



ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NO. 217  
"JOSÉ DE JESÚS NIETO MONTERO"

C.C.T I5EBH0403H

OPCIÓN DE REGULARIZACIÓN

### III. ASESORÍAS COMPLEMENTARIAS

# INFORMÁTICA II

#### INDICACIONES:

- Lee cuidadosamente cada una de las secciones.
- Deberás contestar en su totalidad las actividades correspondientes a cada sesión.
- Debe presentarse engargolado o sujeto con un broche BACO en folder.
- Responder las actividades según se indique, en hojas blancas, a tinta negra o lápiz sin manchones, tachaduras y con buena ortografía.
- Acudir al 100% de asesorías en el periodo del 05/07/2023 al 12/07/2023

NOMBRE DEL ALUMNO (A):

---

PROFESORA: ROSALBA ANAHI MENDEZ LOPEZ

SEMESTRE: SEGUNDO

GRUPO: I

## CICLO ESCOLAR 2022-2023

### OBJETIVO

El propósito formativo de la materia de Informática es que el estudiantado, como ciudadano digital, valore las Tecnologías de la Información y la Comunicación, a través de la solución de problemas del contexto, de forma ética y responsable como herramientas avanzadas que permiten potenciar su desempeño en las actividades cotidianas, escolares o sociales. Al emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación en las actividades de su vida diaria, se le da a la asignatura un enfoque metodológico, comunicativo y basado en competencias, ya que con las TIC'S a su disposición es posible que comunique y exprese sus ideas de manera responsable.

### RÚBRICA PARA LA ELABORACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EJERCICIOS				PUNTUACIÓN
	EXCELENTE 10	MUY BUENO 9-8	BUENO 7-6	INSUFICIENTE 5	
Calidad del trabajo	Realiza las actividades correctamente, basándose en la información presentada y en otras fuentes de información.	En ocasiones realiza los ejercicios de manera correcta, regularmente se basa en la información presentada y en otras fuentes de información.	Pocas veces realiza los ejercicios de manera correcta, sus respuestas son subjetivas.	No realiza las actividades en tiempo y forma. No tiene sustentos sus respuestas.	
Entrega de trabajo	Siempre entrega las actividades en tiempo y forma	A veces entrega las actividades en tiempo y forma	Muy rara vez entrega las actividades en tiempo y forma	Nunca entrega las actividades en tiempo y forma	
Desempeño de trabajo	Siempre entrega los ejercicios buscando la mejor respuesta.	A veces entrega ejercicios buscando la mejor respuesta.	Muy rara vez entrega los ejercicios buscando la mejor respuesta.	Nunca entrega los ejercicios buscando la mejor respuesta.	

### HORARIO DE ASISTENCIA

FECHA	HORARIO	FIRMA ESTUDIANTE	FIRMA DEL DOCENTE
MIÉRCOLES 05/07/2023	12:20 – 13:10		
VIERNES 07/07/2023	08:40 – 09:30		
LUNES 10/07/2023	11:30 – 12:20		
MIÉRCOLES 05/07/2023	12:20 – 13:10		

### BLOQUE I. SOFTWARE EDUCATIVO.

## COMPETENCIAS GENÉRICAS

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Competencia disciplinar: Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

## APRENDIZAJES ESPERADOS

Argumenta Ventajas y desventajas del software educativo, valorando la aplicación de éstos tanto en la investigación como en su vida diaria.

Propone soluciones a problemáticas de su vida cotidiana esquematizando procesos mediante el uso de algoritmos y diagramas de flujo.

Elige procesadores de texto, presentaciones electrónicas y hojas de cálculo pertinentes como apoyo en sus actividades académicas.

## ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

### SOFTWARE EDUCATIVO, CARACTERÍSTICAS Y APLICACIONES

**Objetivo:** Identificar los principales aspectos relacionados al software educativo, características y aplicaciones cotidianas.

**Evidencia a considerar:** Resumen de la lectura, Preguntas resueltas

Consulta y lee con atención el documento relacionado al software educativo (software educativo: tipos, características y usos) que se encuentra en tu antología y realiza un resumen en el siguiente espacio (considera todos los aspectos mencionados en la lectura).

Contesta correctamente cada una de las siguientes preguntas:

a) De acuerdo a tu opinión personal, ¿Qué es un software educativo?

---

---

---

---

---

b) ¿Qué características debe tener un software para que se considere educativo?

---

---

---

---

c) ¿Qué beneficios se logran al implementar software educativo en el proceso enseñanza aprendizaje?

---

---

---

---

d) Investiga tres ejemplos de software educativos y describe de manera general su funcionamiento.

Software	Funcionamiento

## SOFTWARE LIBRE Y COMERCIAL

**Objetivo:** Identificar los principales aspectos de los tipos de software, características y aplicaciones cotidianas.

**Evidencia a considerar:** Cuestionario, sopa de letras

Lee detenidamente el tema “software libre y comercial” que se encuentra en tu antología y responde correctamente el siguiente cuestionario:

a) Escribe 5 ejemplos de licencia de software que existen y registra una breve descripción de cada uno.

---

---

---

b) ¿Qué características distinguen al software propietario?

---

---

---

c) ¿Qué características distinguen al software comercial?

---

---

---

d) Escribe tres características del software libre y proporciona 2 ejemplos de software libre

---

---

---

e) Escribe tres características del software comercial y proporciona 2 ejemplos de software comercial.

---

---

---

g) ¿Cuándo se utiliza un software libre y cuando uno comercial?

---

---

---

h) ¿Qué es un software de código abierto?, proporciona 2 ejemplos de programas de código abierto

---

---

---

i) ¿Cuál es la diferencia entre Freeware y Shareware?

---

---

---

j) ¿Cuál es la diferencia entre software de código abierto y el Freeware?

T	O	O	D	E	R	E	C	H	O	S	A	U	S	A
D	L	U	X	D	E	L	D	L	I	N	U	X	I	I
M	F	L	L	I	F	W	A	G	L	R	M	R	R	A
R	T	N	I	S	R	C	I	N	E	L	E	T	R	E
I	E	P	C	T	E	S	N	U	G	T	I	D	E	N
L	E	R	E	R	E	O	N	E	A	I	E	S	E	T
H	C	O	N	I	W	A	R	R	L	C	T	H	B	I
G	I	P	C	B	A	E	I	I	H	T	O	A	E	A
D	D	I	I	U	R	P	A	R	G	G	N	R	L	L
X	L	E	A	C	E	E	G	T	N	I	C	E	O	C
I	A	T	E	I	R	A	E	M	E	R	N	W	I	O
C	C	A	I	O	R	H	A	R	S	O	H	A	E	N
I	R	R	D	N	O	E	B	O	A	T	U	R	L	E
Q	T	I	C	W	Z	I	I	A	E	U	H	E	I	B
L	R	O	E	A	L	B	V	R	D	O	A	A	S	R

**Palabras a encontrar:**

---

**GNU  
LINUX  
PROPIETARIO  
LICENCIA**

**LEGAL  
FREWARE  
SHAREWARE  
DISTRIBUCION**

**LIBRE  
ORIGINAL  
PIRATERIA  
DERECHOS**

**BLOQUE II. ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO.**

**COMPETENCIAS GENÉRICAS:**

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

**COMPETENCIA DISCIPLINAR:**

Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

**APRENDIZAJES ESPERADOS**

Propone soluciones a problemáticas de su vida cotidiana esquematizando procesos mediante el uso de algoritmos y diagramas de flujo.

Desarrolla estrategias que favorecen la resolución de problemas relacionados con su entorno, valorando el uso de las herramientas de interpretación y programación

## ALGORITMOS y DIAGRAMAS DE FLUJO

**Objetivo:** Identificar los principales aspectos relacionados a la lógica algorítmica y simbología de diagramas de flujo.

**Evidencias a considerar:** elaboración de un cuadro sinóptico y diseño de algoritmos y sus respectivos diagramas de flujo.

Investiga en tu antología el tema "Método para la resolución de problemas" para realizar las siguientes actividades

Define con tus propias palabras el concepto de problema:

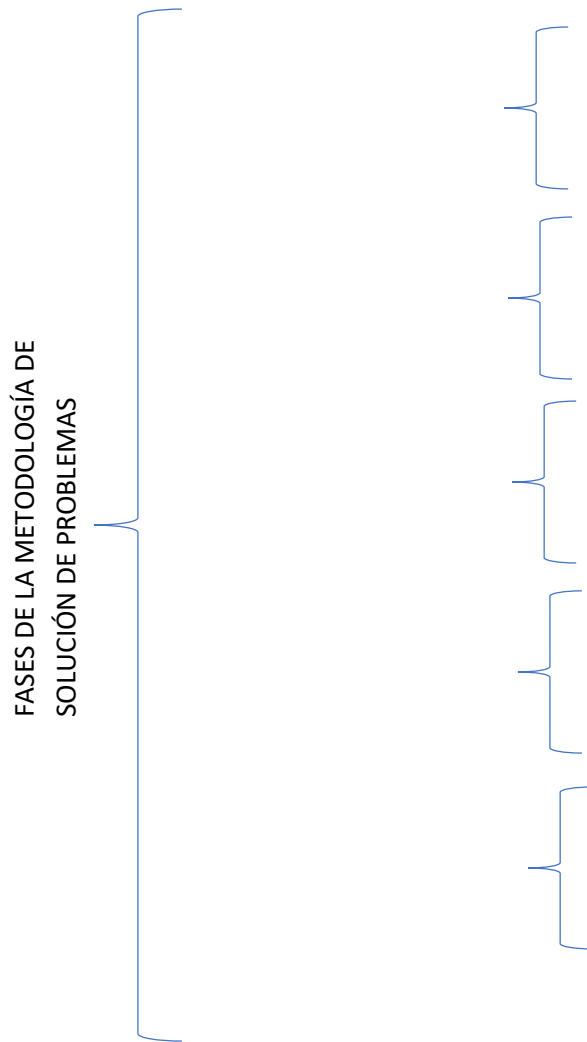
---

---

---

---

Realiza un cuadro sinóptico sobre la metodología para la resolución de problemas.



Lee y analiza los ejemplos siguientes de algoritmos en la vida cotidiana para desarrollar un algoritmo y posteriormente realiza los que se te indican:

**Matemático. Para determinar el promedio de cuatro calificaciones escolares: 10, 9, 8, 7.**

Inicio

Sumatoria de las notas  $10 + 9 + 8 + 7 = 34$

División entre el número de notas  $34 / 4 = 8.5$

Resultado 8.5

Fin

***Hacer un licuado de melón***

Inicio

Pelar el melón y picarlo en cubos.

Insertar los cubos en una licuadora.

Enchufar la licuadora si no está enchufada

Encender la licuadora y licuar durante 2 minutos

Apagar la licuadora y desenchufarla

Colar el jugo y servirlo en una jarra

Fin

*Algoritmo: Cargar Un Celular*



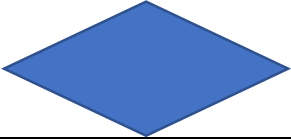

*Algoritmo: Preparar Hot cakes*



*Algoritmo: Para calcular el área de un círculo*

Completa la siguiente tabla sobre los diagramas de flujo, apoyándote de la información contenida en la antología.

Diagrama de flujo es:
Características de los diagramas de flujo:
Usos e importancia de los diagramas de flujo:
Simbología y descripción

Realiza los diagramas de flujo de los algoritmos que hiciste anteriormente:

*Diagrama de flujo para preparar hotcakes:*

*Diagrama de flujo para calcular el área de un círculo:*

## BLOQUE III. HERRAMIENTAS AVANZADAS DE SOFTWARE DE APLICACIÓN

### COMPETENCIAS GENÉRICAS:

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

### COMPETENCIA DISCIPLINAR:

Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

### APRENDIZAJES ESPERADOS

Elige procesadores de textos, presentadores y hojas de cálculo pertinentes como apoyo de sus actividades académicas.

Logra un dominio de las herramientas avanzadas de procesadores de textos, presentadores y hojas de cálculo.

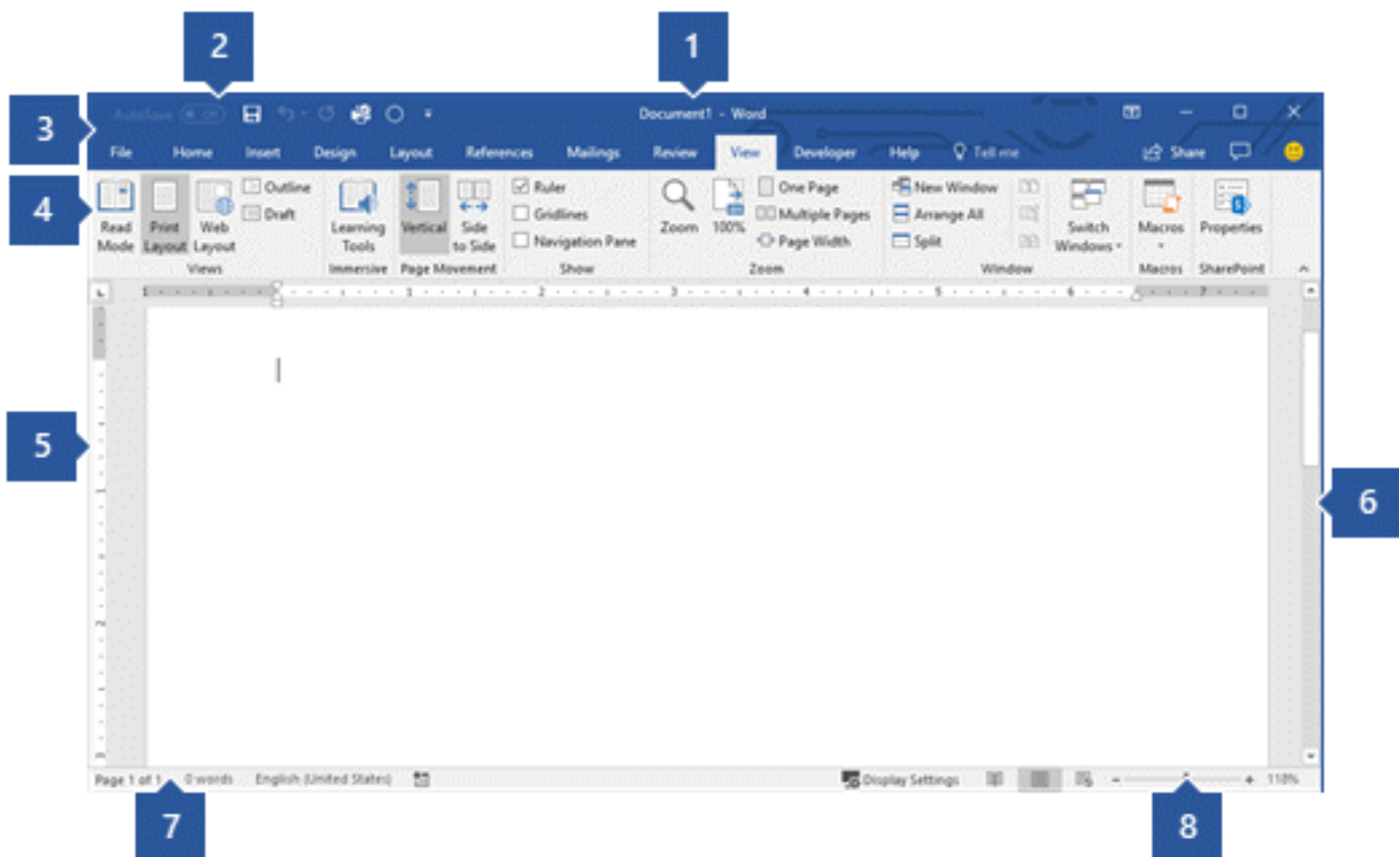
Mejora el diseño de proyectos escolares utilizando herramientas avanzadas de procesadores de texto, presentadores y hojas de cálculo.

### PROCESADORES DE TEXTO, HOJAS DE CÁLCULO Y PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS

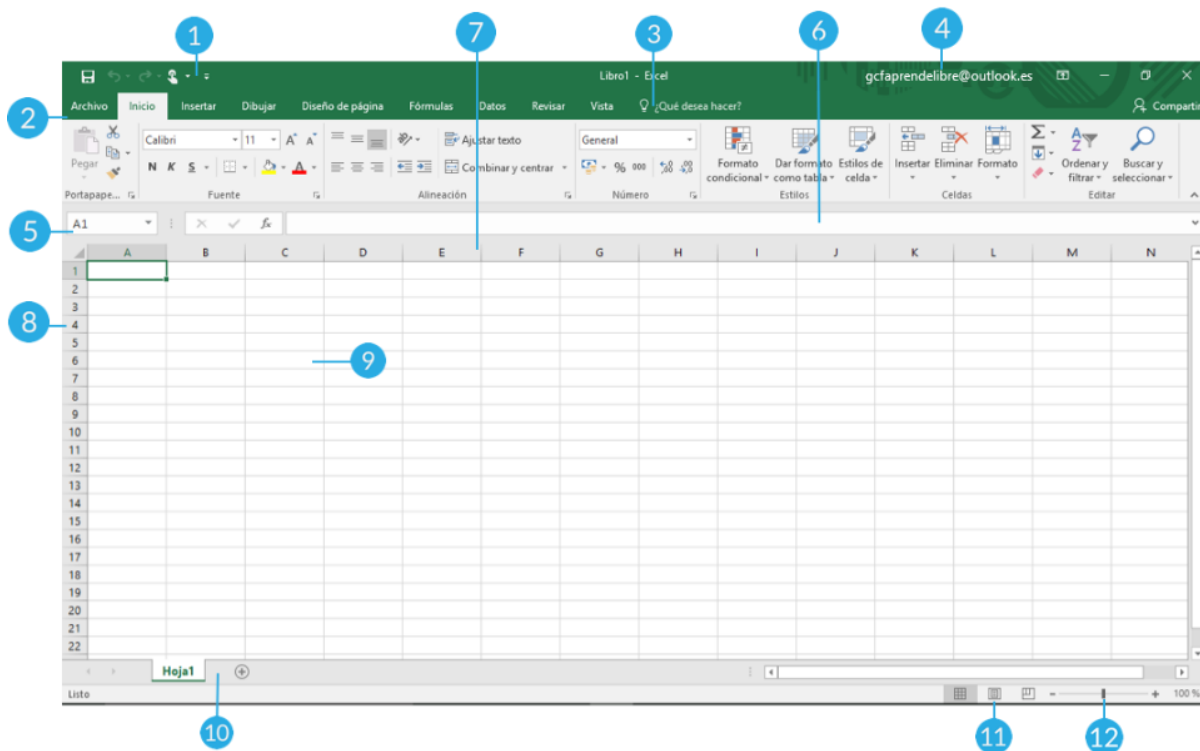
**Objetivo:** Determinar las principales características, funciones y comandos de los procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas pertenecientes a los programas de Ofimática de Microsoft Excel.

**Evidencias:** Interfaz, cuestionario, ubicación de coordenadas en Excel

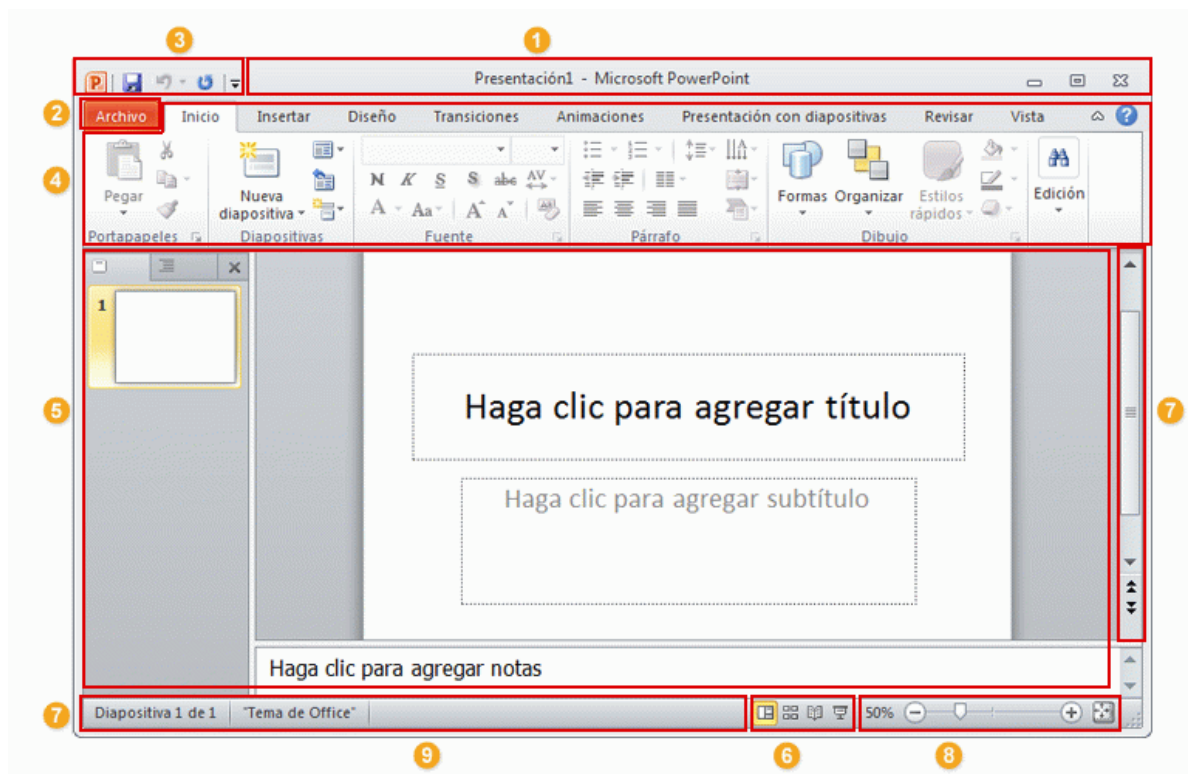
Coloca el nombre a las principales partes que integran la interfaz del procesador de textos Microsoft Word



Coloca el nombre a las principales partes que integran la interfaz de la Hoja de Cálculo Microsoft Excel



Coloca el nombre a las principales partes que integran la interfaz de las presentaciones electrónicas Microsoft Power Point



Lee y analiza la información sobre el tema “Hojas de cálculo” en la antología y responde el siguiente cuestionario:

1.- ¿Qué es Excel?

---

---

---

2.- ¿Cuáles son algunos de los principales usos que se le pueden dar a Excel?

---

---

---

3.- Escribe tres elementos de la ventana de trabajo de Excel y agrega una breve descripción para cada uno.

---

---

---

4.- En Excel cómo que representan las columnas (letras o números)

---

---

---

5.- En Excel cómo que representan las filas (letras o números)

---

---

---

6.- En Excel, ¿Qué es una referencia?, proporciona un ejemplo

---

---

---

7.- ¿En Excel qué es una fórmula?, proporciona dos ejemplos

---

---

---

Ubica en la hoja de Cálculo las siguientes coordenadas:

- A) B2:J2
- B) F3:F14
- C) B14:J14

