

Aprendiendo desde casa

Guía para estudiantes y sus familias o acompañantes de Bachillerato Técnico

REGIÓN COSTA

SEMANA 5

TERCERO TÉCNICO INFORMÁTICA



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE FUNDAMENTOS EDUCATIVOS
PLANIFICACIÓN CURRICULAR DE BACHILLERATO TÉCNICO
RÉGIMEN COSTA - AÑO LECTIVO -2020-2021**

RECOMENDACIONES:

- Hemos diseñado la matriz de planificación para cada semana, que incluye varios módulos formativos de la Figura Profesional con actividades que te ayudarán en el proceso de aprendizaje durante el tiempo que dure la contingencia sanitaria. Es importante que desarrolles estas actividades de aprendizaje planteadas por cada docente técnico.
- Conversa con tu familia sobre cómo te sentiste al realizar las actividades, cuéntales lo que aprendiste.
- En el caso de que el docente técnico de cada módulo formativo te solicite que guardes las tareas en una carpeta, la denominaremos como "PORTAFOLIO DEL ESTUDIANTE".
- Es importante que te #QuedesEnCasa todo el tiempo que sea necesario. Te acompañaremos en esta nueva forma de aprender, porque también se puede #AprenderEnCasa.

TEMA GENERAL TRANSVERSAL	
TEMA: Ideas que cambiaron el mundo	
OBJETIVO: Analizar la importancia de ser generador de ideas como estrategias para solución de problemas.	
REFLEXIÓN:	

Figura Profesional: Informática				
Tercer Curso				
Semana 5	Día	Módulo Formativo	Contenidos	Actividades de Aprendizaje
Del 29 de junio al 03 de julio de 2020	Lunes	Aplicaciones Ofimáticas locales y en línea	Tema: Insertar una nueva diapositiva Puedes añadir una diapositiva de dos formas: Pulsa en el botón Nueva diapositiva que se encuentra en la pestaña Inicio.	En su portafolio crear una presentación en power point y agregar, editar y eliminar diapositivas.



Enumere las diversas formas para agregar una diapositiva.

O bien utiliza la combinación de teclas Ctrl + M.

Una vez realizado esto podrás apreciar que en el área de esquema aparece al final una nueva diapositiva. En caso de haber una diapositiva seleccionada, la nueva se

insertará tras ella.



Como puedes ver en la imagen anterior, si hacemos clic en la flecha que se encuentra bajo el botón Nueva diapositiva, podremos elegir su diseño o tema.

Podemos escoger entre diferentes diseños, o cargar una diapositiva en blanco. No te preocupes si no estás seguro del diseño que necesitas, por ejemplo, porque no tienes claro qué contenidos vas a incorporar. Más adelante veremos cómo modificar los elementos que contiene.

Copiar una diapositiva

Para copiar una diapositiva en una misma presentación puedes hacerlo de varias formas:

Desde la cinta:

1. Selecciona la diapositiva a copiar y pulsa en el botón de copiar  que se encuentra en la pestaña **Inicio**.
2. Después selecciona la diapositiva detrás de la  cual se insertará la diapositiva a copiar y pulsa el botón.

Desde el menú contextual:

1. Haz clic con el botón derecho del ratón sobre la diapositiva a copiar y selecciona la opción **Copiar** en el menú contextual que se muestra.
2. Haz clic con el botón derecho del ratón entre dos diapositivas, es decir, donde queramos insertar la copia. Deberemos seleccionar la opción de pegado más adecuada.

Desde el teclado:

1. Haz clic sobre la diapositiva a copiar y pulsa la combinación de teclas **CTRL + C** (que realiza la acción de copiar).
2. Haz clic sobre la diapositiva detrás de la cual se insertará la copia y pulsa **CTRL + V** (pegar).

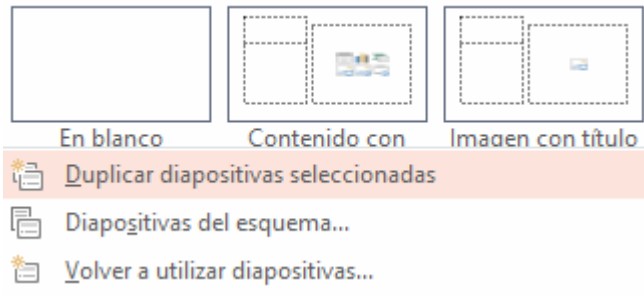
Es posible copiar varias diapositivas a la vez, seleccionándolas antes de ejecutar la acción de copiar.

Duplicar una diapositiva

Otra forma de copiar una diapositiva es duplicándola, la diferencia es que duplicar sirve para copiar una diapositiva en la misma presentación mientras que con copiar puedes copiar la diapositiva en otra presentación.

Para duplicar primero selecciona las diapositivas a duplicar. Una vez seleccionadas puedes duplicarlas de varias formas, elige la que más cómoda te resulte:

Desde la **banda de opciones** desplegando el menú **Nueva diapositiva** y seleccionando la opción **Duplicar diapositivas seleccionadas**.



O bien utilizando la combinación de **teclas Ctrl + Alt + D**

Mover diapositivas

Para mover una o varias diapositivas realizamos los mismos pasos que para copiarlas. La única diferencia es que la acción a realizar será Cortar/Pegar, en vez de Copiar/Pegar.

Por lo tanto, podemos hacerlo desde:

- La opción Cortar del menú contextual, o de la ficha Inicio.
- La combinación de teclas CTRL+X.

O bien arrastrando:

Para mover las diapositivas de lugar dentro de una misma presentación debemos seleccionar la diapositiva a desplazar y, sin soltar el botón izquierdo del ratón,

arrastrarla hasta la posición final.
 Al desplazarla el puntero del ratón muestra junto a él un rectángulo dibujado. Cuando nos situamos entre dos diapositivas, se abrirá un espacio que nos muestra el lugar que ocuparía la diapositiva si decidiésemos moverla. Por ejemplo, si queremos colocar la *segunda* diapositiva entre las diapositivas 3 y 4, moveremos el ratón hasta que se abra un espacio entre la 3 y la 4. En la siguiente imagen puedes observar cómo se ha realizado la operación en la vista Clasificador de diapositivas.



Una vez estamos situados en la posición de destino, soltamos el botón del ratón y automáticamente la diapositiva se desplazará a la posición. Las diapositivas se renumerarán de acuerdo con su nuevo orden.

Eliminar diapositivas

Para eliminar una o varias diapositivas, lo primero que debemos hacer es seleccionarlas, como ya hemos visto en esta unidad. Luego, disponemos de dos métodos para ejecutar la eliminación. Escoge el que más cómodo te resulte.

Utilizando el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre su miniatura. La opción adecuada será Eliminar diapositiva. Pulsando la tecla SUPR.

Objetos

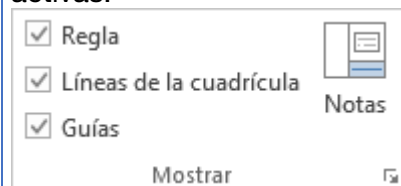
Los objetos son los elementos que podemos incorporar en una diapositiva, como gráficos, imágenes, textos, vídeos o sonidos.

Estos objetos tienen sus propias características y propiedades que más adelante analizaremos con más detalle. En esta unidad aprenderemos las acciones básicas que ya usamos con diapositivas, pero esta vez las aplicaremos a objetos. Es decir, aprenderemos a seleccionar, mover, copiar y eliminar objetos. También veremos algunas acciones más específicas de los objetos como alinear, voltear u ordenar.

Al igual que en la unidad anterior recomendábamos utilizar la vista Clasificador de diapositivas, por ser la más cómoda para trabajar con diapositivas, en esta unidad trabajaremos siempre con la vista Normal. Es sólo en esta vista donde podremos trabajar con los objetos de una diapositiva.

Reglas, cuadrícula y guías

Antes de nada, es conveniente aprender a utilizar las reglas y guías, puesto que nos ayudarán a situar y alinear los distintos objetos en la diapositiva. Se muestran y ocultan desde la ficha Vista, grupo Mostrar, activando y desactivando sus correspondientes casillas de verificación. En la imagen siguiente están todas activas:



Recuerda que sólo se pueden mostrar en la vista Normal. Esto significa que, si te encuentras en otra vista, las opciones aparecerán inactivas.

Tampoco debes olvidar que estas marcas no se imprimen ni se muestran en la presentación final, sino que se dibujan simplemente en el área de trabajo como elementos de apoyo

Reglas

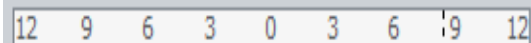
Al activar las reglas se mostrarán dos: una vertical a la izquierda y otra horizontal en la zona superior. Nos permiten conocer la posición de cualquier objeto, ya que, al situar el cursor sobre la diapositiva, una pequeña línea discontinua marca su posición en ambas reglas.



En la imagen hemos situado el cursor donde empieza el título de nuestra presentación. De ese modo vemos las líneas en la regla que nos dan las coordenadas del mismo.

Los valores de la regla sitúan siempre el 0 en el punto central. Ten en cuenta que la precisión de los valores de la regla dependerá del espacio de la ventana de PowerPoint. Si se encuentra maximizada, se mostrarán más valores; si en cambio ocupa un pequeño espacio, se verán las mediciones más espaciadas, como se

aprecia en la imagen.



Cuadrícula

La cuadrícula está formada por líneas que dividen la diapositiva en secciones, creando pequeños cuadrados que facilitan la alineación de los objetos en la diapositiva.



Desde el botón Configuración de cuadrícula que se encuentra también en Vista > Mostrar, podremos configurarla para establecer su tamaño y comportamiento

Guías

Las guías no son más que unas líneas discontinuas que dividen la diapositiva en cuatro secciones iguales. De esta forma podemos conocer el centro de la diapositiva y repartir la información mejor.



Insertar objetos de forma independiente

Pero, ¿qué ocurre si queremos incluir más de un objeto en la diapositiva? ¿Dos, tres, diez? Para eso deberemos insertarlos manualmente desde la ficha Insertar.



Los distintos botones que encontramos en ella nos permiten agregar los distintos tipos de objetos.

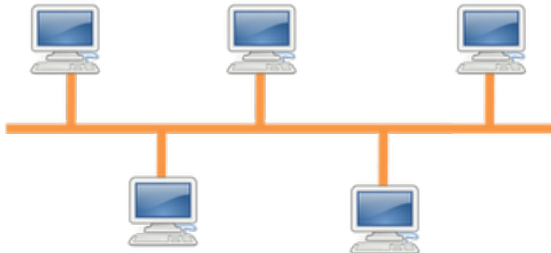
4.3. Tipos de objetos

Los principales elementos que podemos incluir en una diapositiva son:

Tablas:

Lo más importante al definir una tabla es establecer su número de filas y columnas.

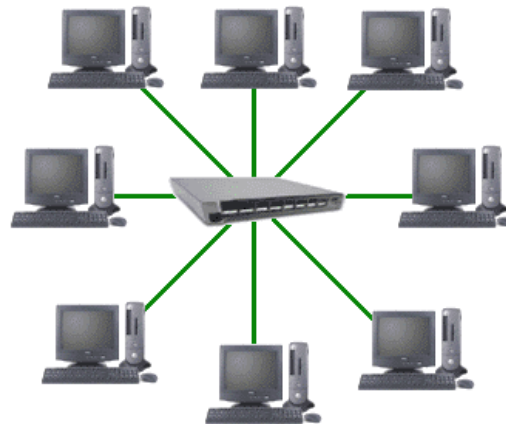
		<p>Gráficos: Permiten una representación visual de datos numéricos en gráficos de barras, de líneas, tartas, etc. Los datos de origen del gráfico se extraerán de una hoja de Excel.</p> <p>SmartArt: Este tipo de objeto permite crear organigramas de una forma muy intuitiva. Tan sólo hay que escoger el tipo y rellenar los datos en un panel de texto que contendrá sus elementos jerarquizados.</p> <p>Imágenes: Permite incluir un archivo de imagen que esté almacenado en nuestro ordenador.</p> <p>Imágenes prediseñadas: Disponemos de dibujos y fotografías de la galería de recursos de Microsoft.</p> <p>Clips multimedia: Permite incluir un archivo de video o de sonido que esté almacenado en nuestro ordenador.</p> <p>Formas: Son una serie de formas simples, como líneas, flechas y figuras geométricas.</p> <p>el texto: Que puede ser copiado y pegado o escrito directamente en la caja de texto.</p> <p>En futuras unidades del curso iremos profundizando en cómo tratar cada uno de estos objetos para personalizarlos o trabajar con ellos.</p> <p>Para más información visita los siguientes links</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=diNAS7Cj_4Q</p>	
--	--	--	--

	<p>Martes</p>	<p>Sistemas operativos y redes</p>	<p>Tema: Topología de red Está compuesta por dos partes: La topología física, que es la disposición real de los cables (los medios) y la topología lógica, que define la forma en que los hosts acceden a los medios. Las topologías físicas que se utilizan comúnmente son de bus, de anillo, en estrella, en estrella extendida, jerárquica y en malla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Topología en bus: se caracteriza por tener un único canal de comunicaciones (denominado bus, troncal o backbone) al cual se conectan los diferentes dispositivos. <p style="text-align: center;">BUS</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Topología en anillo: cada estación está conectada a la siguiente y la última está conectada a la primera. 	<p><i>En tu cuaderno o carpeta realiza un cuadro comparativo de las características que tiene cada una de las topologías de red.</i></p>
--	---------------	------------------------------------	--	--

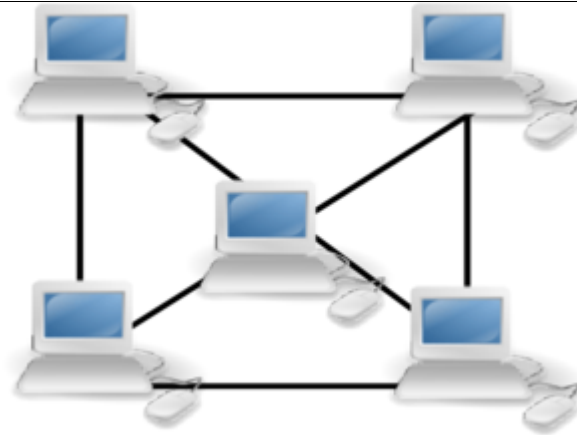


- **Topología en estrella:** las estaciones están conectadas directamente a un punto central y todas las comunicaciones se han de hacer necesariamente a través de éste.

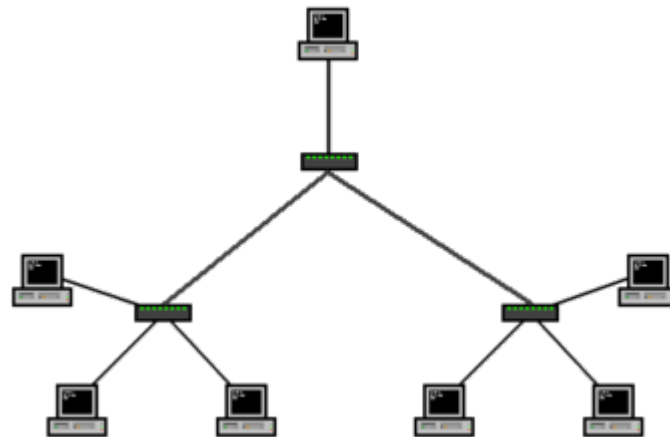
Topología en estrella



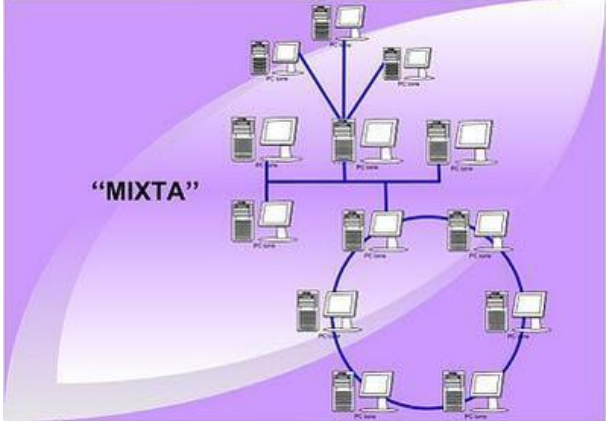
- **Topología en malla:** cada nodo está conectado a todos los otros. De esta manera es posible llevar los mensajes de un nodo a otro por distintos caminos.



- **Topología en Árbol:** los nodos están colocados en forma de árbol. Desde una visión topológica, la conexión en árbol es parecida a una serie de redes en estrella interconectadas salvo en que no tiene un nodo central.



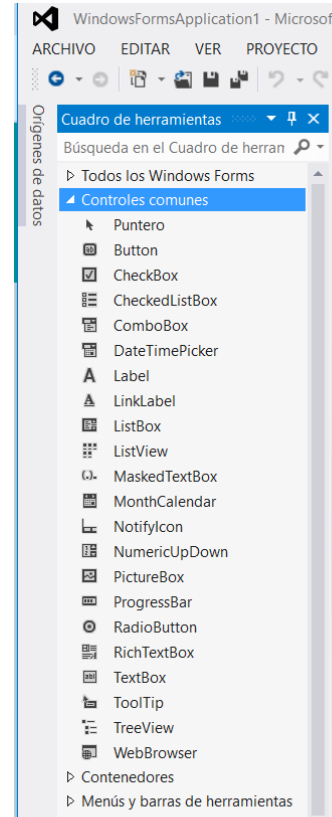
- **Topología en mixta:** se da cualquier combinación de las anteriores.

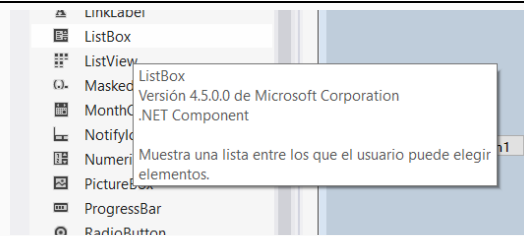
			 <p>En el en siguiente link encontraras más información. https://www.youtube.com/watch?v=awLJkNHBoms&t=202s</p>	
	<p>Miércoles</p>	<p>Programación y bases de datos</p>	<p>Tema: Controles comunes</p>	<p>Tomando en cuenta que Visual te ofrece una ayuda en forma de globo escribe la función de cada control, así mismo dibuja el icono de cada control a mano.</p> <p>También investiga cuántas y cuales categorías con sus respectivos controles existen en total en Visual.</p>

La mayoría de entornos de programación ofrecen una categoría de herramientas denominada Controles comunes, esto es porque son los preferidos por los programadores para diseñar las soluciones informáticas de tal manera que ofrezcan al usuario un atractivo visual y comodidad a la hora de ingresar y obtener los datos.

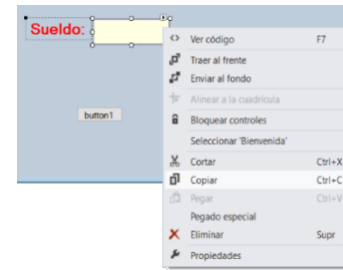
En el caso de Visual Studio en todos sus lenguajes Visual C#, Visual Basic, Visual F#, etc. tienen este grupo de herramientas de las cuales podemos destacar los más utilizados en orden alfabético: Button, CheckBox, ComboBox, Label, ListBox, NumericUpDown, PictureBox, RadioButton y TextBox.

Los controles antes mencionados serán objeto de nuestro estudio entre otros dependiendo del ejemplo que se esté trabajando. Así mismo Visual Studio ofrece ayudas constantes en formas de globos de información o en las barras de estado de cada ventana, para observarlas es suficiente con sobrevolar el puntero por encima del control e inmediatamente aparecerá la ayuda.






Para empezar a utilizar un control o herramienta en el formulario se lo puede hacer de dos formas: podemos realizar doble clic sobre el control y automáticamente aparecerá en el área del formulario o también podemos seleccionar el control arrastrándolo hacia el formulario. Si ya tenemos el control en el formulario y le hemos aplicado varias propiedades es más fácil copiar y pegar el control o varios controles, así se copiarán con las mismas propiedades.





Nota: Recordemos que estamos en tercer año de bachillerato y en los años anteriores ya aprendimos a crear y abrir un proyecto por tal motivo no estudiaremos ese paso en este plan de estudio.

Para complementar la presente información podemos acceder al sitio oficial de Visual Studio:

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/framework/winforms/controls/how-to-add-controls-to-windows-forms>

	<p>Jueves</p>	<p>Soporte Técnico</p>	<p>Tema: PARTES DEL EL CASE</p> <p>PARTE POSTERIOR DE CASE •</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rejillas de ventilación: Esta ayuda a que el aire caliente salga afuera. - Conectores: Existe conector hembra y conector macho. - Selector de voltaje: indica los voltios puede ser de 110v o 220v. - SWITCH POWER o Interruptor principal: Sirve para prender y apagar la fuente de poder. - Área de conectores de Entrada y Salida: Como puede ser: (Teclado, mouse, puerto serial, tarjeta de sonido etc.) - Área o espacio para el Cooler: (refrigerador- ventilador) es el área para el ventilador. - Ranuras de Expansión. <p>Control remoto: el sensor del mando a distancia va aquí</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrada de audio: Si grabamos de un video VHS externo el audio entraría por este conector. - Salida de audio: por aquí sale el sonido, el cable que puentea con la tarjeta de sonido como dijimos antes se conecta en este agujero. - Entrada de video SVHS: la imagen del ordenador se podría conectar a un video con conexión SVHS. -Entrada de video RCA: la imagen del ordenador se conectaría a un video con sólo conexión RC, de menor calidad que el S-VHS. <div data-bbox="493 1071 808 1375" style="text-align: center;">  <p>PARTE POSTERIOR</p> <p>Interrupor Principal Conector de corriente eléctrica Conectores PS/2 para Teclado y Mouse Puertos USB Puerto Serial (Video) Puerto Paralelo Conector para Red Entradas y salida de Audio Tarjeta de Video</p> <p>Fuente de Poder Zona de conectores de entrada y salida Ranuras de Expansión</p> </div>	<p>En tu carpeta de trabajo realiza un cuadro sinóptico de las partes frontales del case</p>
--	---------------	------------------------	---	--

	<p>Viernes</p> <p>Formación y Orientación Laboral</p>	<p>Tema: SEGURO GENERAL DE RIESGOS DE TRABAJO</p> <p>La ley 2001-55 de Seguridad Social establece en su TI- TULO VII el Seguro General de Riesgos de Trabajo, que según su art. 155, protege al afiliado de IESS (Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social) y al empleador mediante programas de prevención de los riesgos derivados del trabajo, y acciones de reparación de los daños derivados de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales, incluida la rehabilitación física y mental, y la reinserción laboral. No están cubiertos los accidentes que se originen por dolo o imprudencia temeraria del afiliado, ni las enfermedades excluidas en el Reglamento del Seguro General de Riesgos de Trabajo como causas de incapacidad para el trabajo.</p>  <p>La protección del Seguro General de Riesgos de Trabajo otorga derecho a las siguientes prestaciones básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Servicio de prevención. Servicios médicos asistenciales, incluidos los servicios de prótesis y ortopedia. Subsidio por incapacidad, cuando el riesgo ocasione impedimento temporal para trabajar. Indemnización por pérdida de capacidad profesional, según la importancia de la lesión, cuando el riesgo ocasione incapacidad permanente parcial que no justifique el otorgamiento de una pensión de invalidez. Pensión de invalidez. Pensión de montepío, cuando el riesgo hubiese causado el fallecimiento del afiliado. El empleador, cuyo trabajador ha sufrido un accidente o enfermedad y está 	<p>En tu cuaderno, carpeta de trabajo</p> <p>Describe con sus palabras lo que entiende por seguro general de riesgos de trabajo</p> <p>Recuerda ir colocando en tu portafolio.</p>
--	---	--	--

		<p>afiliado al IESS, recibe el 100% del primer mes del sueldo del trabajador. Si el período de recuperación fuese mayor queda relevado de la obligación que sobre la responsabilidad patronal por accidentes de trabajo o enfermedad establece del Código de Trabajo.</p>  <p>En el Ecuador esta responsabilidad está establecida en el CAPITULO I del Código de Trabajo, denominado «Determinación de los riesgos y de la responsabilidad del empleador». Se realizan una serie de definiciones y apreciaciones respecto a dicha responsabilidad. Establece que riesgo de trabajo son las eventualidades dañosas a que está sujeto el trabajador, con ocasión, o por consecuencia de su actividad. Para los efectos de la responsabilidad del empleador se consideran riesgos de trabajo las enfermedades profesionales y los accidentes.</p>	
	<p>Viernes</p>	<p>Diseño y Desarrollo Web</p> <p>Tema: Software de edición de páginas web La herramienta más importante para cualquier desarrollador web es, sin duda, un editor de código que contenga todas las funciones necesarias y ofrezca una gran comodidad de uso, sin estar sobresaturado de funciones superfluas. Para cada sistema operativo, como Windows, macOS o Linux, se utilizan editores de código HTML muy diferentes.</p> <p>Subtema 1: Características que debe tener un buen editor de código web.</p>	<p>Revisa otras características que deben tener un editor de código web, posteriormente regístralo en tu portafolio, mediante un organizador gráfico.</p>

Los editores de código clásicos vienen a ser una solución intermedia entre los sencillos editores de texto y los sofisticados IDE (del inglés «Integrated Development Environment», o entorno de desarrollo integrado). Los primeros destacan por su amplio rango de funcionalidad, mientras que los segundos abarcan e integran varias herramientas para el desarrollo de software en una sola aplicación. Por lo general, los complejos entornos de desarrollo integrados también tienen un editor de código incorporado, aunque este solo es uno de sus muchos componentes.

También dentro del grupo de los editores de código hay diferencias que se deben, sobre todo, a la gran variedad de lenguajes de marcado y programación que existen. De este modo, por ejemplo, hay algunos más adecuados para trabajar con C++, Java o Python, mientras que otros han sido especialmente concebidos para desarrollar y diseñar páginas web. Estos últimos deben cumplir con un requisito básico: permitir y facilitar la escritura y edición de, como mínimo, los códigos HTML, CSS y JavaScript. Asimismo, es habitual que los editores de código web incluyan el llamado modo WYSIWYG (What You See Is What You Get), que permite al programador obtener una vista previa del resultado final del código en el navegador.

Estas son otras de las características que debería ofrecer un buen editor de código:

- Opción de modificar la codificación de caracteres al guardar proyectos.
- Resaltar la sintaxis de los diferentes lenguajes (configurable en el mejor de los casos)
- Función de “Buscar y reemplazar” flexible, que también permita utilizar expresiones regulares
- Opción de desplegar y ocultar secciones de código relacionadas entre sí de forma lógica (code-folding)
- Autocompletar código (palabras, funciones, parámetros)
- Editor de macros
- Gestión sencilla de fragmentos de código completos

			<p>En el en siguiente link encontraras más información. https://www.youtube.com/watch?v=iUOEyI9YOHU</p>	
--	--	--	---	--

RECREARTE PRÁCTICO

Figura Profesional: Informática

Módulo: SOPORTE TÉCNICO

Años: Tercero de bachillerato

TEMA: ENSAMBLAJE DE COMPUTADORAS: Placa Base.

OBJETIVO: Aprender a manipular y armar las partes internas de la PC correctamente de manera virtual.

Enlace de descarga del aplicativo:

https://educacionec-my.sharepoint.com/:x/g/personal/jhoana_ramos_educacion_gob_ec/EdaX-taUcutlmtspERha6H0B7Tvf4rGcffbuNTRVwUfc9A?e=QOKiqE

PRÁCTICA:

PROCEDIMIENTO DE ENSAMBLAJE:

INSTALAR CPU

- Instalar el CPU en el modelo 3d.
- Girar la CPU hasta que se alinee con el perno 1 en el zócalo de la CPU.
- Alinear las muescas de la CPU.
- Coloque con cuidado la CPU en el zócalo
- Cierre la placa de la CPU y asegure cerrando con la palanca.
- Aplique una mínima cantidad de compuesto térmico en el chip de la CPU y distribuya de forma equilibrada.
- Alinee el disipador de calor / ventilador a los agujeros en la placa base.



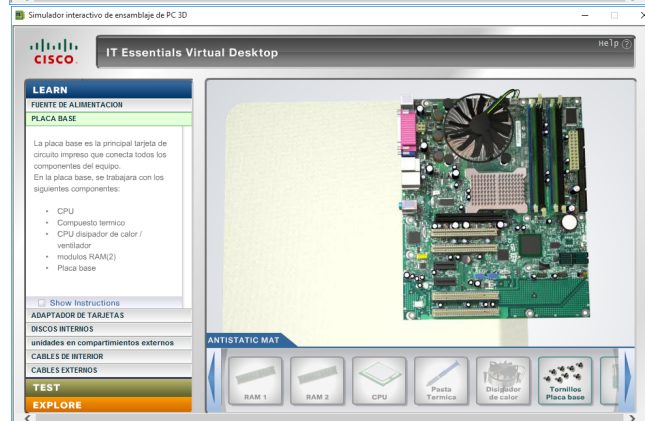
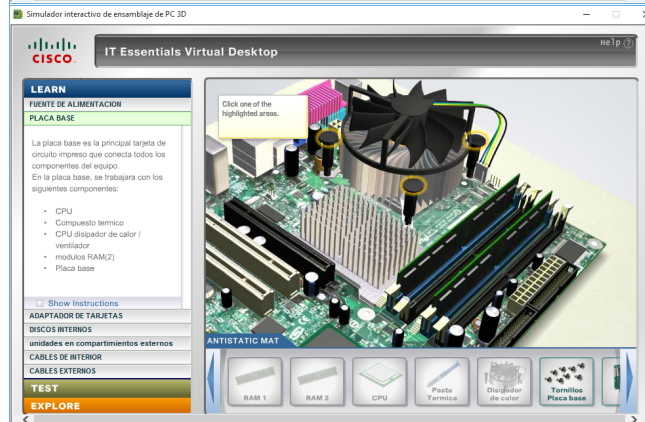
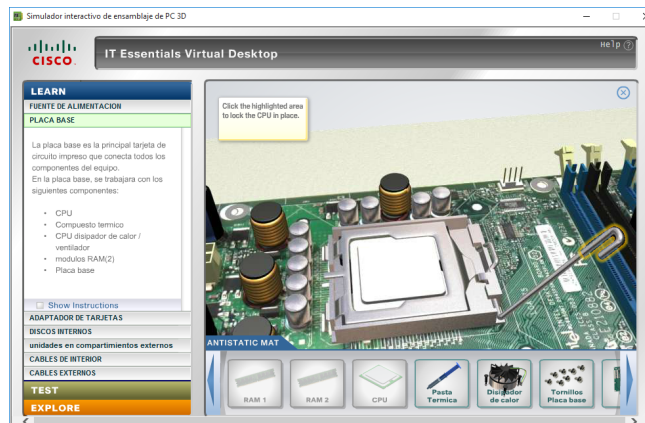
- Coloque el disipador de calor / ventilador en el zócalo de la CPU con cuidado de no agarrar los cables del ventilador de la CPU.
- Apriete el disipador de calor / ventilador para asegurarlo en su lugar.
- Conecte el disipador de calor en la placa base

INSTALAR RAM

- Colocar la memoria RAM en el modelo 3d
- Alinear el módulo de memoria RAM con las muescas en la ranura y presione hacia abajo hasta que haga clic.
- Asegúrese de que las lengüetas laterales han cerrado el módulo de RAM y inspeccione visualmente los contactos
- Repita el primer paso para instalar la memoria RAM número 2.

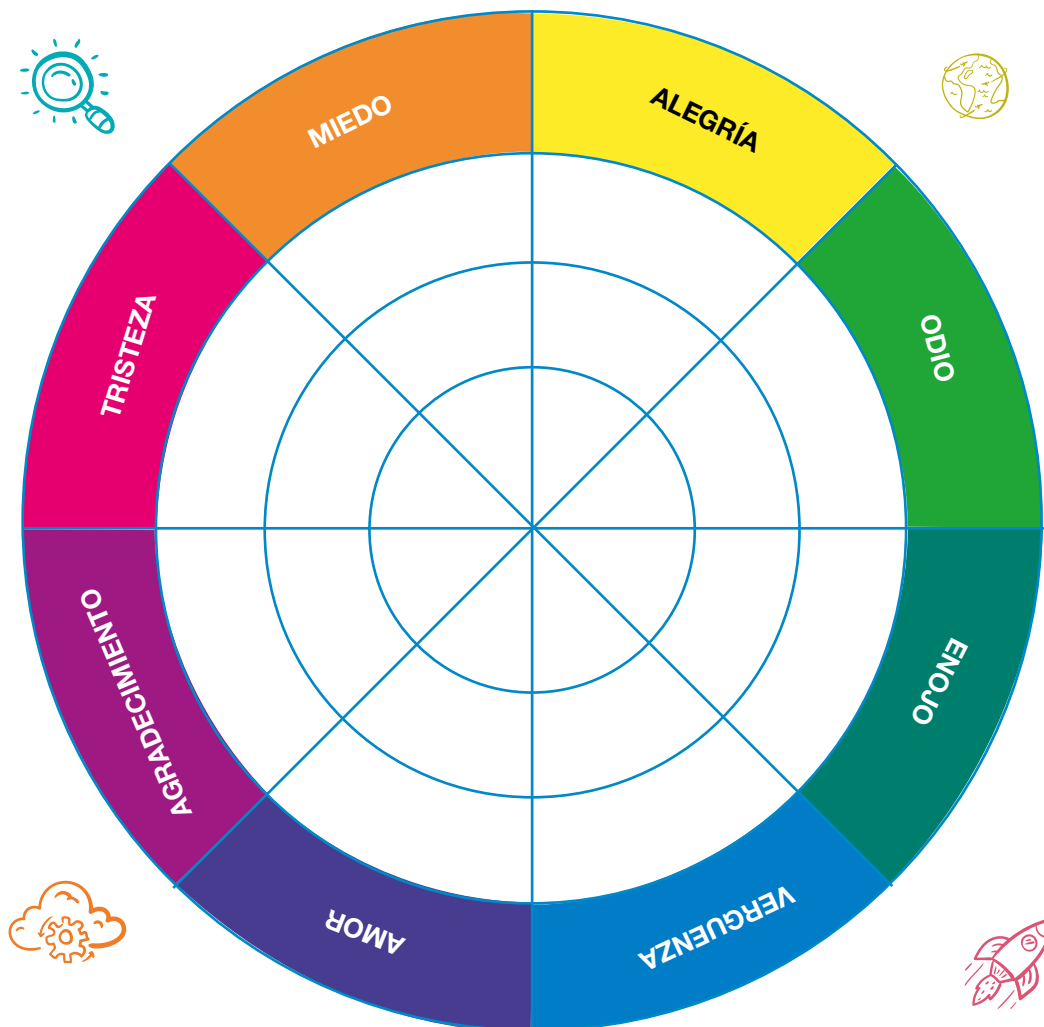
Instalar la placa base

- Mueva lentamente la placa en la caja, alinee los agujeros de los tornillos y los separadores.
- Fije la placa a la caja usando los tornillos adecuados



Conciencia Emocional

Semana 5 - Actividad 3	Explorando mis emociones
Tiempo	15 min
Descripción	Se presenta una ruleta dividida en varias partes, cada una de ellas contiene una emoción distinta. Debes identificar con qué frecuencia experimentas estas emociones y pintar los casilleros, empezando desde el centro de la ruleta hacia afuera, siendo 0 la más baja y 5 la más alta; además, debes reconocer qué situaciones te hacen experimentar estas emociones, escribirás palabras guía alrededor de la emoción para recordarte que cosas provocan las distintas emociones.



Recomendación: puedes usar esta ruleta para identificar qué emociones o sentimientos sientes con más frecuencia en tu día a día y qué situaciones las provocan, esto te ayudará a manejarlas adecuadamente.