

Escuela Virtual

5 PRIMARIA

© Derechos de autor registrados:
Empresa Editora Macro EIRL

© Derechos de edición, arte gráfico y diagramación reservados:
Empresa Editora Macro EIRL

Especialista responsable:
Alfredo Alarcón Marín

Editora:
Lic. Hassel Ortiz Huamán

Coordinación de área:
Magaly Ramon Quiroz

Coordinación de arte y diseño:
Lucero Monzón Morán

Diagramación:
Lucero Monzón Morán

Ilustración:
Salvador Castañeda Paredes

Edición a cargo de:
© Empresa Editora Macro EIRL
Av. Paseo de la República N.º 5613, Miraflores, Lima, Perú

☎ Teléfono: (511) 748 0560
✉ E-mail: proyectoeditorial@editorialmacro.com
🌐 Página web: www.editorialmacro.com

Primera edición: Agosto 2017
Tiraje: 2500 ejemplares

ISBN N.º 978-612-304-542-5
Registro de proyecto editorial N.º 31501221700647

Impresión
Talleres gráficos de la Empresa Editora Macro EIRL
Jr. San Agustín N.º 612-624, Surquillo, Lima, Perú
Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2017-07138
Agosto 2017

Prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio o método,
de este libro sin previa autorización de la Empresa Editora Macro EIRL.



Índice

Unidad

1

Publisher

Sesión 1 Entorno de Publisher	10
Sesión 2 Diseño de página	16
Sesión 3 Digitar texto	22
Sesión 4 Insertar imágenes y formas	28
Sesión 5 Plantillas	34
¡Lo conseguí! 1 El cuerpo humano	40
Comprensión de textos ¿Qué es un tríptico?.....	42

Unidad

2

Excel

Sesión 6 Entorno de Excel	44
Sesión 7 Operadores	50
Sesión 8 Problemas matemáticos y fórmulas	56
Sesión 9 Funciones contables	62
Sesión 10 Formato y funciones condicionales	68
¡Lo conseguí! 2 ¡Listos para el campeonato deportivo!	74
Comprensión de textos Excel: mucho más que una hoja de cálculo	76

Photoshop

Sesión 11 Entorno de Photoshop	78
Sesión 12 Herramientas de selección	84
Sesión 13 Capas de imagen	90
Sesión 14 Textos, navegación y recortar	96
Sesión 15 Capas de Relleno	102
¡Lo conseguí! 3 Conocemos las siete maravillas del mundo	108
Comprensión de textos La importancia de usar Photoshop.....	110

Robomind

Sesión 16 Entorno de Robomind.....	112
Sesión 17 Instrucciones de Robomind.....	118
Sesión 18 Mapas.....	124
Sesión 19 Control remoto.....	130
Sesión 20 Estructura de programación.....	136
¡Lo conseguí! 4 Programamos jugando	142
Comprensión de textos Razones del porqué los niños deben aprender a programar	144

Aprendemos con *apps* | Heart box

145

Robótica para niños | Luciérnaga robot.....

146

Mundo tecnológico | El mundo deportivo y la Informática

148

Glosario

150

Bibliografía.....

151

Sesión 1

Entorno de Publisher

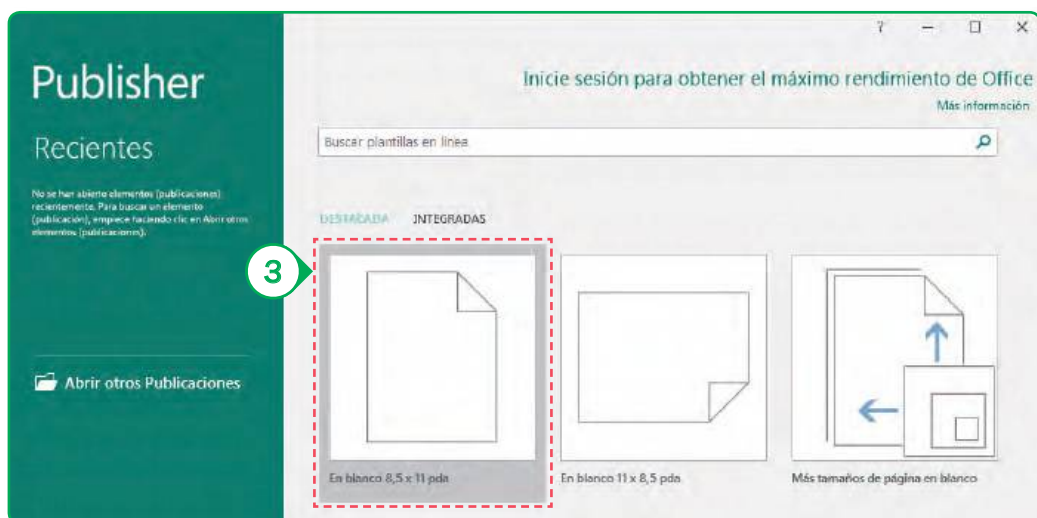
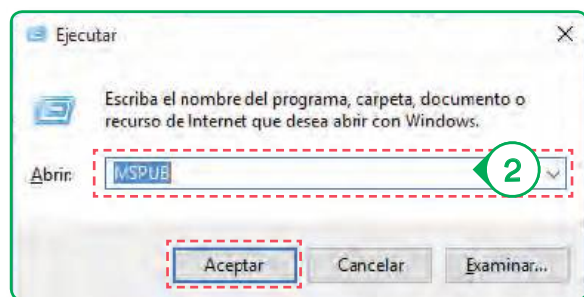
1. Ingresar a Publisher

Microsoft Publisher es un programa de autoedición de documentos con el cual puedes crear, personalizar y compartir con facilidad una amplia variedad de publicaciones de contenido, como diplomas, catálogos, dípticos, trípticos, folletos, volantes, tarjetas, postales, etc.

Para ingresar al programa, seguimos los siguientes pasos:

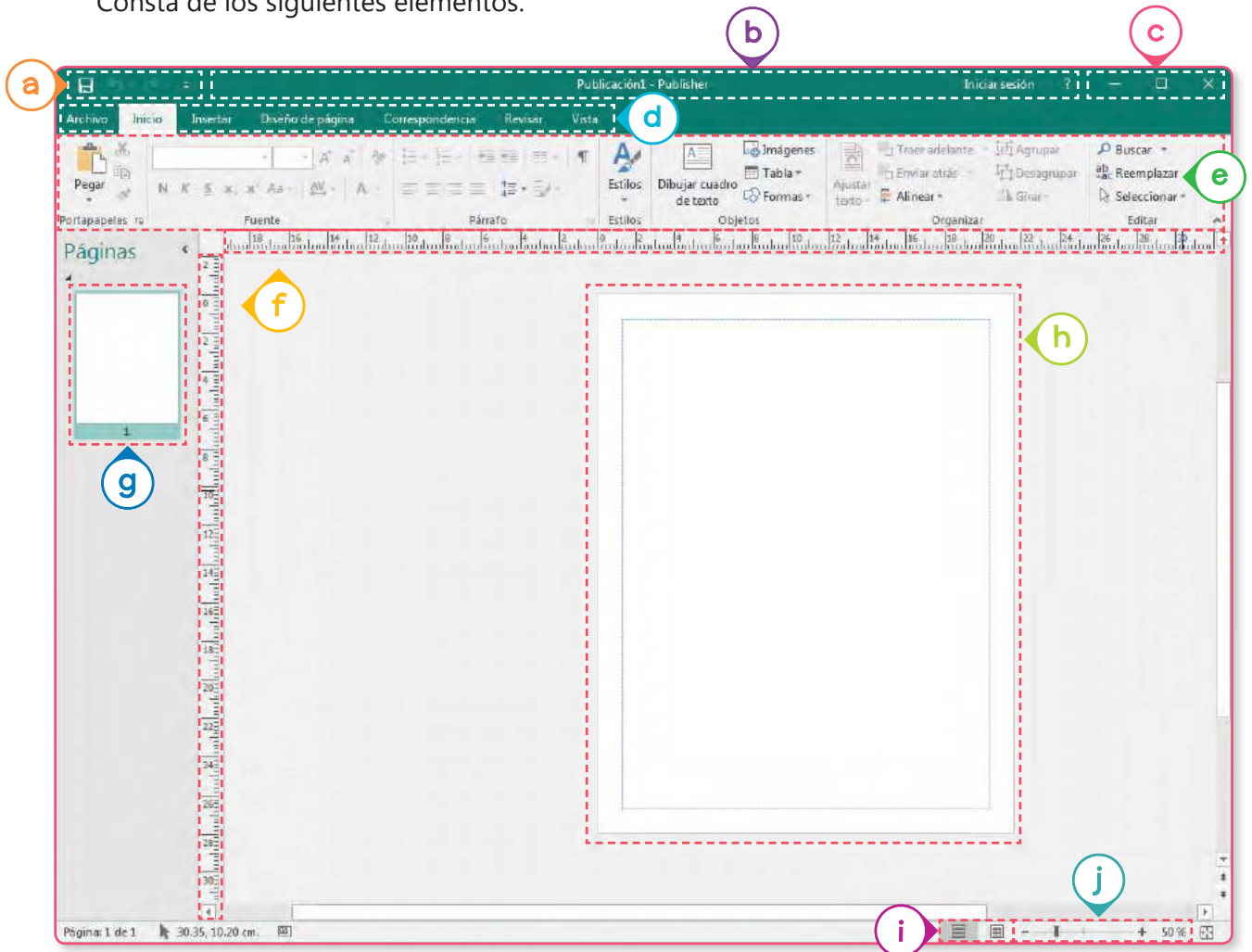
Procedimiento

1. Pulsa las teclas **Windows** + **R** para habilitar la ventana **Ejecutar**.
2. Escribe **MSPUB** y haz clic en botón **Aceptar**.
3. Elige la hoja de trabajo **En blanco 8,5 × 11 pda** para visualizar la publicación en blanco.



2. Ventana de Publisher

Consta de los siguientes elementos:



- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| a. Barra de acceso rápido | f. Reglas |
| b. Barra de título | g. Panel de navegación |
| c. Minimizar, Maximizar, Cerrar | h. Hoja de trabajo |
| d. Fichas | i. Vista del documento |
| e. Cinta de opciones | j. Zoom |

Nota

Los archivos que se generan en Publisher reciben el nombre de publicaciones y se guardan con la extensión **.pub**.

