

Aprendiendo desde casa

Guía para estudiantes y sus familias o acompañantes de Bachillerato Técnico

REGIÓN COSTA

SEMANA 6

TERCERO TÉCNICO INFORMÁTICA





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



RECOMENDACIONES:

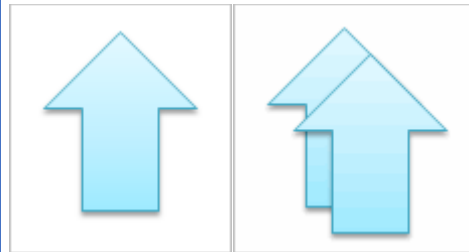
- Hemos diseñado la matriz de planificación para cada semana, que incluye varios módulos formativos de la Figura Profesional con actividades que te ayudarán en el proceso de aprendizaje durante el tiempo que dure la contingencia sanitaria. Es importante que desarrolles estas actividades de aprendizaje 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 6	Día	Módulo Formativo	Contenidos	Actividades de Aprendizaje
Del 6 de julio al 10 de julio de 2020	Lunes	Aplicaciones Ofimáticas locales y en línea	Tema: Selección de objetos en una diapositiva Para seleccionar un objeto o elemento de la diapositiva únicamente tienes que hacer	Realiza una presentación en power point con cada una de los

		<p>clic sobre él.</p> <p>En ocasiones es posible que se seleccione su contenido y no el objeto en sí. Lo apreciarás porque la línea que bordea al objeto es discontinua. Es el caso, por ejemplo, del siguiente texto:</p>  <p>En ese caso haz clic sobre el marco y así será el objeto el que pasará a estar seleccionado, presentando el siguiente aspecto:</p>  <p>Para quitar la selección haz clic en cualquier parte fuera del marco.</p> <p>Seleccionar varios objetos es tan sencillo como mantener pulsada la tecla CTRL mientras se hace clic con el mouse en cada uno de los objetos. Haciendo clic de nuevo y siempre sin soltar la tecla, se quitará la última selección.</p> <p>Copiar objetos</p> <p>Los pasos para copiar objetos son prácticamente los mismos que para copiar diapositivas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el objeto a copiar (como acabamos de aprender). 2. Ejecutar la acción Copiar. 3. Posicionar en el lugar donde queramos incluir la copia del objeto. Puede ser en la misma diapositiva, en otra diapositiva de la misma presentación o incluso en otra presentación. 4. Ejecutar la acción Pegar. 	<p>pasos establecidos en la columna de contenidos para mover, copiar o inserta un objeto.</p>
--	--	---	---

		<p>Recuerda que tienes distintas formas de copiar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desde el teclado, con las teclas (Ctrl + C), - Desde el menú contextual (clic derecho del ratón), con la opción Copiar. - Desde la ficha Inicio de la cinta, con el botón  . <p>Recuerda que tienes distintas formas de pegar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desde el teclado, con las teclas (Ctrl + V), - Desde el menú contextual (clic derecho del ratón), con la opción Pegar. - Desde la ficha Inicio de la cinta, con el botón. <div style="text-align: center;">  <p>Pegar</p> </div> <p>El objeto casi nunca se copiará al lugar exacto que deseemos, de modo que deberemos moverlo hasta su posición definitiva.</p> <p>Existe otra forma de copiar objetos: duplicarlos. Se trata de una forma mucho más rápida que el procedimiento de copiar y pegar, pero que tiene la limitación de que la copia se situará siempre en la misma diapositiva que la original. Por supuesto, podremos moverla posteriormente, pero entonces el tiempo empleado sería similar al del proceso de copiar, y por lo tanto no supone una gran ventaja utilizar este método. Para duplicar, seleccionamos uno o varios objetos y pulsamos la combinación de teclas CTRL+ALT+D. En las siguientes imágenes puedes ver cuál sería el antes y el después:</p>	
--	--	--	--




Mover objetos

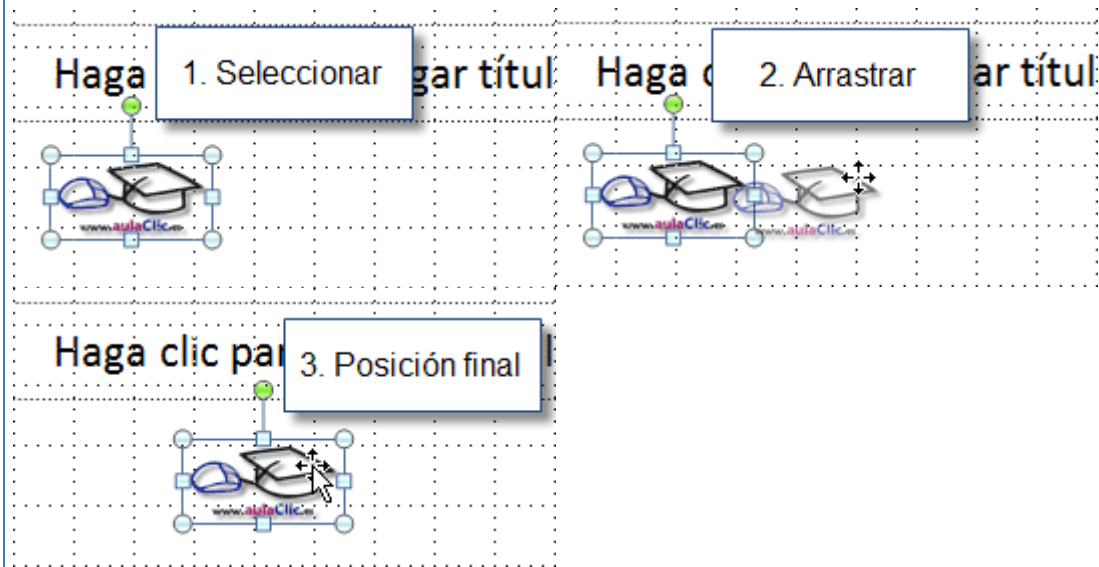
Hay dos formas básicas de mover objetos: arrastrándolos o con las acciones cortar/pegar.

Mover arrastrando

Se emplea para mover objetos dentro de una misma diapositiva.

1. Lo primero es seleccionar el objeto haciendo clic sobre él. Verás que aparece un marco a su alrededor. Sitúate sobre él (pero no sobre los círculos que hay en el marco) y verás que el cursor toma el siguiente aspecto  .
2. Pulsa el botón izquierdo del ratón y, manteniéndolo pulsado, arrastra el objeto. Verás una copia semitransparente del objeto que se mueve junto al cursor para que aprecies como quedaría en cada posición.
3. Cuando hayas situado el objeto donde deseas, suelta el botón del ratón y verás que el objeto se sitúa automáticamente en la posición que le has indicado.

La siguiente serie de imágenes ilustra el proceso:

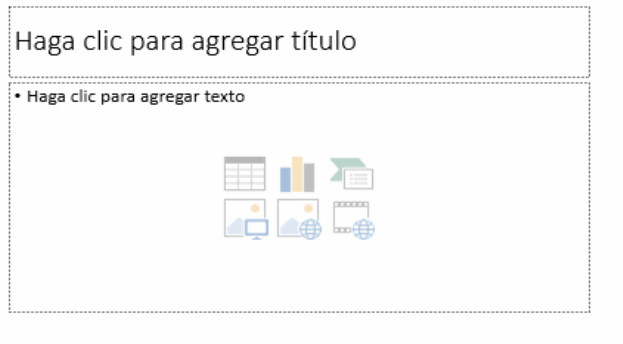


Mover cortando

Este método se emplea para mover objetos entre diapositivas distintas. Los pasos son muy similares a los vistos para copiar anteriormente:

1. Seleccionar el objeto.
2. Ejecutar la acción Cortar (Con CTRL+X o desde la cinta).
3. Posicionarse en el lugar donde queremos mover el objeto.
4. Ejecutar la acción Pegar (Con CTRL+V o desde la cinta).

Hay que tener en cuenta que, si el objeto se encontraba originalmente en una diapositiva cuyo diseño contenía el elemento objeto para facilitar su incorporación, al moverlo a otra se volverá a mostrar el cuadro para insertar objetos.



Para eliminar esa sección selecciona el marco y pulsa la tecla SUPR.

Eliminar objetos

Para borrar un objeto tienes que seleccionar el/los objeto/s a eliminar manteniendo pulsada la tecla MAYÚS.

Después los puedes borrar pulsando la tecla SUPR.

Con esto eliminarás texto, gráficos, imágenes, etc. pero la sección reservada a estos objetos se mantendrá, aunque estará vacía:

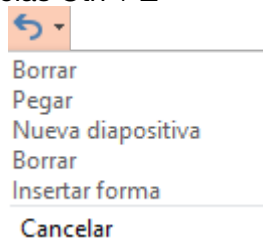


Si quieres también borrar estas secciones tienes que pulsar nuevamente SUPR.

Vamos a aprovechar para nombrar dos acciones que son muy útiles, sobre todo cuando estamos eliminando. Son los comandos deshacer y rehacer, que sirven para deshacer (o rehacer) la última operación realizada.


Para Deshacer la última operación realizada podemos:

- Seleccionar la opción Deshacer  de la barra de acceso rápido,
- o pulsar la combinación de teclas Ctrl + Z



Haciendo clic en el triángulo del botón se despliega una lista con las últimas operaciones realizadas. Sólo nos queda marcar las que queremos deshacer.





Para Rehacer la última operación realizada podemos:

- Seleccionar la opción Rehacer  de la barra de acceso rápido,
- o con las teclas Ctrl + Y

Del mismo modo que para deshacer, podemos rehacer varias operaciones marcándolas de la lista desplegable asociada al botón.

Modificar el tamaño de los objetos

Para modificar el tamaño de un objeto, bien sea para aumentarlo o para disminuirlo, tienes que visualizar el marco del objeto haciendo clic sobre el objeto. Así, sobre el marco del objeto aparecerán ocho círculos o puntos. Estos puntos sirven para modificar el tamaño del objeto. Si te sitúas en los puntos

			<p>de las esquinas verás que el puntero del ratón se convierte en una flecha de dos direcciones   que te permitirá modificar al mismo tiempo el ancho y alto del objeto. Para ello tienes que hacer clic en el círculo cuando aparece la flecha, mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrarlo hasta darle el tamaño deseado, para tras ello soltar el botón del ratón.</p> <p>Los puntos que se encuentran situados en la mitad de los lados verticales tienen una función similar a los situados en las esquinas pero con la diferencia de que estos únicamente permiten modificar el ancho del objeto. Cuando posicionas el cursor sobre estos puntos, este toma esta forma .</p> <p>Los puntos que se encuentran situados en la mitad de los lados horizontales permiten modificar el alto del objeto. Cuando posicionas el cursor sobre estos puntos, este toma esta forma .</p>	
	Martes	Sistemas operativos y redes	<p>Tema: Recursos que comparte una red</p> <p>¿Qué es un recurso? Los recursos son las aplicaciones, herramientas, dispositivos (periféricos) y capacidades con que cuenta un ordenador (computador).</p> <p>Compartir recursos, implica configurar una red de tal manera que los ordenadores que la constituyen, puedan utilizar recursos de los restantes ordenadores empleando la red como medio de comunicación.</p>	Investiga y explica qué otros recursos se pueden compartir en una red, así como sus ventajas y desventajas.



Cuando un equipo destina espacio para recursos, asume las funciones de servidor de red.

Subtema 2: ¿Cuáles recursos se pueden compartir?

En una red se pueden compartir todo tipo de recursos tales como:


- ✓ Carpetas
- ✓ Imágenes
- ✓ Documentos
- ✓ Periféricos (impresora, modem, tarjeta RDS, scanner, pen drive, etc.)
- ✓ Acceso a internet
- ✓ Programas
- ✓ Base de datos



Ventajas de compartir recursos.

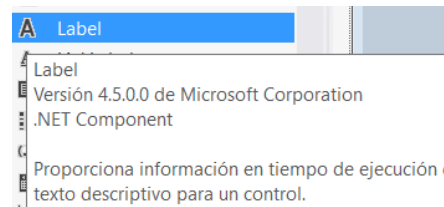
1. Pueden copiar o mover archivos de un equipo a otro con facilidad.
2. Puede tener acceso a un mismo dispositivo, como una impresora o unidad zip, desde cualquier equipo.
3. Un punto de acceso a internet es suficiente para que varios equipos utilicen internet al mismo tiempo.
4. Se dispone de programas especializados que resultarían caros de ser utilizados por un único usuario.



			<p>Desventajas de compartir recursos</p> <p>El compartir la información también tiene desventajas ya que si no controlamos bien que información compartimos y qué permisos concedemos a los demás usuarios sobre ella podremos tener serios problemas porque nos pueden eliminar, modificar o copiar información almacenada en nuestro ordenador e incluso dejar inutilizado nuestro ordenador.</p>  <p>En el siguiente link encontraras más información: https://www.youtube.com/watch?v=vFdY29wim9w</p>	
	<p>Miércoles</p>	<p>Programación y bases de datos</p>	<p>Tema: Controles comunes</p> <p>Label. - Etiqueta. - El Label nos permite mostrar texto en forma de etiqueta por ejemplo podría ser el texto descriptivo de un control, el título del programa, o la información que queremos que el usuario vea para utilizar el formulario. En</p>	<p>Investiga y explica cuáles son las propiedades con su respectiva función que permiten cambiar el aspecto de los dos controles</p>

conclusión, podemos decir que las etiquetas o Label sirven para mostrar texto dentro del formulario.

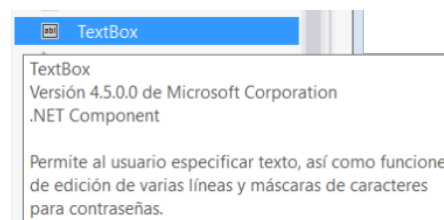
La propiedad name predeterminada del Label es "label1" o el número que le corresponda en orden de ingreso, pero no es recomendable dejar la propiedad name predeterminada de ningún control ya que al existir varios nombres de control repetidos nos podemos confundir por tal motivo es aconsejable cambiar el valor de esta propiedad utilizando las consonantes del control unido a la función que cumple ese control por ejemplo "lblSueldo", "txtCargo", "btnAceptar".



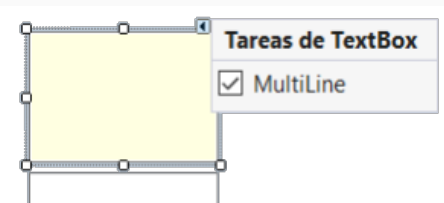
Para cambiar el tamaño de la letra, color, etc. debemos cambiar los valores respectivos en las propiedades correspondientes.

TextBox. – Caja de Texto. - El TextBox nos permite ingresar texto o números dentro de una caja en forma sencilla o multilinea.

La propiedad name predeterminada del TextBox es "textBox1" pero como ya habíamos mencionado se debería cambiar a txt unido de la función que cumple esa caja, por ejemplo "txtSueldo".



Para lograr que la caja de texto permita el ingreso de varias líneas se debe hacer clic sobre la esquina superior derecha donde encontraremos una punta de flecha hacia la derecha y activar la casilla MultiLine. También podemos cambiar el valor de la propiedad Multiline a True.



estudiados en esta sesión por ejemplo el tamaño, color de la letra, color de fondo, tipo de letra entre otros.

Dibuja un formulario utilizando los dos controles estudiados tomando en cuenta el ejemplo de una cédula de identidad.

			<p>Para cambiar el tamaño de la caja debemos utilizar los puntos de expansión o reducción que están en los bordes de la caja arrastrando con el ratón en la dirección deseada.</p> <p>Para ir aprendiendo las propiedades principales de estos controles sobre todo los que nos permiten mejorar su aspecto en la próxima clase analizaremos algunas propiedades de estos dos controles y luego estudiaremos el resto de controles con sus respectivas propiedades.</p> <p>Para complementar la información sobre este tema puedes acceder a los siguientes enlaces: https://www.youtube.com/watch?v=CVehD5PXfJo https://www.youtube.com/watch?v=wI5kDBBdOPQ</p>	
	Jueves	Soporte técnico	<p>Tema: Parte interna de un gabinete o case</p> <p>Los computadores, ordenadores o computadoras son una de las más potentes herramientas tecnológicas jamás inventada por la humanidad, cuyo lugar en nuestras vidas se ha hecho cada más indispensable con el pasar del tiempo. Trabajar, conocer gente, jugar, investigar...todo se hace a través de una de estas máquinas. Aquí hablaremos sobre sus componentes internos, es decir, sobre el hardware que opera sin necesidad de intromisión del usuario.</p> <p>Las partes internas de una computadora son aquellas que no se encuentran expuestas a la vista comúnmente, sino que forman las “entrañas” del aparato ocultas dentro del CPU (del inglés Central Processing Unit o Unidad Central de Procesamiento). Su funcionamiento es totalmente esencial para el correcto comportamiento del sistema informático.</p> <p>A continuación, detallaremos los principales componentes de una computadora:</p>	<p>Contesta y realiza lo siguiente:</p> <p>¿Es importante los componentes de un computador? ¿Por qué?</p> <p>Grafica las partes internas de un gabinete o case – señalando sus componentes.</p>

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Placa Base 2. Procesador 3. Fuente de poder 4. Memoria RAM 5. Disco rígido 6. Cables de datos 7. Tarjeta de video 8. Tarjeta de sonido 9. Tarjeta de red 10. <p><u>Ventilador</u></p>  <p>Fuente: https://concepto.de/partes-internas-de-una-computadora/#ixzz6P5dFqncm</p> <p>Puedes ingresar al siguiente enlace para conocer más sobre este tema: http://2.bp.blogspot.com/-PXnns6VqGTE/Tcq7i9G8L8I/AAAAAAAAACAV-cl-kggLU4/s1600/urru+careee.jpg</p>	
	<p>Viernes</p>	<p>Formación y orientación laboral</p>	<p>Tema: Factores de riesgo profesional</p> <p>Subtema: Riesgos profesionales</p>	



Investiga y explica las causas o factores que se pueden destacar en el riesgo laboral y realiza un organizador gráfico.

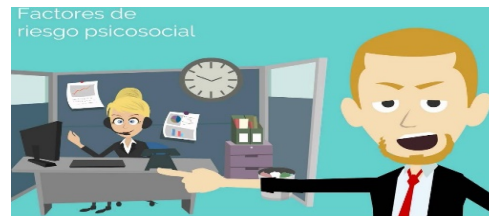
Los riesgos profesionales, según el Código de Trabajo, son las eventualidades dañosas a que está sujeto el trabajador, con ocasión, o por consecuencia de su actividad. Para los efectos de la responsabilidad del empleador se consideran riesgos de trabajo las enfermedades profesionales y los accidentes. Pero los riesgos no son sólo las situaciones que provocan accidentes y enfermedades, sino todas las que dañan la salud del trabajador. Las condiciones laborales son las características del trabajo que pueden tener una influencia significativa en la producción de riesgos para la seguridad y la salud del trabajador. Para evitar que se produzca un daño es preciso, en primer lugar, conocer los principales factores de riesgo en el trabajo y a continuación establecer las medidas adecuadas para impedir que se lleguen a producir. Entre los factores de riesgo laboral tenemos:

1. Psicológicos y sociales.
2. Sobrecarga física y posturas.
3. Contaminantes ambientales: químicos y biológicos.
4. Físicos: electricidad, ruido, vibración, radiación.
5. Microclima: temperatura, iluminación.
6. Tecnológicos y de seguridad.



Factores psicológicos y sociales

Los factores de riesgo psicológicos y sociales son el conjunto de circunstancias socio laborales de un tipo de trabajo determinado, que son percibidas individualmente por los trabajadores como riesgos físicos o psicológicos derivados de su situación laboral.



Sobrecarga física y posturas

Ciertos trabajos exigen condiciones que pueden generar peligros físicos a los trabajadores, entre ellas las exigencias a sobrecargas físicas y las posturas laborales.



Contaminantes químicos y biológicos

La presencia, en el ambiente laboral, de contaminantes químicos y biológicos es un factor de riesgo profesional. La fabricación, manipulación y presencia de sustancias

químicas puras o mezcladas puede constituir un serio riesgo para la salud y la seguridad. Las sustancias químicas peligrosas.







Factores físicos

Son factores físicos de riesgo para la salud la electricidad, el ruido, las vibraciones y las radiaciones.



Tecnológicos y seguridad

Los factores tecnológicos y de seguridad son factores de riesgo que provienen de las instalaciones y de los medios materiales con los que se trabaja. Si no están bien diseñados, construidos o conservados, pueden provocar accidentes o

			<p>enfermedades.</p> <div style="text-align: center;"> <p>FACTORES DE PELIGRO DE SEGURIDAD</p> <p>TECNOLOGICOS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>MATERIALES INFLAMABLES</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>EXPLOSIÓN</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>FUGAS DERRAMES</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>INCENDIO</p>  </div> </div> </div>	
	Viernes	Diseño y desarrollo web	<p>Tema: Editores de páginas web</p> <p>Desde el inicio de la web, se han venido desarrollando distintos editores, que varían dependiendo de su complejidad. Así, es posible distinguir entre 3 tipos de editores de páginas web: los editores de texto sin formato, los editores de texto con ventanas y los editores WYSIWYG (What You See Is What You Get).</p> <p>Editores de texto sin formato En este grupo se incluirían los editores más básicos, que permiten escribir las líneas de código, pero no ofrecen grandes prestaciones adicionales para el diseño web de tu página. Destaca el tradicional bloc de notas.</p> <p>Editores de texto con ventanas Este tipo de editores permite, además de desarrollar el código en un área de trabajo determinada, visualizar el resultado en tiempo real.</p> <p>Editores WYSIWYG Comprenderían los editores más complejos, en los que el usuario va colocando distintos elementos en una página y el propio software se encarga de generar el documento HTML.</p>	<p>Realiza un mapa conceptual sobre las principales características, ventajas y desventajas de los editores de página web de ambiente privativo y libre.</p>

En la actualidad, existen numerosos editores de páginas web. Sin embargo, en ocasiones, es difícil encontrar el editor que se adapte a las necesidades propias de cada desarrollador o diseñador. A continuación, se enumeran los mejores editores de páginas web que existen en este momento.

Sublime Text es uno de los editores de HTML más conocidos. Disponible para Windows, Linux y OS X, destaca por su soporte para muchos lenguajes de programación, además de HTML o CSS. Este editor cuenta con numerosos plugins y un sistema de pantallas múltiples que permite crear proyectos y trabajar cómodamente con varios archivos al mismo tiempo.



La interfaz de Sublime Text es muy sencilla, pero también muy completa. Aunque, a priori, no se trata del editor más intuitivo, Sublime Text ayuda a mejorar la productividad del programador, una vez se conocen los detalles de su funcionamiento. Tanto la descarga como la utilización de este editor son totalmente gratuitas.

Notepad ++ es un editor de código abierto disponible solo para Windows. Este editor aumenta las funcionalidades de cualquier bloc de notas. Entre sus funcionalidades, se encuentran el resaltado de sintaxis, la estructuración del código o la función de autocompletado. Además, es posible añadir diferentes plugins para su personalización. Al tratarse de un editor muy popular, hay muchos entre los que elegir.



Dreamweaver es uno de los productos estrella de Adobe, Dreamweaver permite trabajar no solo con código en HTML y CSS, sino también entre otros, en lenguajes, como PHP, XML o JavaScript. Como editor WYSIWYG, Dreamweaver permite trabajar en una vista preliminar y que el propio editor genere el código HTML, lo que resulta especialmente atractivo para aquellos que se inician en el diseño web.



Brackets es un editor de código abierto creado y mantenido por Adobe. Brackets está especialmente diseñado para trabajar en HTML, CSS y JavaScript. Una de las principales ventajas que tiene Brackets es la posibilidad de realizar cambios en el código y ver al instante el resultado en el navegador, sin necesidad de presionar ninguna tecla.



Brackets

Pero esa no es la única ventaja de Brackets. Este editor gratuito, que recibe actualizaciones frecuentes, facilita trabajar en línea sin necesidad de tener que saltar entre pestañas, archivos, etc. Además de poder editar y trabajar con archivos HTML y CSS, con Brackets también es posible editar archivos PHP en vivo.

Netbeans es un editor que soporta múltiples lenguajes, entre los que se incluyen HTML, PHP o JavaScript. Entre sus características, se encuentran el soporte para base de datos o control de versiones. Netbeans es otro de los editores gratuitos que no tiene nada que envidiar a otros del mercado. Además, su código abierto y el hecho de que esté respaldado por una gran comunidad de usuarios hacen que sea muy fácil encontrar plugins y tutoriales para sacarle el máximo partido.



NetBeans

Microsoft Visual Studio proporciona un entorno en el que desarrollar HTML, CSS o JavaScript. Incluye depurador de código, validador de seguridad y accesibilidad, ayuda contextual para todos los lenguajes y visualización real del resultado final de las páginas web. Se trata de un editor muy completo y gratuito. Su única desventaja

es que solo está disponible para Windows, por lo que, si se trabaja con Mac o Linux, se deberá optar por otro de los editores de esta lista.



Visual Studio Code

En el en siguiente link encontraras más información sobre este tema:

<https://youtu.be/nmR5gEj1l9o>

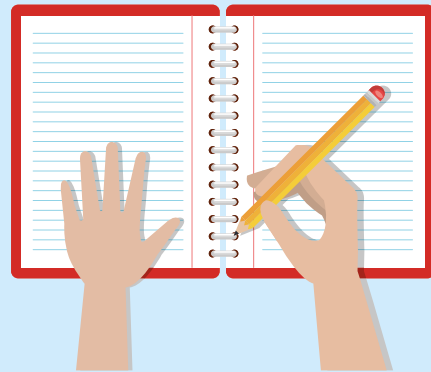
Conciencia Emocional

Semana 6 -	Explorando mis emociones
Actividad 4	
Tiempo	15 - 20 min
Descripción	Después de haber identificado las emociones en la actividad 2 y 3 es necesario buscar una manera adecuada de gestionar estas emociones. Un modo de hacerlo es a través del arte, para esta actividad vas a necesitar música, hojas en blanco y toda tu creatividad. A continuación, te proponemos 2 opciones para realizar este ejercicio.



- **Opción 1:** busca canciones que identifiques con una o varias emociones, por ejemplo, una canción que te haga sentir feliz, triste o disgustado/a. Mientras escuchas la canción, se consciente de lo que piensas y sientes al escucharla, intenta asociar la canción con recuerdos. Puedes optar por complementar esta actividad dibujando o pintando, la idea es plasmar lo que sientes en ese momento.

- **Opción 2:** escoge una o varias emociones de las que hemos trabajado en actividades anteriores, vas a escribir todo lo que puedas sobre esa emoción en tu vida (cuándo la sientes, en que piensas, como actúas, es agradable o no, cómo la manejas, etc.) puedes apoyarte pensando y recordando las situaciones en que has experimentado dicha emoción, lo importante es que puedas expresar tus emociones, especialmente las que te generan malestar. Puedes realizar esto mientras escuchas música.



Recomendación: puedes realizar esta actividad a diario si crees que lo necesitas, o puedes hacerlo en los momentos en que te sientas alterado/a por alguna situación que haya ocurrido.