incipientes métodos guardado en la raíz de la palabra "calcular".

Mucho tiempo después, en el siglo I antes de nuestra era, los griegos crearon una compleja máquina para el cálculo astronómico que durmió veinte siglos bajo las aguas cercanas a la pequeña isla de Antikythera, hasta que unos pescadores de esponjas la descubrieron en 1900. El artefacto, que ahora se exhibe en el Museo Nacional de Atenas, bien puede ser aquel que refería Cicerón como *"recientemente construido por nuestro amigo Poseidonius, el cual con cada revolución reproduce los mismos movimientos del Sol, la Luna y los cinco planetas"*.

Con el tiempo y el perfeccionamiento de otras maquinarias similares, los relojes entre ellas, algunos visionarios reinventaron el concepto de utilizar engranajes para efectuar cálculos aritméticos. Uno de ellos fue Leonardo Da Vinci, alrededor del 1500, y poco más de un siglo más tarde el astrónomo Wilhelm Schickard y el matemático Blaise Pascal crearon sendas máquinas de calcular, de las cuales la de Pascal terminó siendo la más famosa, al punto de que muchos lo reconocen como el verdadero padre de la computación.

La máquina de Pascal apenas si podía sumar, pero utilizando la técnica del complemento y las adiciones progresivas también restaba, multiplicaba y dividía. Treinta años después, el barón Gottfried von Leibniz construyó su propio artefacto aritmético y consiguió extraer raíces cuadradas con técnicas similares.

Sin que realmente parezca tener mucho que ver con la computación, recordemos que en 1714 un ingeniero inglés de nombre Henry Mill patentó la primera máquina de escribir, aunque estaba tan adelantado a su tiempo que nunca llegó a fabricar una, menos todavía a obtener beneficios de su invención. Pero sucede que para que la computadora moderna cobrase forma hicieron falta muchos descubrimientos como este, indirectamente relacionados con la finalidad de operar con números. También es el caso de Joseph-Marie Jacquard, inventor de la tarjeta perforada que hizo posible el ingreso y registro de datos en las primeras máquinas electrónicas, aunque al principio sólo se la usara en hilanderías para comandar los diseños de telas y alfombras.

Llegamos así a 1822, cuando Charles Babbage se propuso construir una máquina para aliviar el trabajo de los matemáticos que calculaban laboriosamente las tablas de logaritmos y funciones trigonométricas, a quienes en esa época se conocía como "computadores". La Máquina Diferencial de Babbage nunca fue terminada, ya que su inventor pergeñó antes un proyecto más ambicioso, el Motor Analítico, que utilizaría tarjetas de Jacquard para almacenar sus programas, de modo que vemos aquí varios de los componentes esenciales de una computadora moderna. Una colaboradora de Babbage, Augusta Ada Lovelace, hija del poeta Lord Byron, escribió el primer conjunto de instrucciones para el Motor Analítico con el fin de computar la serie de Bernoulli, y de ese modo se convirtió en la primera programadora de la historia.

El problema con Babbage era que tan pronto ideaba una solución para sus máquinas se le ocurría otra, de modo que sus invenciones siempre estaban "en construcción" y al cabo no consiguió completar ninguna. No obstante, dos ingenieros suecos, Georg y Edward Scheutz, construyeron una pequeña Máquina Diferencial en 1834, y en 1876, apenas cinco años después de la muerte de Babbage, George Barnard Grant presentó otra versión, hecha de 15.000 partes móviles, en la Feria de Filadelfia.

Alrededor de 1864 se produjo otro avance en apariencia poco relacionado con las máquinas de calcular, pero que a la larga resultó ser muy significativo para la informática. Por esos años fue que George Boole inventó su famosa Álgebra, un modo de representar matemáticamente las relaciones lógicas.

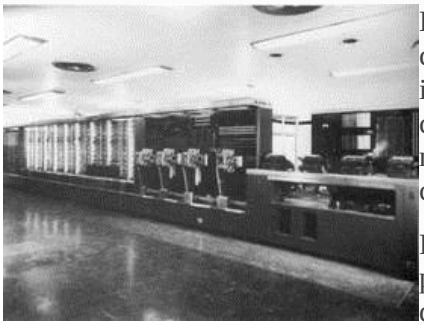
Asimismo, podría parecer una intromisión indebida mencionar aquí un invento aparentemente tan apartado de la ciencia cibernética como lo es la modesta lámpara eléctrica, pero sucede que Thomas Alva Edison descubrió también que si introducía una pequeña placa de metal dentro de sus bombillas podía detectar el flujo de electrones que emitía el filamento. Este "efecto Edison" fue desarrollado por John A. Fleming para crear el primer diodo en 1900, y luego por Lee de Forest para inventar el triodo, origen de los "tubos electrónicos" que poblaban el interior de las primeras radios y televisores.

Para la misma época en que Edison experimentaba con bombillas eléctricas, Christofer Latham Sholes descubrió una solución para el problema que aquejaba a las entonces renacidas máquinas de escribir. Sucede que la disposición de las teclas permitía a los operadores escribir muy rápido, *demasiado* rápido, y por la naturaleza mecánica del aparato esto hacía que se atascase con frecuencia. Sholes inventó entonces la disposición que hoy conocemos como QWERTY. Pocas personas están al tanto de que el teclado que usan todos los días fue concebido para *lentificar* la dactilografía, y que pese a haber desaparecido la causa del problema seguimos atados, por costumbre, a esa disposición convencional de las teclas que, curiosamente, *persigue la ineficiencia.*

Poco antes de terminar el siglo XIX muchos inventores se esmeraban por construir máquinas lógicas, como Charles Stanhope, William Stanley Jevons y Allan Marquand. La primera en utilizar la electricidad como fuente de energía fue la del psicólogo americano Benjamin Burack. Todos estos intentos eran demasiado burdos, por no contar con una base formal bien establecida, hasta que Claude Shannon publicó su famosa tesis en 1936, relacionando la lógica de Boole (fundada en el sistema binario verdadero-falso) con los circuitos eléctricos. Este concepto, que un interruptor representa los dos estados del sistema binario y que con él se puede utilizar la lógica de Boole para efectuar operaciones lógicas y algebraicas, hoy nos parece juego de niños. Sin embargo, el descubrimiento de Shannon puede considerarse entre los más influyentes de toda la historia de la tecnología.

En 1890 los EE.UU. se enfrentaban al problema de censar 62 millones de habitantes. El inventor Herman Hollerith concibió la idea de resucitar las tarjetas de Jacquard y creó todo un sistema electromecánico para registrar, almacenar y recuperar la información estadística requerida a cada ciudadano. Aparte de su importancia como antedecente de la computadora, esta máquina hizo a Hollerith muy famoso y atrajo muchos negocios a su compañía: la International Business Machines, o IBM.

Con casi todos los elementos a la mano, aparecen en escena John Vincent Atanasoff y Clifford Berry. Atanasoff fue un físico y matemático a quien se atribuye la primera computadora electrónica funcional, con memoria y tarjetas perforadas, pero los historiadores no se ponen de acuerdo sobre si su invento realmente existió completo, o si sólo se limitó a algunas experiencias aisladas.

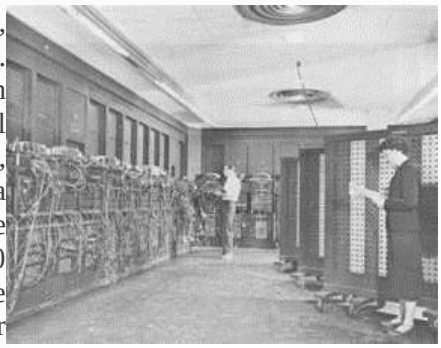


Ese mismo año dos empleados de la IBM crearon la Harvard Mark I, un engendro de 750.000 partes entre interruptores, levas y relés, que pesaba más de 5 toneladas y operaba con números de 23 dígitos. La Mark I tardaba cuatro segundos para multiplicar dos números, y diez para dividirlos, en medio de una cacofonía insoportable.

Por obvias razones, la Segunda Guerra Mundial despertó gran interés por estas fabulosas calculadoras. En la Alemania nazi Konrad Zuse desarrolló una computadora con relés, aunque su idea original había sido utilizar tubos electrónicos, y luego le siguieron modelos más perfeccionados que los Aliados se

encargaron de bombardear con militar prolijidad. El trabajo de Zuse recién fue reconocido mucho tiempo después del fin de la guerra.

En Inglaterra, un equipo conducido por Alan Turing se devanaba los sesos tratando de decodificar las claves alemanas -entre ellas el famoso código ENIGMA- para lo cual construyeron en tiempo récord una computadora con 1.800 tubos de vacío.



En el mismo año de 1943, John William Mauchly y J. Presper Eckert crearon ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), considerada la primera computadora programable moderna. ENIAC realmente era un monstruo tecnológico. Pesaba 30 toneladas, usaba 18.000 tubos y consumía 150 kilowatts de electricidad. Su mantenimiento era infernal, sobre todo por el calor que generaba. En un año debieron reemplazarse los tubos a razón de ¡50 por día!

ENIAC pronto fue superada por EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer), cuya particularidad consistía en poseer una memoria de lectura-escritura en la que se almacenaban tanto los datos como el programa. Por primera vez una máquina podía controlarse con total versatilidad, y ya no era necesario que recorriese el programa de principio a fin, permitiendo en cambio introducir caminos condicionales, lazos y recursiones.

En 1945, el matemático John Von Neumann, reputado como uno de los más grandes genios de toda la historia, vio el potencial que ENIAC y EDVAC tenían para ayudar en los complejos cálculos que conducirían a la creación de la bomba atómica. Cautivado por las computadoras, sintetizó las bases de su funcionamiento en tres principios:

1. Una memoria que contiene datos e instrucciones. Estos datos e instrucciones pueden ser leídos y escritos en cualquier orden que se desee.
2. Una unidad de cálculo capaz de realizar operaciones lógicas y aritméticas con los datos.
3. Una unidad de control que interpreta cada instrucción recuperada de la memoria y decide el curso de acción basándose en los resultados de operaciones previas.

Aunque ya en 1926 se había aprobado una patente –a nombre de un tal Julius Edgar Lilienfield– que describía un sistema de amplificación electrónica basado en semiconductores, fue recién en la Navidad de 1947 que William Shockley, Walter Brattain y John Bardeen construyeron el primer transistor de germanio, dando un gran paso hacia el reemplazo de la tecnología del tubo de vacío y aliviando notablemente el consumo de energía de las computadoras.

Como suele leerse en las novelas de suspenso, "los acontecimientos se precipitan". En 1951 sale al mercado la primera computadora comercial, UNIVAC.

En 1958, el suizo Jean Hoerni inventa el proceso *planar* para construir transistores utilizando un método litográfico. En el mismo año, Jack Kilby, de la Texas Instruments, produce *el primer circuito integrado.*

Cuatro años más tarde, la IBM produjo su versión 610 Auto-Point Computer, a la que se presentó como "la primera computadora personal". En realidad, lo único que tenía de "personal" era que podía ser operada por un solo individuo, pero el hecho de que no contase con programas almacenados, y su costo de 55.000 dólares por unidad, no la califican para la definición. La mayoría de las máquinas de estos años eran tan costosas y complejas de operar –a veces requerían de un pequeño ejército de ingenieros que se contrataban junto con el aparato– que sólo estaban al alcance del gobierno o de grandes entidades financieras.

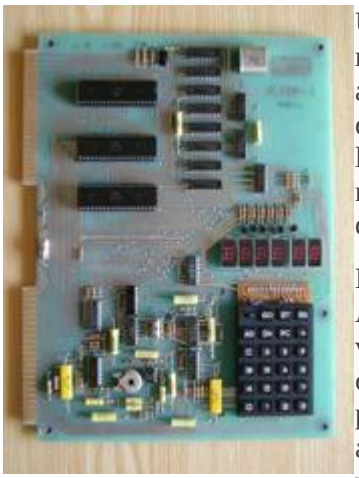
En 1964, Douglas Engelbart inventa el ubicuo "mouse", ese ratoncito de larga cola que nos permite interactuar tan cómoda y rápidamente con nuestra computadora. Pasaron cuatro años hasta que el ratón fue formalmente presentado en sociedad, y ya nunca nos abandonó.

El único mercado realmente popular para los circuitos integrados de Kilby era el de las calculadoras electrónicas de escritorio, muy en boga en esos tiempos, y fue entonces que un fabricante de circuitos integrados especializados, John Hoff, adivinó que se ahorraría mucho tiempo creando uno que fuese *programable* . El resultado fue el 4004, el primer*microprocesador* , que en realidad era parte de un sistema de cuatro componentes: el 4004 propiamente dicho, una memoria ROM de 256 bytes, una RAM de 32 y un registro de desplazamiento de 10 bits. Este primer microprocesador contenía 2.300 transistores y podía ejecutar 62.000 operaciones por segundo. Bastaba cambiar su programa para convertirlo en todo un sistema diferente.

Pese a eso el 4004 no fue un éxito comercial, e hizo falta que Intel fabricara el 8008, la versión de 8 bits de su predecesor, para que apareciese la primera computadora verdaderamente "personal", la francesa Micral. En junio de 1972 la palabra "microcomputadora" apareció por primera vez en las revistas especializadas. Al año siguiente vio la luz la Scelbi-8H, una computadora "para armar" que costaba tan sólo 565 dólares, con instrucciones y soldador incluidos.

El éxito de enero de 1975 fue la mítica Altair 8800, todavía basada en el microprocesador 8080. También se vendía desarmada, pero el precio había caído a 375 dólares. Claro que con sus 1000 bytes de memoria no era mucho lo que se podía hacer con ella, pero los aficionados agotaron el stock en poco tiempo.

1975 fue uno de "esos" años, porque mientras la primera versión de Altair hacía estragos en el mercado, dos adolescentes, Bill Gates y Paul Allen, fundaban Microsoft y creaban el BASIC 2.0 para el modelo de Altair que llegó a las vidrieras en julio. El BASIC 2.0 fue el primer lenguaje de alto nivel realmente útil para las computadoras personales.



Un mes antes, en junio, MOS Technology produjo el 6502, un microprocesador que competía con el 8080 a un sexto de su precio (costaba apenas 25 dólares). Con el 6502 la compañía lanzó la KIM-1, de 2 kilobytes de RAM y una interfaz alfanumérica hecha con LEDs (diodos emisores de luz) para que el usuario pudiera apreciar el resultado de su programa. La gran novedad, aparte de los 245 dólares que costaba el aparato, era una grabadora de casetes para guardar el software.

En marzo de 1976, Steve Wozniak y Steve Jobs crean la Apple I sobre el 6502, y basados en un gran éxito de ventas pronto lanzan la Apple II, a la que muchos consideran la primera computadora personal moderna por contar con casi todos los elementos que hoy apreciamos en nuestras máquinas, en especial el teclado y el monitor a color. La Apple II costaba la friolera de 1.300 dólares, y convirtió a sus creadores en millonarios.

¿Para qué servían las computadoras en esos días? Los bancos calculaban sus ganancias, igual que hoy, y los militares la trayectoria de los misiles, igual que hoy. Las personas comunes, dueñas de una Altair o una Scelbi, apenas si podían dedicarse a programar su cafetera para encenderse o apagarse diez segundos después de disparar un interruptor. Realmente no había un uso práctico para esas máquinas, salvo el placer de apreciar de cerca la nueva tecnología. Recién con la aparición de la Apple, con su brillante conjunción de teclado, disco flexible y monitor, fue posible introducirse en terrenos más útiles, como *los gráficos, los cálculos complejos y la edición de texto.*

HOME BUDGET, 1979

MONTH	NOV	DEC	TOTAL
SALARY	2500.00	2500.00	30000.00
OTHER			
INCOME	2500.00	2500.00	30000.00
FOOD	400.00	400.00	4800.00
RENT	350.00	350.00	4200.00
HEAT	110.00	120.00	575.00
REC	100.00	100.00	1200.00
TAXES	1000.00	1000.00	12000.00
ENTERTAIN	100.00	100.00	1200.00
MISC	100.00	100.00	1200.00
CAR	300.00	300.00	3600.00
EXPENSES	2460.00	2470.00	28775.00
REMAINDER	40.00	30.00	1225.00
SAVINGS	30.00	30.00	

El primer software exitoso fue VisiCalc, una hoja de cálculo para la Apple programada por un estudiante de Harvard en 1979. Comenzaban a proliferar también los primeros juegos electrónicos, herencia del mitológico Spacewar que creara Steve Russel, un programador del MIT, en 1962.

El mercado se inundó de computadoras personales, siendo las más difundidas la Commodore PET, devenida en el modelo 64, luego en el 128, y la TRS-80 de Radio Shack. Estas máquinas, aunque primitivas según nuestros estándares, eran por fin útiles para las pequeñas empresas y los individuos.

Y así llegamos a 1981, cuando IBM (¡otra vez!) produce la primera PC, que por 1565 dólares brindaba al usuario la sensación de estar al mando de una máquina realmente "poderosa". Y lo fue más por su sistema operativo, el MS-DOS 1.0 creado por Bill Gates y su compañía Microsoft, que gracias a subirse al tren de IBM se transformó prácticamente en el estándar universal.

Otro desarrollo notable por esos días fue lo que hoy conocemos como "interfaz gráfica", básicamente lo que aparece en la pantalla de nuestra computadora y nos permite interactuar con sus programas y contenido. Xerox fue la primera empresa que desarrolló una interfaz gráfica, pero sólo cuando la IBM-PC conquistó el mercado la técnica se volvió realmente popular. Apple reclamó como propia la invención que se adjudicaba Gates, el Windows 1.0 (nacido en 1983, tatarabuelo del Windows 2000 y el XP), aduciendo que había sido copiado de su modelo "Lisa", pero los jueces de la época determinaron que tanto Apple como Microsoft habían tomado la idea de Xerox, por lo cual el litigio quedó en la nada y cada uno tuvo que seguir su propio camino. Bill Gates finalmente se independizó de IBM y construyó su imperio sobre el fabuloso éxito del Windows. Apple lanzó su línea Macintosh, apuntando a un público entusiasta que aún hoy considera a "la Mac" como

un objeto de culto, "caro, pero el mejor". IBM, por su parte, vio lentamente erosionado su poder cuando otros fabricantes replicaron la arquitectura de su PC dando origen a "clones", mucho más económicos e igualmente eficientes.

Lo que sigue es historia muy reciente. Al modelo XT de IBM le siguió la serie 286, 386 y 486, con microprocesadores de 16 bits. Luego comenzó la serie Pentium, ya de 32 bits, y al mismo tiempo progresaron otras partes esenciales de la computadora moderna, con idéntico empuje y velocidad.

Los números sin duda asombran. El microprocesador de la XT trabajaba a un régimen de 4 Megahertz, lo cual equivale a decir que su reloj interno marcaba el ritmo cuatro millones de veces por segundo. Las últimas Pentium tienen procesadores cuyo régimen es 250 veces más veloz. En 1990, un disco rígido de 20 Megabytes parecía inagotable. Diez años más tarde disponíamos de discos capaces de almacenar mil veces más datos y de recuperarlos varios cientos de veces más rápido.

Algunas invenciones tan cotidianas que casi no nos llaman la atención aparecieron en escena en fechas que sí son asombrosamente recientes.

No. 5 (Ver en línea)

Las partes de la computadora

Recuperado de: http://matatan.blogdiario.com/

¿Para qué le es útil la computadora al hombre?
Mencione cuatro funciones del computador.
¿Cuáles son los dispositivos de entrada?
¿Cuáles son los dispositivos de salida?

La computadora le sirve al hombre como una valiosa herramienta para realizar y simplificar muchas de sus actividades. En sí es un dispositivo electrónico capaz de interpretar y ejecutar los comandos programados para realizar en forma general las funciones de:

- Operaciones de entrada al ser receptora de información.
- Operaciones de cálculo, lógica y almacenamiento.
- En la actualidad las computadoras tienen aplicaciones más prácticas, porque sirve no solamente para Computar y calcular, sino para realizar múltiples procesos sobre los datos proporcionados, tales como clasificar u ordenar, seleccionar, corregir y automatizar, entre otros, por estos motivos en Europa su nombre que más común es el de ordenador.
- Operaciones de salida al proporcionar resultados de las operaciones antecedentes.

Unidad Central de Procesos (UCP)

Es la parte más importante de la computadora, en ella se realizan todos los procesos de la información. La UCP está estructurada por un circuito integrado llamado microprocesador, el cual varía en las diferentes marcas de computadoras.

La UCP se divide en dos unidades:

Unidad Aritmético Lógica (UAL).- Es la parte del computador encargada de realizar las: operaciones aritméticas y lógicas, así como comparaciones entre datos.

Unidad de Control (UC).- Se le denomina también la parte inteligente del microprocesador, se encarga de distribuir cada uno de los procesos al área correspondiente para su transformación.

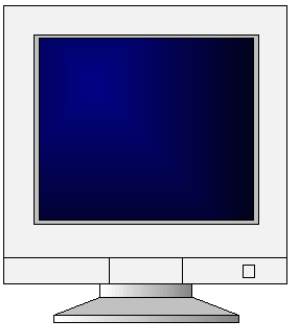
Dispositivos de entrada (DE)

Los dispositivos de entrada son aquellos al través de los cuales se mandan datos a la unidad central de procesos, por lo que su función es eminentemente emisora. Algunos de los dispositivos de entrada más conocidos son el teclado, el manejador de discos magnéticos, la reproductora de cinta magnética, el ratón, el digitalizador (scanner), el lector óptico de código de barras y el lápiz óptico entre otros.

Dispositivos de salida (DS)

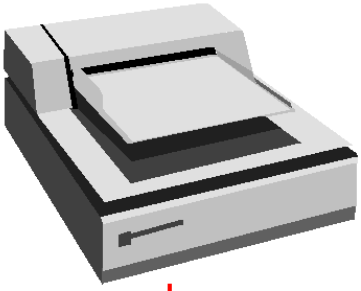
Los dispositivos de salida son aquellos que reciben información de la computadora, su función es eminentemente receptora y por ende están imposibilitados para enviar información. Entre los dispositivos de salida más conocidos están: la impresora (matriz, cadena, margarita, láser o de chorro de tinta), el delineador (plotter), la grabadora de cinta magnética o de discos magnéticos y la pantalla o monitor.

Dispositivos de Salida



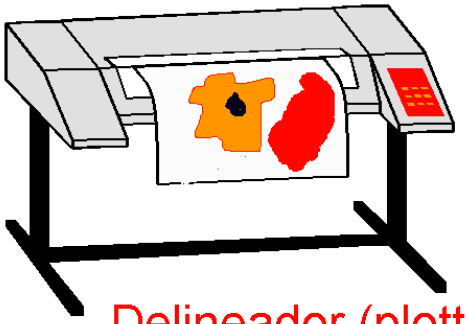
Monitor

Manejadores de discos



Impresora

Módem



Delineador (plotter)

El Mouse

El mouse (del **inglés**, pronunciado [ˈmaʊs]) o ratón es un **periférico** de **computadora** de uso manual, generalmente fabricado en **plástico**, utilizado como entrada o control de datos. Se utiliza con una de las dos**manos** del usuario y detecta su movimiento relativo en **dos dimensiones** por la superficie horizontal en la que se apoya, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el **monitor**.

El Teclado.

teclado de computadora es un **periférico** utilizado para la introducción de órdenes y datos en una **computadora**. Existen distintas disposiciones de teclado, para que se puedan utilizar en diversos lenguajes. El tipo estándar de teclado inglés se conoce como **QWERTY**. Denominación de los teclados de computadora y **máquinas de escribir** que se utilizan habitualmente en los países occidentales, con alfabeto latino. Las siglas corresponden a las primeras letras del teclado, comenzando por la izquierda en la fila superior. El teclado en español o su variante latinoamericana son teclados QWERTY que se diferencian del inglés por presentar la letra "ñ" y "Ñ" en su distribución de teclas.
Se han sugerido distintas alternativas a la disposición de teclado QWERTY, indicando ventajas tales como mayores velocidades de tecleado. La alternativa más famosa es el Teclado Simplificado Dvorak**.**

Sólo las teclas etiquetadas con una letra en mayúscula pueden ofrecer ambos tipos: mayúsculas y minúsculas. Para teclear un símbolo que se encuentra en la parte superior izquierda de una tecla, se emplea la tecla mayúsculas, etiquetada como "↑". Para teclear un símbolo que se encuentra en la parte inferior derecha de una tecla, se emplea la tecla Alt-Gr.

El monitor

El monitor es una parte del ordenador a la que muchas veces no le damos la importancia que se merece.

Hay que tener en cuenta que junto con el teclado y el ratón son las partes que interactúan con nuestro cuerpo, y que si no le prestamos la atención debida, podremos llegar incluso a perjudicar nuestra salud.

Evidentemente no en el caso de personas que hacen un úso esporádico, pero si en programadores impenitentes o navegadores incansables, que puedan pasarse muchas horas diarias al frente de la pantalla.

Vamos a explicar los parámetros que influyen en la calidad de un monitor:

El tamaño de los monitores se mide en pulgadas, al igual que los televisores. Hay que tener en cuenta que lo que se mide es la longitud de la diagonal, y que además estamos hablando de tamaño de tubo, ya que el tamaño aprovechable siempre es menor.

El tamaño es importante porque nos permite tener varias tareas a la vez de forma visible, y poder trabajar con ellas de manera cómoda. También es importante en el caso de que se manejen documentos de gran tamaño o complejidad, tales como archivos de CAD, diseño, 3D, etc que requieren de gran detalle. En estos casos son aconsejables tamaños de 21".

También es importante tener en cuenta que con Windows 98 ya es posible conectar varios monitores al mismo PC, por lo que en el caso de requerir la visualización de varias tareas a la vez puede ser importante, por ejemplo, sustituir un monitor de 27 pulgadas por dos de 15, que será una solución más barata y quizás más cómoda.

Nunca hemos de aceptar menos de 15" (pulgadas). Hoy en día es el estándar, y es lo mínimo exigible, además de ser los que mejor precio ofrecen.

No. 6 (Ver en línea)

Cómo evaluar una computadora.

No. 7 (Ver en línea)

Grandes enigmas de la historia.

http://www.taringa.net/posts/imagenes/8129886/Grandes-Misterios-sin-Respuestas-mas-grandes-de-la-Historia.html

¿Cómo se construyeron?
¿Cuáles son los misterios de la construcción?
Además de las pirámides de Egipto, cuáles otros pirámides tienen implicaciones extraterrestres ? Según J.J.Benítez
¿Qué es el triángulo de las Bermudas?
¿Dónde está ubicado?
¿Qué, cuándo y cuáles cosas desaparecieron en esa zona?
¿Cuánto pesa el alma al morir una persona?
¿Quién es el autor de la teoría del peso del alma?
¿Qué es el lago Ness y quién habita en él?
¿Cuál es la más antigua referencia al lago Ness?
Menciona otros enigmas.

Las Pirámides de Egipto

Imponentes, majestuosas. Las pirámides de Keops, Kefren y Micerinos se alzan en medio del desierto de Gizah altivas. Te detienes frente a ellas, y quedas absorto; tu mente perdida en el tiempo; en épocas de conquistas; en épocas de Grandes Imperios… y sobre todo, en épocas de una civilización que ha cautivado a la Humanidad por su grandeza, por sus monumentos, por sus misterios.

Las pirámides, ¿cómo se construyeron?, nos preguntamos. ¿Cómo es posible que en una época sin los medios actuales, se pudiera construir con tal perfección un monumento funerario capaz de albergar en su interior las catedrales de Florencia, Milán, El Vaticano, Londres y la Abadía de Westminster. La Gran Pirámide de Keops tiene 2.300.000 bloques de piedra caliza de entre dos y quince toneladas cada uno. 230 metros en cada una de sus caras y 146 metros de altura. Por otro lado, su relación matemática perfecta: el doble de la longitud de sus lados por su altura, el famoso número pi.

Muchos misterios, muchos secretos, y sobre todo, mucho respeto. Misterios y respetos que, sin duda, se vieron aderezados por muchos desastres ocurridos en relación a momias y tumbas egipcias. Recordemos, por ejemplo, lo sucedido en el Valle de los Reyes, cuando Howard Carter descubrió la tumba de Tutankamón un 17 de Febrero de 1.923. De la expedición que lo acompañaba, en los 6 años posteriores, 35 personas murieron en condiciones misteriosas. incluso, el perro de Lord Carnavon murió de un infarto fulminante. Una inscripción grabada sobre tu tumba, desató el miedo:

Metafísicas aparte, poco a poco se van descubriendo nuevas pistas que habilitan teorías cada vez más perfeccionadas sobre su construcción. La primera pirámide construida fue la pirámide escalonada de Zóser en el año 2.650 a.C. para el Faraón Snefru, padre de Keops. Construida como una mastaba, ha servido de base para el estudio de otras pirámides mayores. Así, el arqueólogo alemán Guenter Dreyer formuló en el año 2005 una teoría según la cual la construcción de las pirámides es una sucesión de montículos y muros que se iban superponiendo, de modo que una pirámide no es sino un desarrollo del concepto de la mastaba, a la que se le iban añadiendo muros.

El primer gran misterio en la construcción de todas las pirámides y al que se enfrentan todas las teorías, es el de la elaboración de las grandes piedras de las que se hacían uso. hay varias teorías, pero se cree que las piedras se clasificaban según su dureza y apariencia, en caliza, arenisca, alabastro y granito. Los egipcios usaban los estratos de mayor calidad y extraían mediante galerías los materiales más resistentes a la intemperie. Los bloques se cortaban con forma cuadrada o rectangular, y para tallarlos y cortarlos se usaban mazos de madera y herramientas de cobre y bronce. Hasta hace unos años, se pensaba que en las hendiduras se introducían cuñas que al mojarse, se expandían y separaban la piedra. Pero dadas las herramientas existente, ahora se afirma que se introducían cinceles y se calzaban con cuñas, de modo que la presión era doble. Para las piedras duras se golpeaban con un mazo de piedra dolerita. Otra teoría afirmaba que se encendían fuegos y así el granito, por el calor, se rompía.

El segundo misterio al que enfrentarse es su forma triangular. Se relaciona con el concepto de espiritualidad de los egipcios. Este tipo de construcción era un vehículo para la continuación de su vida en el más allá, de modo que asemejaban a una especie de escalera por la que el espíritu del Faraón alcanzaba el cielo. Otras teorías apuntan a que su forma se asimilaba a la de las montañas, dado que en la religión egipcia, las deidades habitaban en las montañas.

Y por último, el tercer y gran misterio: el de su construcción. Muchas son las teorías como decimos, pero la más fundamentada es la que se basa en escritos de Herodoto, quien describía con todo lujo de detalles la construcción de la Gran Pirámide de Gizeh. Según el historiador la pirámide fue construida en 20 años y con 3.000 trabajadores. La pirámide constaba de varias alturas, en las que se situaban poleas, de modo que una vez llegaba la piedra a una de esas alturas, la polea la levantaba a la siguiente y así sucesivamente. Pero dado que no había herramientas similares en esa época, pronto se desechó, aunque sirvió para elaborar aquellas otras teorías que hoy resultan más convincentes: de todos los bloques se procuraban encajar los externos, los visibles, de modo que la construcción pareciera perfecta, pero los internos se soltaban y luego se rellenaban los huecos con barro y piedra. Estos bloques se subían por rampas exteriores, y a través de una especie de patines por los que rodaban. De ellos tiraban unas poleas y se ayudaban de palancas. Al mismo tiempo que se iba ganando altura, las partes acabadas se iban recubriendo a fin de reafirmar el terreno y las pendientes. La punta de la Gran Pirámide se recubrió con un gran piramidón de oro. finalmente, esas rampas exteriores, al no estar bien ancladas, se habían perdido con el paso del tiempo.

Esta teoría echó por tierra aquella otra por la que se postulaba que sólo existía una gran rampa que ascendía desde la base, en línea recta, hasta el vértice, cosa bastante ilógica si se tiene en cuenta que con una pendiente así, sería materialmente imposible subir las grandes piedras.

La última y gran teoría ha sido la publicada hace escasos días, según la cual el francés Jean Pierre Houdin afirma que esas rampas existieron realmente, pero por el interior de la pirámide.

Esta rampa interior en forma de túnel, facilitaba la construcción de la pirámide desde el interior al exterior,

y por ello requería de menos herramientas, y ninguna polea. Según el francés, hubo dos retos: construir la propia pirámide, y luego la cámara funeraria. Inicialmente, para las primera alturas, se usó una rampa exterior. A partir de ahí, se construyó la rampa en espiral a lo largo de la cual iban colocándose las piedras. Las esquinas se tapaban posteriormente. Para los bloques superiores de la cámara funeraria, afirma que se usaron contrapesos que ayudaban a alzar las piedras.

Y, por último, para los amantes de las creencias extraterrestres, por supuesto, no podía faltar la hipótesis de la intervención de seres de inteligencia superior. Von Daniken afirma que hoy día, nadie podría construir una pirámide con la perfección de la de Keops, y si eso es así, la implicación es clara, según él… sólo seres superiores pudieron aportar las técnicas y conocimientos para su construcción. Entre sus seguidores, el propio J.J. Benítez. quienes afirman que no sólo las pirámides tienen implicaciones extraterrestre, sino otros muchos monumentos, como Macchu Pichu o Chichén Itzá.

Triángulo de Las Bermudas

El 5 de diciembre de 1945 una escuadrilla de cinco aviones torpederos Avenger TBM-3, pertenecientes a las Fuerzas Aéreas norteamericanas, desaparecieron sin dejar rastro durante unos vuelos de práctica a pocos minutos de haber partido de su base de Fort Lauderlade, Florida. La desaparición se produjo en la zona que popularmente se conoce como “El Triángulo de las Bermudas”.

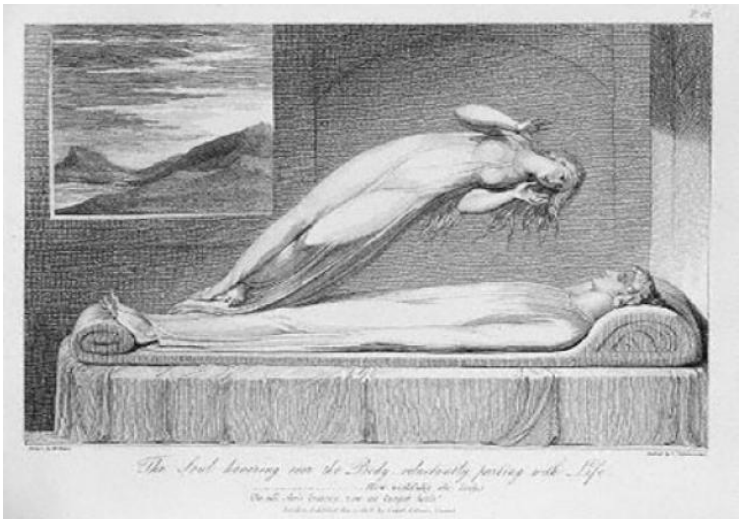
La flota de aviones, bajo el nombre clave de vuelo 19, estaba preparada para afrontar condiciones de clima adverso y estaban provistos de combustible suficiente para volar cerca de 1.800 kilómetros. Sin embargo, las condiciones del clima en ese día eran más que favorables (apenas unas pocas nubes en el cielo), y las desapariciones se produjeron cuando los torpederos habían volado apenas unos 120 kilómetros desde el despegue.

Casi dos horas después de haber salido de la base militar, el piloto del avión insignia, el teniente veterano de marina Charles C. Taylor habló a la torre de control desconcertado. Habían perdido el rumbo. “No estamos seguros de nuestra posición. No podemos avistar tierra”, repetía el hombre a cargo de la escuadrilla de aviones. “Todo parece raro… hasta el océano está distinto…parece que estuviéramos sobre aguas blancas…”

Las comunicaciones entre los pilotos y la torres de control se fueron entrecortando hasta desaparecer por completo. Algunos minutos después fue enviado un hidroavión para iniciar la búsqueda de la flotilla perdida, pero a los 27 minutos de salir de la base, el hidroavión también desapareció.

La zona del Triángulo de las Bermudas es reconocida mundialmente por los misterios que encierra. Es un área de casi 4 millones de kilómetros cuadrados que se extiende desde Melbourne, en la punta de la península de Florida, hasta Puerto Rico y las islas Bermudas. Cientos de desapariciones de barcos y aviones a lo largo de su historia le han dado su velo de misterio que aún hoy lo hacen famoso.

El peso del alma (21 gramos)



¿El alma pesa?…

Es una pregunta que aún a día de hoy no se ha obtenido una explicación o razonamiento muy claro.
Está comprobado científicamente que el cuerpo antes de morir pesa una cantidad y después de la muerte ha perdido 21 gr.

¿Pero se sabe a que corresponden esos 21 gramos que perdemos después de exhalar nuestro último aliento?

Según las investigaciones del Doctor Douglas MacDougall y su “teoría del peso del alma” que se remonta a 1927, toda persona pierde 21 gramos en el último minuto de su muerte, lo que según él, equivaldría al alma o espíritu que se ha desligado del cuerpo carnal de la persona. Su teoría fue basada en experimentos con personas moribundas que fueron pesadas minutos antes de morir y en todas habían perdido la misma cantidad, 21 grs.

El Doctor Douglas utilizaba para tal proceso una cama especial muy sensible a las variaciones de peso. Por cierto, dicho artefacto fue construido por él mismo. Este doctor colocó en ella a seis enfermos terminales, y sobre ella los iba observando y pesando durante los últimos momentos de su vida (antes, durante y después). Y el resultado obtenido fue el mismo en todos los casos, todos perdían 21 gramos justo antes de morir.

Monstruo del lago Ness

El monstruo del lago Ness, familiarmente llamado Nessie, es el nombre de una criatura legendaria que se dice habita en el lago Ness, un profundo lago de agua dulce (conocido en Escocia como Loch Ness) cerca de la ciudad de Inverness. Junto con Big Foot y el Yeti, Nessie es quizá el "misterio" más difundido de la criptozoología.

La mayoría de los científicos y otros expertos afirman que las pruebas que apoyan la existencia de Nessie no son convincentes, y consideran dichos informes fraudes o identificaciones erróneas de criaturas reales. Si es que existe, es posible fuera un antiguo reptil marino, aunque puede ser que ya se haya extinguido...Los rumores de un presunto gran animal o monstruo que mora en el lago han circulado durante siglos desde hace 1.500 años, aunque la precisión, credibilidad y veracidad de tales historias siempre se ha cuestionado. Muchos habitantes locales argumentan a favor de su existencia, sin embargo algunos escépticos sugieren que estos rumores de Nessie existen en su gran mayoría para favorecer a la industria del turismo y al folclore local.

La historia de los supuestos avistamientos y la creación del mito del Monstruo del lago Ness, sería la siguiente:

La más antigua referencia conocida sobre una misteriosa criatura presente en el río y lago Ness, sería el relato de la Vida de San Columba, donde se describe cómo en el año 565 San Columba habría salvado a alguien que supuestamente estaba siendo atacado por un monstruo en el río Ness. Sin embargo, muchos críticos han cuestionado la credibilidad de esta historia, pues existe otra historia con características fantásticas, donde se dice que Columba habría matado a un hombre salvaje tan sólo con el poder de su propia voz. Igualmente algunas personas han asociado como primeras referencias, a antiguas leyendas locales sobre unos míticos caballos acuáticos llamados kelpies; que se dicen habitarían en las profundidades de este lago. En ambas

referencias se destaca que a estas criaturas no se les atribuyen las mismas características anatómicas que actualmente se les atribuye al Monstruo del lago Ness. La primera descripción moderna sucedió en 1868.

Otros enigmas

El cadáver de Hitler
El incierto destino de Juana de Arco
La Mary Celeste
Prisioneros americanos en Vietnam
Eldorado
La papisa Juana
Las diez tribus perdidas
La Atlántida
El enigma del Temple
El oro perdido de los conquistadores
El desaparecido batallón de Norfolk
¿Sobrevivió el zar Alejandro I?
El holandés errante
El último vuelo de Nungesser
El tesoro de Rennes-le-Château

Big Foot .

El Yeti,
¿Sucedio el gran diluvio universal?
Historia de los aretes (aros).
Porque desaparecieron los dinosaurios?
Serpientes Voladoras?
¿El origen de la vida?
El misterio del hundimiento del TITANIC

No. 8 (Ver en línea)

Ataque a las torres gemelas.

Recuperado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Atentados_del_11_de_septiembre_de_2001

¿Qué es 11 de septiembre?

¿A qué se debió?

¿Quiénes participaron del lado negativo?

¿Cuáles fueron las causas y consecuencias del 11 de septiembre?

¿Cuántos murieron en 11 de septiembre de 2001?

Los **atentados del 11 de septiembre de 2001** (comúnmente denominados con el numerónimo **11-S** en España y Latinoamérica; **9/11** en el mundo anglosajón) fueron una serie de atentados terroristas suicidas cometidos aquel día en los Estados Unidos por miembros de la red yihadista Al Qaeda mediante el secuestro deaviones de línea para ser impactados contra varios objetivos y que causaron la muerte a cerca de 3.000 personas y heridas a otras 6.000, así como la destrucción del entorno del World Trade Center en Nueva York y graves daños en el Pentágono, en el Estado de Virginia, siendo el episodio que precedería a la guerra de Afganistán y a la adopción por el Gobierno estadounidense y sus aliados de la política denominada de Guerra contra el terrorismo.

Los atentados fueron cometidos por diecinueve miembros de la red yihadista Al-Qaida,[1] divididos en cuatro grupos de secuestradores, cada uno de ellos con un terrorista piloto que se encargaría de pilotar el avión una vez ya reducida la tripulación de la cabina. Los aviones de los vuelos 11 de American Airlines y 175 de United Airlines fueron los primeros en ser secuestrados, siendo ambos estrellados contra las dos torres gemelas del World Trade Center, el primero contra la torre Norte y el segundo poco después contra la Sur, provocando que ambos rascacielos se derrumbaran en las dos horas siguientes.[2] [3]

El tercer avión secuestrado pertenecía al vuelo 77 de American Airlines y fue empleado para ser impactado contra una de las fachadas del Pentágono, en Virginia. El cuarto avión, perteneciente al vuelo 93 de United Airlines, no alcanzó ningún objetivo al resultar estrellado en campo abierto, cerca de Shanksville, en Pensilvania, tras perder el control en cabina como consecuencia del enfrentamiento de los pasajeros y tripulantes con el comando terrorista.

Los atentados causaron más de 6.000 heridos, la muerte de 2.973 personas y la desaparición de otras 24,[4] resultando muertos igualmente los 19 terroristas.

Los atentados, que fueron condenados inmediatamente como *horrendos ataques terroristas*[5] por el Consejo de Seguridad de Naciones Unidas, se caracterizaron por el empleo de aviones comerciales como armamento, provocando una reacción de temor generalizado en todo el mundo y particularmente en los países occidentales, que alteró desde entonces las políticas internacionales de seguridad aérea.

No. 9 (Ver en línea)

Empresas importadoras de vehículos de motor y sus repuestos.

No. 10 (Ver en línea)

La Gramática Castellana.

No. 11 (Ver en línea)

Diferentes formas de visualizar las diapositivas.

No. 12 (Ver en línea)

Moraleja de los cuentos.

No. 13 (Ver en línea)

El cuerpo humano y sus sistemas. La nutrición.

No. 14 (Ver en línea)

Funcionamiento del corazón y sus enfermedades.

No. 15 (Ver en línea)

El juego de dómino.

No. 16 (Ver en línea)

Bodegón o Marina.

APÉNDICE IV
PRÁCTICAS LIBRES

PRÁCTICAS ACADÉMICAS HISTORIA Y CULTURA DOMINICANAS.

Antecedentes coloniales a la Española.
Encuentro de dos culturas.
Historial Colonial de Santo Domingo.
Gobernantes de la isla de Santo Domingo.1492-1844.
Orígenes y creación de Haití. Osorio, contrabando, devastaciones, bucaneros, tratados. España y Francia.
Personajes haitianos famosos. Haití.
La España Boba 1821.
La invasión haitiana1822-1844.
La independencia dominicana 1844. Personajes famosos.
Presidentes dominicanos. Primera República 1844-1861.
La guerra dominico-haitiana 1844-1855. Personajes famosos.
La anexión a España 1861-1863. Personajes famosos.
La guerra de Restauración 1863. Personajes famosos.
Presidentes dominicanos. Segunda República 1863-1916.
La invasión norteamericana 1916-1924. Personajes famosos.
El caudillismo y los partidos políticos. Personajes famosos.
Presidentes dominicanos. Tercera República 1924-1965.
La tiranía de Rafael L. Trujillo 1930-1961.
El gobierno de Juan Bosch. 1963.
La guerra de abril 1965. Invasión norteamericana.
El gobierno de Joaquín Balaguer 1968-1978.
El gobierno de Antonio Guzmán 1978-1982.
Presidentes dominicanos. Cuarta República 1965-actual.
Folklore dominicano: música, pintura, escultura, carnaval.
Leyendas dominicanas. Creencias populares. Cuentos y adivinanzas.
Literatura y escritores dominicanos.
Flora y fauna dominicanas.
Las provincias dominicanas. Los pueblos.
Las calles de Santo Domingo.
La comida dominicana.
El turismo.

PRÁCTICAS LABORALES PROMOCIÓN DE PRODUCTOS. ENTRENAMIENTO/TALLERES O CURSOS.

Bienes raíces. Alquiler y venta de propiedades.
La Sirena tienda por departamentos: Marcos Lorenzo.
Institutos y universidades. Materias y cursos.
Sederías California tienda por departamento.
Plaza Lama tienda por departamento: Marcos Lorenzo
Supermercados: HiperOlé. Productos de consumo humano-animal-vegetal.
Orange: medios de comunicación.
Periódicos: medios de comunicación.
Empresas importadoras de vehículos y repuestos.

PRÁCTICAS CULTURALES

Las bellas historias de la biblia. Viejo y nuevo testamento.
Personajes universales famosos. Biografías: Deportistas, artistas, políticos, empresarios, científicos, escritores.
Las Américas: Geografía universal.
La primera guerra mundial.
La segunda guerra mundial
Historia de las computadoras.
El 11 de septiembre.
El renacimiento.
Los descubrimientos e inventos.
El cuerpo humano y sus sistemas. La nutrición.
El aborto.
Gripe AH1N1.
La bulimia y la anorexia.
El dengue.
El cólera.
El VIH-sida.
Literatura universal.
El arte universal.
Superación personal. Frases célebres. Personajes famosos.
Los Valores humanos.
Moraleja de los cuentos.
Bullying. Acoso escolar. Acoso laboral.
La violencia de género.
Los vegetales, las frutas y los cereales.
El uso de las TICS: Johnny Caraballo
La gramática castellana.
Resúmenes de libros clásicos.
Fábulas y cuentos: Esopo, Samaniego, Lafontaine, Perrault, Grimm.

APÉNDICE V

Códigos de las vocales con tildes.

(http://www.elcodigoascii.com.ar/) (www.tildes.tk)

Hay que usar la tecla ALT y los números del **teclado de la derecha** con la tecla num lock encendida.

Otra forma es:
INSERTAR-SÍMBOLO-BUSCAR VOCAL-SELECCIONAR VOCAL-INSERTAR-CERRAR

á=160	é=130	í=161	ó=162	ú=163	ñ=164
Á=0193	É=0201	Í=0202	Ó=0205	Ú=0218	Ñ=165