



“2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de las Mujeres en México”.

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NO. 217
“JOSÉ DE JESÚS NIETO MONTERO”

C.C.T I5EBH0403H

OPCIÓN DE REGULARIZACIÓN

II. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DESARROLLADAS DE MANERA AUTODIDACTA O POR EXPERIENCIA EN EL TRABAJO EN ESCENARIOS REALES O SIMULADOS

INFORMÁTICA II

INDICACIONES:

- Presentar el trabajo limpio, ordenado y engargolado o sujeto con una grapa o clip, anexado en un folder con tus datos de identificación.
- Deberás investigar, leer y analizar los temas selectos de cada sección, para ello, de primera mano accede a la información que se encuentra en tu antología.
- Contestar correctamente y en su totalidad las actividades.
- Responder a mano con letra legible y a tinta negra o lápiz.
- Realizar la entrega en tiempo el **12 de julio de 2023**.

NOMBRE	DEL	ALUMNO	(A):
<hr/>			
PROFESORA: ROSALBA ANAHI MENDEZ LOPEZ			
SEMESTRE: SEGUNDO		GRUPO: I	

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:

ACTIVIDAD 1: Investiga y describe ampliamente los siguientes conceptos:

1. Software

2. Hardware de salida

3. Software de sistema

4. Software de Aplicación

5. Hardware de entrada

6. Hardware

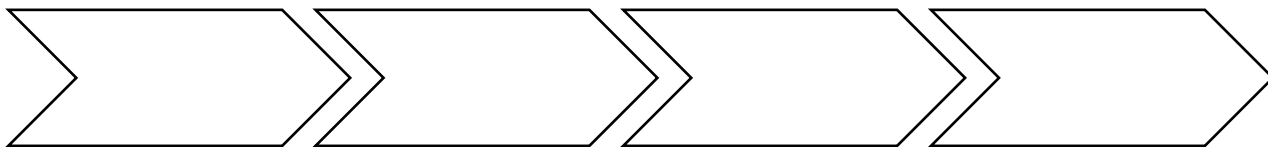
7. Software de Programación

8. Hardware de almacenamiento

Actividad 2: Realiza una tabla comparativa en la que especifiques las características, ventajas y desventajas entre el software libre y el software comercial.

SOFTWARE	CARACTERISTICAS	VENTAJAS	DEVENTAJAS
SOFTWARE LIBRE			
SOFTWARE COMERCIAL			

Actividad No. 3: Escribe los cuatro tipos de software educativo en el siguiente Smart Art



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

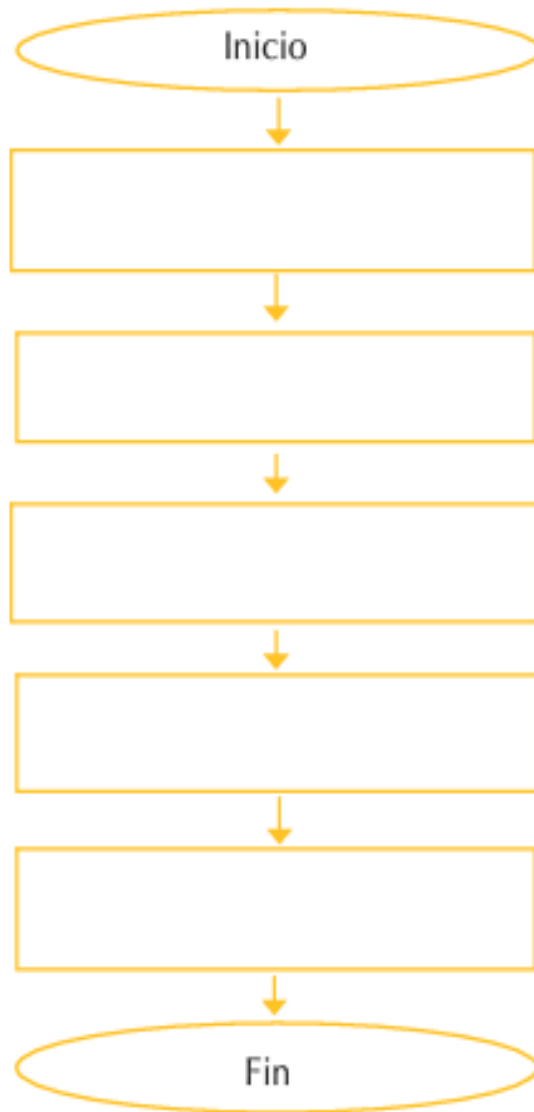
ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

ACTIVIDAD No. 4: Describe ampliamente la metodología para la solución de conflictos, y utilizando los pasos, propón una solución al siguiente conflicto:

La mamá de Sergio le regaló \$ 1,200.00 para que se comprara ropa para estrenar el día de su cumpleaños. Si los pantalones cuestan \$ 430.00 y las camisas \$290.00. ¿Cuántos pantalones y/o camisas se pueden comprar y cuánto dinero le sobraría?

PROPUESTA DE SOLUCIÓN:

ACTIVIDAD No. 5: Investiga en tu antología y realiza un mapa conceptual de la metodología para elaborar algoritmos.



ACTIVIDAD No. 6: Ordena la siguiente lista en secuencia lógica, que corresponden al desarrollo de algoritmos en situaciones de la vida cotidiana

- A)
- Salir de casa
 - Dirigirme a la escuela
 - Levantarme
 - Vestirme
 - Asearme
 - Tender la cama
 - Desayunar
 - Ponerme los zapatos
 - Peinarme
 - Lavarme los dientes
 - Tomar los útiles
 - Llegar a la escuela

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____
- f. _____
- g. _____
- h. _____
- i. _____
- j. _____
- k. _____
- l. _____

- B)
- Pagarlo
 - Solicitar un producto
 - Salir de casa
 - Si tiene el producto, preguntar Costo; Si no, salir y caminar hacia otra tienda
 - Regresar a casa
 - Caminar hacia la tienda
1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____

ACTIVIDAD No. 7: Realiza el algoritmo y el diagrama de flujo para los siguientes casos:

a) Comprar una pizza vía telefónica.

Algoritmo	Diagrama de flujo

b) Calcular el área de un rectángulo

Algoritmo	Diagrama de flujo

c) Calcular el promedio de 10 materias.

Algoritmo	Diagrama de flujo

ACTIVIDAD No. 8: Coloca el nombre y la función para los símbolos del diagrama de flujo en la siguiente tabla:

Figura	Nombre	Significado
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

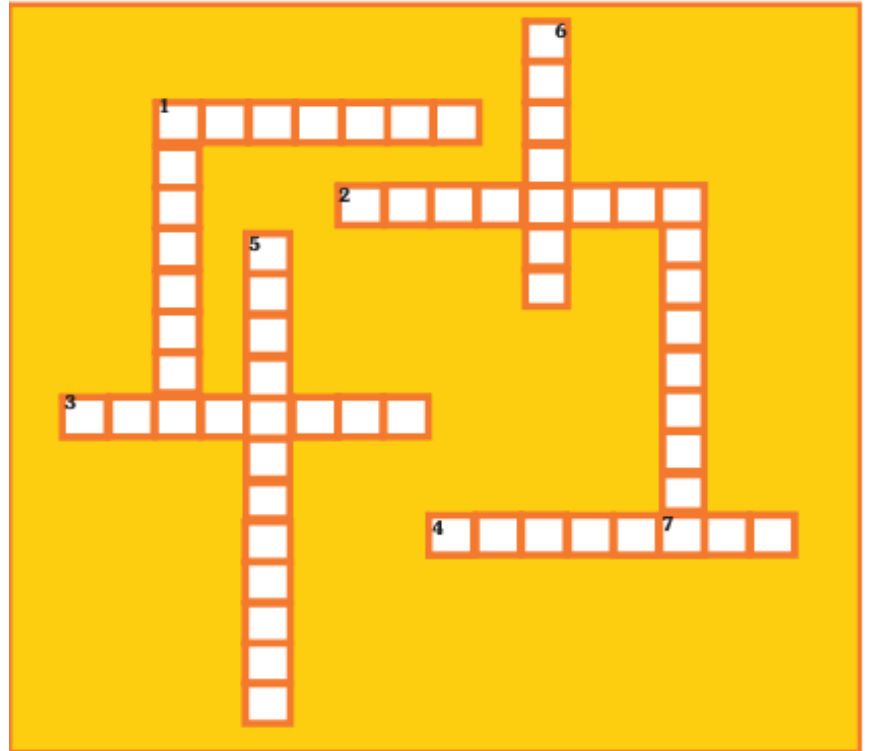
Actividad No. 9: Resuelve el siguiente crucigrama con los temas de los algoritmos

Horizontales

1. Características de los algoritmos que menciona que las instrucciones deben ser claras y precisas, no pueden ser ambiguas.
2. Todos los algoritmos deben tener una finalidad.
3. Representación gráfica de la solución de un problema.
4. Serie de instrucciones que se escriben en un lenguaje de programación y sirve para que la computadora las ejecute.

Verticales

1. Estado o situación en el cual no se tiene o no se conoce lo que se quiere, para lo cual existe una serie de posibles soluciones.
5. Si se sigue el algoritmo dos o más veces, se debe obtener el mismo resultado cada vez.
6. Un algoritmo debe tener un número finito de instrucciones.
7. Serie de instrucciones secuenciales y ordenadas que sirve para resolver un problema (palabra al revés).



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:

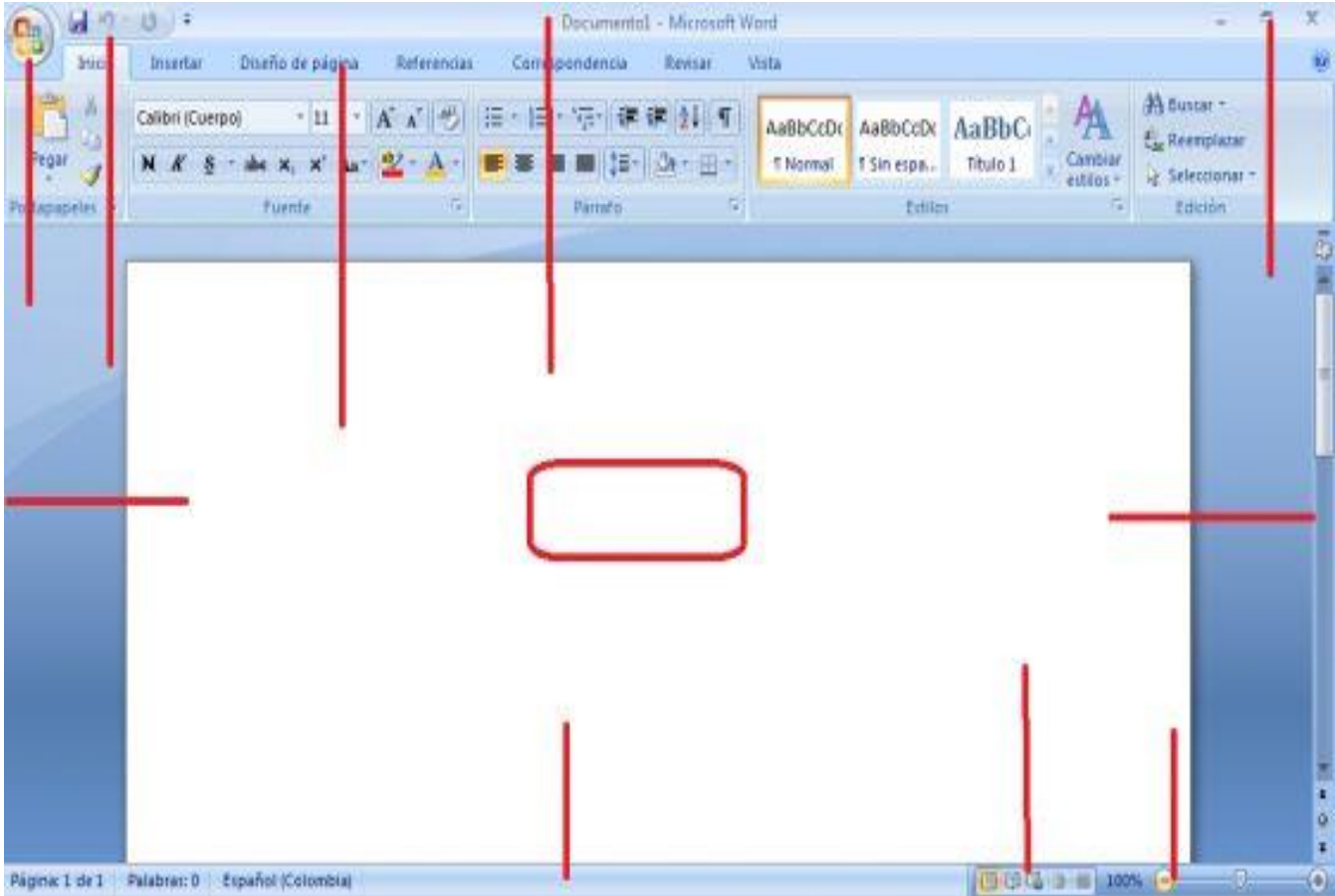
Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

APRENDIZAJES ESPERADOS

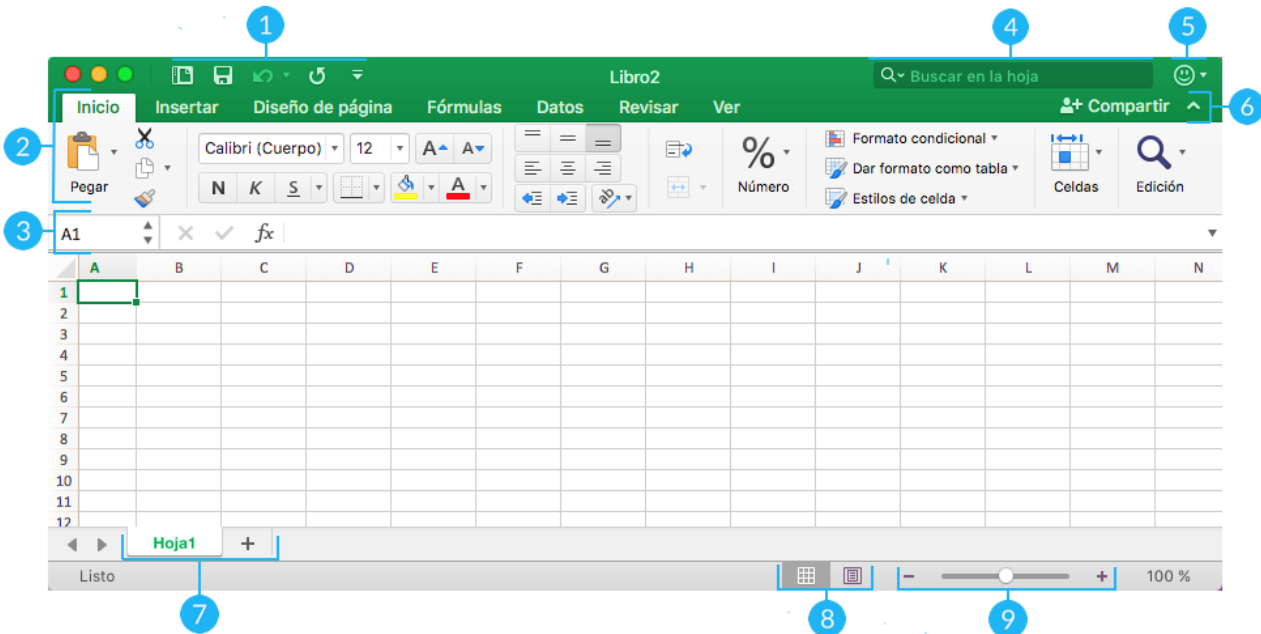
Elige procesadores de textos, presentadores y hojas de cálculo pertinentes como apoyo de sus actividades académicas. Logra un dominio de las herramientas avanzadas de procesadores de textos, presentadores y hojas de cálculo. Mejora el diseño de proyectos escolares utilizando herramientas avanzadas de procesadores de texto, presentadores y hojas de cálculo.

Actividad No. 10: Coloca las interfaces de los procesadores de texto Microsoft Word, Microsoft Excel y Microsoft Power Point con el nombre de cada una de las herramientas.

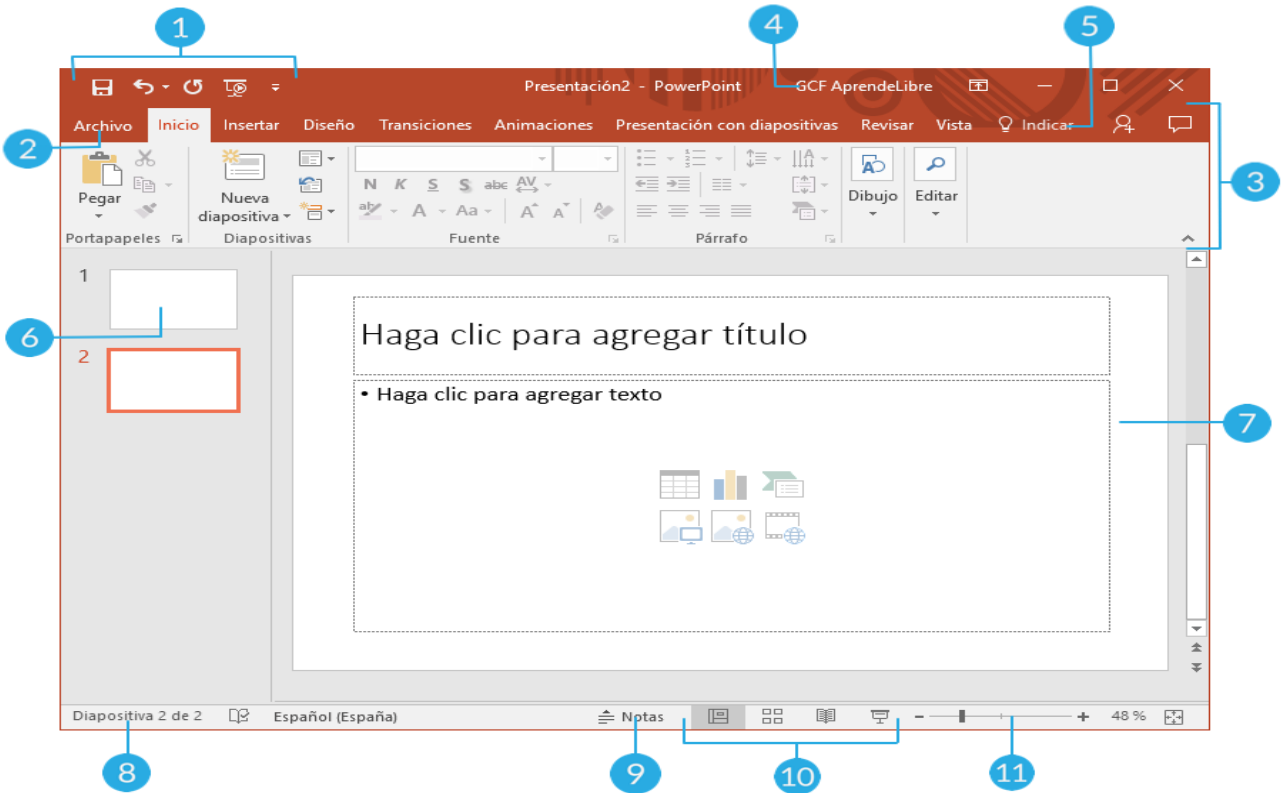
MICROSOFT WORD



MICROSOFT EXCEL



MICROSOFT POWER POINT



Actividad No. 11: Responde correctamente el siguiente cuestionario:

1. ¿Qué es una presentación electrónica?

2. ¿Cuáles son los elementos se pueden incluir en una presentación electrónica?

3. Menciona cinco ventajas de utilizar presentaciones electrónicas.

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 217

C.C.T 15EBH0403H

LISTA DE VERIFICACIÓN DE ACTIVIDADES PARA EVALUAR EL 2° PERIODO DE REGULARIZACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

GRADOY GRUPO: _____

PROFRA. ROSALBA ANAHÍ MÉNDEZ LÓPEZ

ACTIVIDADES	SI	NO	PUNTAJE	VALOR OBTENIDO	OBSERVACIÓN
ACTIVIDAD No. 1			1		
ACTIVIDAD No. 2			1		
ACTIVIDAD No. 3			1		
ACTIVIDAD No. 4			1		
ACTIVIDAD No. 5			1		
ACTIVIDAD No. 6			2		
ACTIVIDAD No. 7			3		
ACTIVIDAD No. 8			2		
ACTIVIDAD No. 9			2		
ACTIVIDAD No. 10			3		
ACTIVIDAD No. 11			1		
Total			18		