

# Aprendiendo desde casa

Guía para estudiantes y sus familias  
o acompañantes de Bachillerato Técnico  
**REGIÓN COSTA**

**SEMANA 7**  
**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 generar ideas y estrategias para la solución de problemas.

**Reflexión:**

**Figura profesional: Informática**

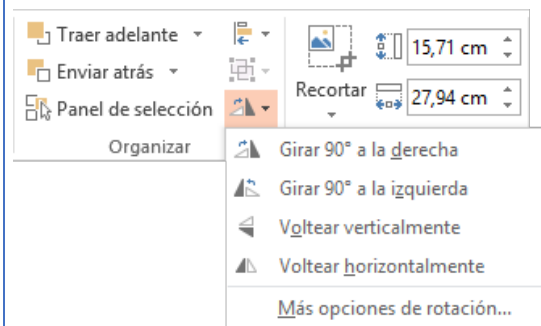
**Tercer curso**

Semana 7	Días	Módulo formativo	Contenidos	Actividades de aprendizaje
Del 13 al 17 de julio de 2020	Lunes	Aplicaciones ofimáticas locales y en línea	<b>Tema:</b> Manejar objetos, girar y voltear	Gira y voltea cinco objetos con cada una

Los objetos que admiten ser girados o volteados son las imágenes y las formas. Aplicaremos un giro cuando queramos rotar la imagen, y voltearemos para crear una imagen reflejo, como la que veríamos si la situáramos frente a un espejo.

El procedimiento para realizar estas acciones es el siguiente:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic en la opción correspondiente. Las encontraremos todas en la ficha Formato, grupo Organizar, menú Girar.



A continuación, se revisarán detalladamente las distintas opciones:

Girar 90° a la izquierda y Girar 90° a la derecha

Estas funciones giran el objeto 90 grados en la dirección indicada.

Voltear horizontalmente y voltear verticalmente

Se obtiene la imagen simétrica, tomando como eje la vertical y la horizontal, respectivamente.

Al situar el cursor sobre la opción deseada, el objeto muestra una previsualización del resultado.

de las opciones de ordenamiento que se han demostrado en los contenidos.

Alínea cinco objetos con cada una de las opciones de ordenamiento que se han demostrado en los contenidos.

Ordena cinco objetos con cada una de las opciones de ordenamiento que se han demostrado en los contenidos.

En el siguiente ejemplo, veremos el resultado que se produciría en la siguiente imagen para cada una de las opciones:

Posición	Resultado
Original	
Después de girar 90° a la derecha y a la izquierda, respectivamente	
Después de voltear vertical y horizontalmente, respectivamente:	

Si prefieres girar el objeto libremente, sólo tendrás que hacer clic sobre las flechas circulares que aparecen alrededor del objeto (son flechas que se pueden arrastrar). En el puntero del mouse, aparece una flecha en forma de circunferencia. Sitúate sobre la flecha circular que quieras, y después arrastra el mouse hacia la posición que desees. Verás cómo la figura gira. Una vez conseguido el giro deseado, suelta el botón izquierdo del mouse.



#### Alinear y distribuir

PowerPoint nos permite cambiar la posición de los objetos dentro de la diapositiva, e incluso cambiar la posición de alguno de ellos en función de otro objeto.

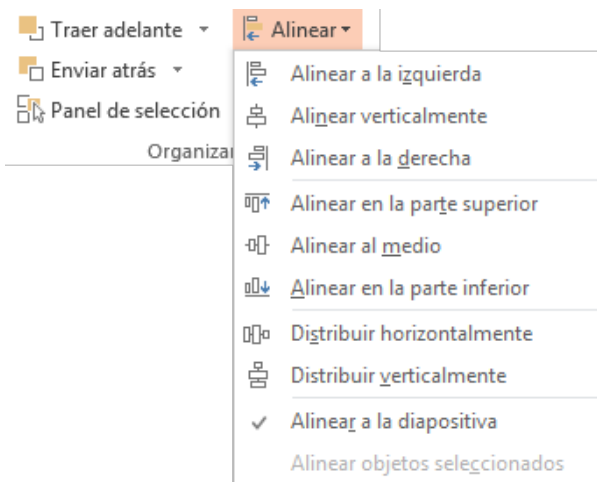
Distribuir objetos dentro de una diapositiva  
 Consiste en desplazar los objetos para que haya la misma distancia entre ellos, bien sea distancia horizontal o vertical.

Alinear objetos

Consiste en hacer que los objetos se ajusten a una misma línea imaginaria.

El procedimiento para realizar estas acciones es el siguiente:

1. Seleccionar los objetos que se quieran alinear o distribuir.
2. Hacer clic en la opción correspondiente. Las encontraremos todas en la ficha Formato, grupo Organizar, menú Alinear.



Podemos marcar la casilla Alinear a la diapositiva, si queremos que la alineación se haga en función de la diapositiva. Es decir, que los objetos guarden la misma distancia con respecto a ésta.

Ejemplo para distribuir objetos



Como se observa, ahora tenemos la misma distancia desde el lateral izquierdo hasta la flecha grande, desde la flecha grande hasta la flecha pequeña, y ésta, a su vez, con el cuadrado. Al activar la opción Alinear a la diapositiva, los laterales de la diapositiva también se han tomado en cuenta.

Ejemplo de la función Alinear objetos



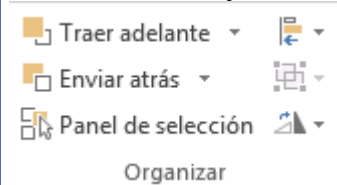
A partir de los objetos ya distribuidos en el ejemplo anterior, hemos alineado a la parte inferior. La flecha pequeña se ha situado en la misma horizontal que la grande y que el cuadrado.

### Ordenar objetos

En ocasiones, al insertar varios objetos en una misma diapositiva, pueden quedar unos encima de otros. En tal caso, el último objeto insertado se muestra sobre los demás y el primero queda debajo. Pero esto no siempre se buscará que sea así. Por lo tanto, es importante aprender a ordenar los objetos en los distintos planos.

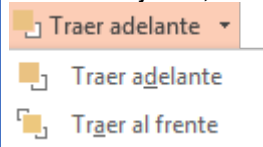
El procedimiento para modificar el orden es el siguiente:

1. Seleccionar el objeto.
2. En la ficha Formato, grupo Organizar, opciones de menú Traer adelante y Enviar atrás.

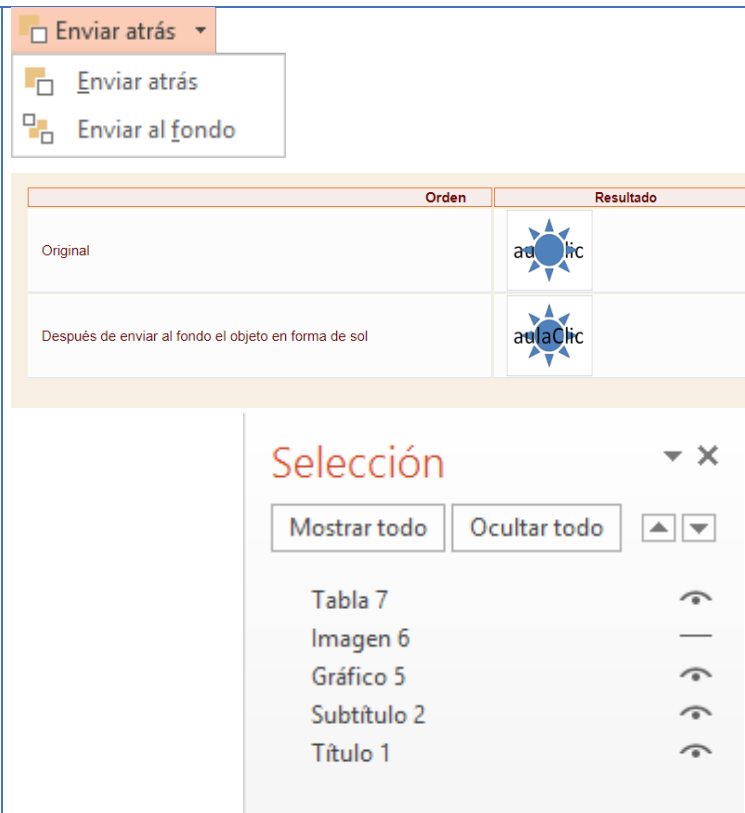


A continuación, se revisan detalladamente las distintas opciones:


- Traer adelante: el objeto pasa a estar una posición más arriba. Si lo tapaban dos objetos, ahora sólo lo tapará uno.
- Traer al frente: el objeto pasa a ser el primero. Si lo tapaban dos objetos, ahora no lo tapará ninguno.





- Enviar atrás: el objeto pasará una posición atrás. Si estaba por encima de dos objetos, ahora sólo estará por encima de uno.
- Enviar al fondo: el objeto pasará a ser el último. Si estaba por encima de dos objetos, ahora ambos lo taparán.



Una opción posible para trabajar con la ordenación de elementos es utilizar el panel de Selección y visibilidad, que se muestra en la imagen de arriba. Para esto, haz clic en Panel.

Puedes esconder los objetos haciendo clic en su correspondiente botón . Además, con los botones Mostrar todo y Ocultar todo, puedes esconder o volver a mostrar todos los elementos de la diapositiva

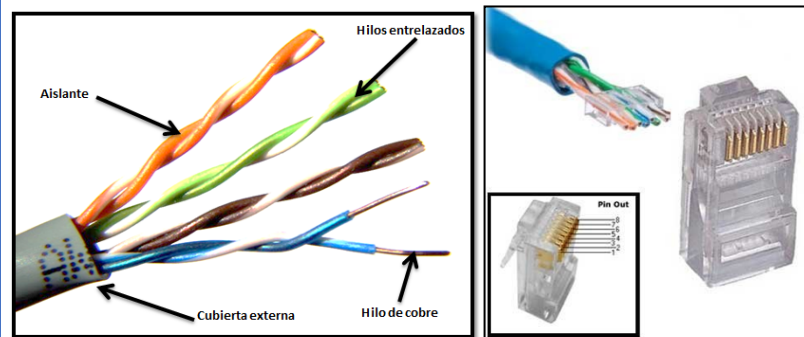


		<p>a la vez.</p> <p>Utiliza las flechas de reordenación   para cambiar el orden de los objetos. La reordenación aplicará sobre aquel que esté seleccionado en ese momento. Puedes cambiar su nombre para reconocerlos mejor, seleccionándolos y haciendo clic.</p>	
	Martes	<p>Sistemas operativos y redes</p> <p><b>Tema:</b> Transmisión de la información</p> <p><b>Subtema:</b> Medio de transmisión</p> <p>El medio de transmisión constituye el soporte físico a través del cual emisor y receptor pueden comunicarse, en un sistema de transmisión de datos. Distinguímos dos tipos de medios: guiados y no guiados.</p> <p>Medios de transmisión guiados Son aquellos que utilizan componentes físicos y sólidos para la transmisión de datos. Están constituidos por un cable conductor entre un dispositivo y otro. Algunos de los medios de transmisión guiados más utilizados son los cables de pares trenzados, cables coaxiales y cables de fibra óptica.</p> <p>Cables de pares trenzados El cable de par trenzado está formado por un grupo cuatro pares trenzados, en forma helicoidal, como en una molécula de DNA, recubiertos por un material aislante. Cada uno de estos pares se identifica mediante un color, y cada hilo de cobre tiene un espesor de 1mm. El entrelazado de cables lleva la señal en modo diferencial, es decir, que una es la inversión de la otra.</p> <p>Tipos de cables de par trenzado</p>	<p>Investiga y explica las categorías del cable utp.</p>

### Cable UTP

Son las siglas de “Unshielded Twisted Pair”, o cable de par trenzado sin blindaje. Estos cables contienen sus pares trenzados sin blindar, es decir, entre cada una de las parejas de cables no existe un medio de separación que los aisle de las otras parejas.

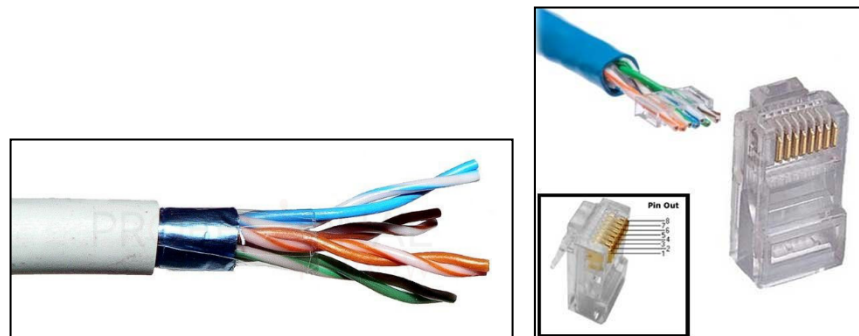
Casi siempre es utilizado en redes locales de corta distancia, ya que al estar más expuestos, la señal se irá degradando si no se introduce un repetidor de señal con frecuencia. Estos cables son de bajo costo y normalmente tienen una impedancia característica de 100 Ω.



### Cable FTP

Sus siglas significan “Foiled Twisted Pair”, o cable de par trenzado apantallado. En este caso, tenemos un cable cuyos pares trenzados están separados entre ellos por un sistema básico basado en plástico o material no conductor. En este caso, el apantallamiento no es individual, sino global, envuelve a todo el grupo de pares trenzados y está construido por aluminio.

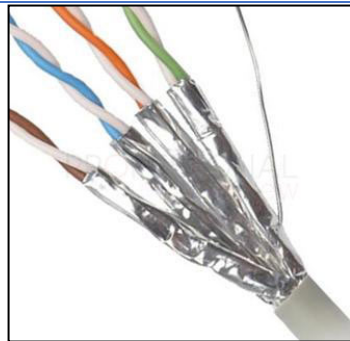
Sus prestaciones no tienen la calidad de los cables STP, pero superan a las UTP en cuanto a distancia y aislamiento. Son muy utilizados y manejan un conector RJ45. Su impedancia característica es de  $120 \Omega$ .



#### Cable STP

Sus siglas significan “shielded twisted pair”, o par trenzado blindado individual. En este caso, cada uno de los pares trenzados está rodeado de una cubierta de protección normalmente hecha de aluminio.

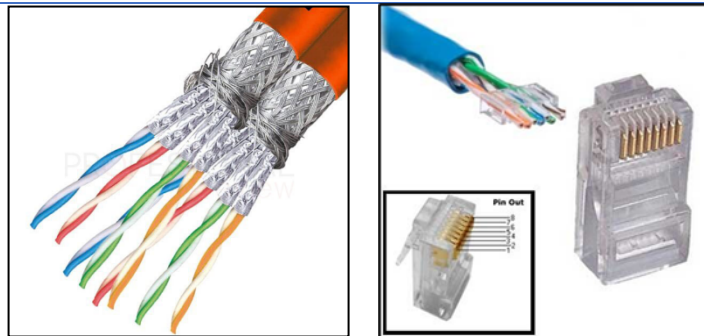
Estos cables se utilizan en redes que requieren altas prestaciones, como los nuevos estándares ethernet, donde se necesita un alto ancho de banda, latencias muy bajas y bajísimas tasas de error de bit. Son cables más caros que los anteriores, y permiten trazar mayores distancias sin necesidad de repetidor. Su impedancia característica es de  $150 \Omega$ . Usualmente, utilizan conectores RJ49.



#### Cable SSTP

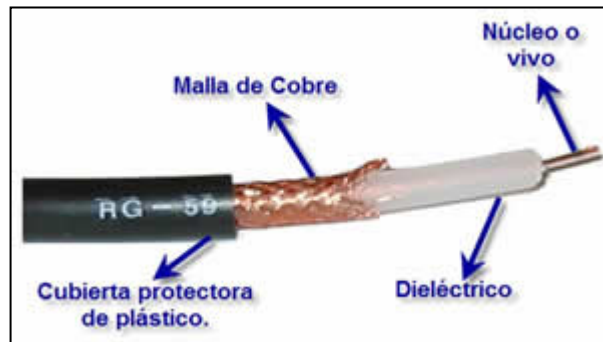
Son las siglas de “screened shielded twisted pair”, o cable de pares trenzados laminado blindado individual. Ahora tenemos un cable con la estructura propia de un cable STP, es decir, con cada uno de los pares recubierto por aluminio. Pero a la vez, también encontramos un forro global alrededor de material LSZH.

Este cable es el de más altas prestaciones, con excelente protección frente a altas frecuencias y gran capacidad de transmisión a largas distancias. Su pantalla global irá, de forma general, conectada a la toma de tierra de los equipos, para eliminar tensiones residuales. Por supuesto, es el cable de mayor coste de la lista. Su resistencia es de  $100 \Omega$  y es compatible con los conectores RJ45.



### Cable coaxial

Es un medio de transmisión relativamente reciente y muy conocido, ya que es el más usado en los sistemas de televisión por cable. Físicamente, es un cable cilíndrico constituido por un conducto cilíndrico externo, que rodea a un cable conductor, usualmente de cobre. Es un medio más versátil, pues tiene más ancho de banda (500Mhz) y es más inmune al ruido.



Existen dos categorías de cables coaxiales:

- Para transmisión en banda ancha: utilizado en transmisión de señales de televisión por cable (CATV, "Cable Televisión"). Tiene una impedancia característica de 75 ohmios.

El término banda ancha proviene del medio telefónico, y se refiere a frecuencias mayores a 4 kHz. Se nutren de la tecnología patrón para el envío de señales de televisión por cable, y por ello pueden llegar a alcanzar los 450 MHz de ancho de banda para longitudes de 100 m.

- Para transmisión en banda base: son usados en redes de trabajo locales (LAN). Tienen una impedancia característica de 50 ohmios. En esta categoría, se emplean dos tipos de cable: coaxial grueso ("thick") y coaxial fino ("thin").

**Conector coaxial BNC**

Es un conector macho que se instala en ambos extremos del cable, y se usa en conexiones de redes ethernet y de video.



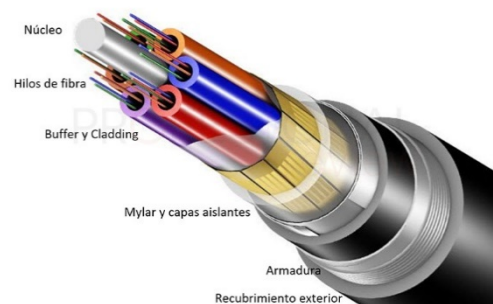
**Cables de fibra óptica**

La fibra óptica es un medio de transmisión empleado habitualmente en redes de datos, consistente en un hilo muy fino de material transparente,

vidrio o materiales plásticos, por el que se envían pulsos de luz que representan los datos a transmitir.

El haz de luz queda completamente confinado, y se propaga por el interior de la fibra con un ángulo de reflexión por encima del ángulo límite de reflexión total, en función de la ley de Snell. La fuente de luz puede ser láser o un led.

Las fibras se utilizan ampliamente en telecomunicaciones, ya que permiten enviar gran cantidad de datos a una gran distancia, con velocidades similares a las de radio y superiores a las de cable convencional. Son el medio de transmisión por excelencia, al ser inmunes a las interferencias electromagnéticas, y también se utilizan para redes locales donde se necesite aprovechar las ventajas de la fibra óptica por sobre otros medios de transmisión.

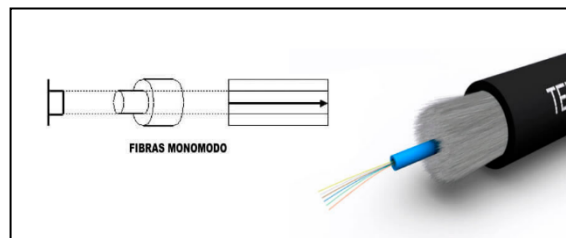


Tipos de cables de fibra óptica

Existen dos tipos básicos de fibra óptica: monomodo y multimodo. Esta clasificación se basa en el modo de propagación de luz:

### Fibras monomodo

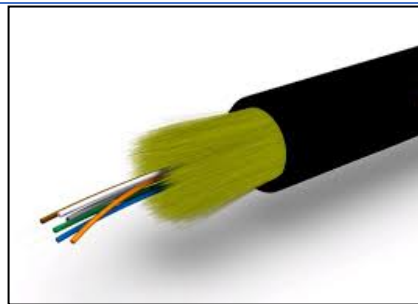
El diámetro del núcleo de la fibra es muy pequeño y sólo permite la propagación de un único modo o rayo (fundamental), el cual se propaga directamente sin reflexión. Este efecto causa que su ancho de banda sea muy elevado, por lo que su utilización se suele reservar a grandes distancias, superiores a 10 Km, junto con dispositivos de elevado costo (LÁSER).



### Fibras multimodo

El término multimodo indica que pueden ser guiados muchos modos o rayos luminosos, cada uno de los cuales sigue un camino diferente dentro de la fibra óptica. Este efecto hace que su ancho de banda sea inferior al de las fibras monomodo. Por el contrario, los dispositivos utilizados con las multimodo tienen un coste inferior (LED). Este tipo de fibras son las preferidas para comunicaciones en pequeñas distancias, hasta 10 Km.





Tipos de conectores de fibra óptica



Revisa el siguiente enlace:  
<https://www.youtube.com/watch?v=-cRKi745LNg>

**Tema:** Propiedades

Miércoles  
 Programación y bases de datos

Investiga y explica cuáles son las propiedades, con su respectiva función, que permiten configurar el comportamiento de los dos controles comunes.

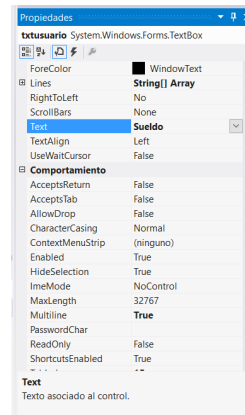
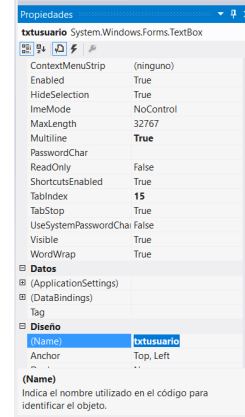
Todos los controles poseen un conjunto de propiedades que podemos utilizar en nuestros formularios, para mejorar la apariencia o comportamiento de dicho control o herramienta. A pesar de que la mayoría de las propiedades sirven para varios controles, existen algunas que sólo están disponibles para algunos de ellos.

Las propiedades nos ayudan a establecer ciertas características de apariencia en los controles, o también determinan de qué manera se van a comportar en tiempo de ejecución. Algunos ejemplos son el color de fondo, color de texto, tipo de letra, estilo de texto, tamaño, acceso al control, visibilidad, accesorios adicionales, orden de secuencia, entre otros.

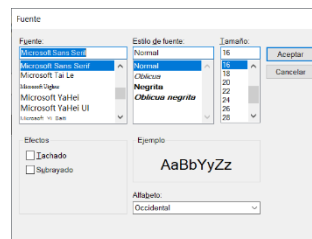
Las propiedades más comunes son Name, Text, BackColor, ForeColor, TextAlign, Enabled, ReadOnly, TabIndex, Size, Image. A continuación, explicamos a la aplicación de algunas de ellas:

**Name:** indica el nombre utilizado en el código para identificar el objeto o control. Lo que significa que sólo utilizaremos el nombre del control cuando lo estemos codificando. Por ejemplo, si tenemos una caja de texto(textBox) cuyo nombre es txtSueldo, y queremos que se oculte en cierto momento, escribiríamos el siguiente código: `txtSueldo.Visible=false`.

**Text:** texto asociado al control. Quiere decir que esta propiedad permite establecer el texto que va a mostrar el control tanto en diseño como en tiempo de

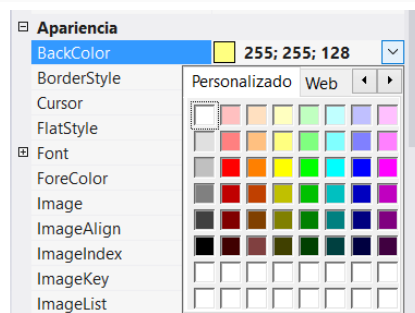


ejecución. Es importante establecer la diferencia entre text y name. Se podría generar confusión, ya que ambas propiedades tienen el mismo valor alfanumérico. Por ejemplo, si insertamos una etiqueta, tanto el valor de text como el del name va a ser label1. Por eso, es necesario cambiar dichos valores.

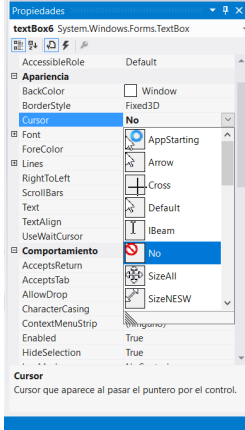


Font: fuente utilizada para mostrar texto en el control. Con esta propiedad, podremos establecer el tipo de letra, tamaño, estilo y efectos que se aplicarán al control. No olvidar que, para aplicar una propiedad, el objeto deseado debe estar seleccionado. En el caso puntual de Font, podremos abrir una ventana para mayor comodidad.

BackColor: el color del fondo del componente. En la mayoría de los controles, se puede configurar el color de fondo escogiendo el color deseado en una paleta de colores, o de un listado desplegable.



ForeColor: color del primer plano de este componente, utilizado para mostrar texto. Esta propiedad permite establecer el color de la letra o texto del control y, al igual que BackColor, también posee el mismo sistema a la hora de escoger el color.

			<p>Cursor: aparece al pasar el puntero por el control. Si lo que se pretende es personalizar el cursor cuando se ubique sobre el control, esta propiedad permite escoger una gama de diferentes cursores, cada uno con diferentes significado.</p> <p>TextAlign: indica como está alineado el texto para controles de edición. Esta propiedad permite alinear el texto sólo a aquellos controles que permiten ingresar texto como TextBox, o números como NumericUpDown.</p>  <p>Las propiedades escogidas esta semana han sido tomadas desde Visual C#, pero son perfectamente aplicables a todo el entorno de Visual Studio, muy parecidos a otros lenguajes fuera de Visual, por ejemplo en Java.</p> <p>Revisa el siguiente enlace:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uwTSsGP0Bl8">https://www.youtube.com/watch?v=uwTSsGP0Bl8</a></p>	
	<p>Jueves</p>	<p>Soporte técnico</p>	<p><b>Tema:</b> Placa base – Motherboard (placa madre)</p> <p>¿Qué es la placa madre?                  En una PC, la placa base se monta dentro de la caja o chasis, de cara al lado al que se tenga más fácil acceso. Se fija de forma segura mediante pequeños tornillos, a través de orificios pretaladrados.</p> <p>La parte frontal de la placa base contiene puertos a los que se conectan todos los componentes internos. Un solo zócalo/socket aloja al procesador, mientras que múltiples ranuras permiten la conexión de uno</p>	<p>Investiga y escribe las marcas de placa base que existen.</p>

		<p>o más módulos de memoria.</p> <p>También nos encontramos con otros puertos que residen en la placa base, los que permiten que el disco duro y la unidad óptica se conecten a través de cables de datos.</p> <p>Los cables pequeños de la parte frontal de la caja del ordenador se conectan a la placa base, para permitir que la alimentación, el botón de encendido y las luces LED funcionen. La energía de la fuente de alimentación se suministra a la placa base, mediante un puerto especialmente diseñado.</p> <p>En la parte frontal de la placa base hay una serie de ranuras para tarjetas periféricas. En estas ranuras, la mayoría de las tarjetas de vídeo, tarjetas de sonido y otras tarjetas de expansión se conectan a la placa base.</p> <p>En el lado izquierdo de la placa base (el lado que da a la parte trasera del chasis), hay una serie de puertos. Estos puertos permiten la conexión de la mayoría de los periféricos externos del ordenador, como el monitor, el teclado, el ratón, los altavoces o el cable de red.</p> <p>Todas las placas base modernas también incluyen puertos USB y, cada vez más, otros puertos como HDMI, USB Type C con Thunderbolt 3 o Mini Display Port que permiten que los dispositivos compatibles se conecten al equipo cuando se necesitan, como cámaras digitales, impresoras y más.</p> <p>Fuente: <a href="https://www.profesionalreview.com/2018/11/04/componentes-de-una-placa-base/">https://www.profesionalreview.com/2018/11/04/componentes-de-una-placa-base/</a></p> <p>Funciones de la placa madre La placa base es el lugar de integración y contacto entre los diversos</p>	
--	--	---	--

			<p>componentes del sistema informático. Se trata del módulo principal y más grande, en donde se distribuyen los datos que surgen del microprocesador, y se transmiten las instrucciones tanto a la memoria como a los sistemas de almacenamiento de información o los periféricos. Podría decirse que es el sistema nervioso central del computador, el lugar en donde sus operaciones mínimas e indispensables se llevan a cabo.</p> <p>Tipos de placa madre Las placas suelen clasificarse a partir de la cantidad de microprocesadores que puedan albergar a la vez:</p> <p>Placas base monoprocesadoras Están dispuestas para albergar a un único microprocesador instalado a la vez.</p> <p>Placas base multiprocesadoras Pueden tener instalados varios microprocesadores (2, 4 e incluso 8 a la vez), acumulando así su potencia conjunta.</p> <p>Revisar los siguientes enlaces: <a href="https://concepto.de/placa-madre/#ixzz6P7Mpo4sp">https://concepto.de/placa-madre/#ixzz6P7Mpo4sp</a> <a href="https://www.profesionalreview.com/2018/10/29/tipos-de-placas-base/">https://www.profesionalreview.com/2018/10/29/tipos-de-placas-base/</a></p>	
	Viernes	Formación y orientación laboral - FOL	<p><b>Tema:</b> Factores de riesgo profesional <b>Subtema:</b> Daños por los riesgos de trabajo</p>	Elabora un organizador gráfico sobre los factores de riesgo profesional en el trabajo.



El daño debido a los riesgos de trabajo se transforma en accidente laboral, en enfermedad profesional, en fatiga o en envejecimiento prematuro. El accidente de trabajo está definido por el Código de Trabajo como «todo suceso imprevisto y repentino que ocasiona al trabajador una lesión corporal o perturbación funcional, con ocasión o como consecuencia del trabajo que ejecuta por cuenta ajena».

En general, se incluye en esta categoría a las lesiones producidas en el trayecto habitual entre el centro de trabajo y el domicilio del trabajador, «in itinere». Un accidente se puede producir por varios factores, como la realización de un acto inseguro (subir a un andamio sin cinturón de seguridad) o la existencia de una condición peligrosa (estado defectuoso de una instalación eléctrica en un lugar de trabajo).

Incapacidad temporal



Una vez que se produce un accidente de trabajo o se manifiesta una enfermedad profesional, puede ocurrir que el trabajador se encuentre incapacitado de continuar con su actividad laboral, sea temporal o definitivamente.

La incapacidad temporal será aquella, según al artículo 368 del Código de Trabajo, «ocasionada por toda lesión curada dentro del plazo de un año de producida y que deja al trabajador capacitado para su trabajo habitual». El trabajador incapacitado temporalmente recibirá una indemnización del 75% de la remuneración que tuvo al momento del accidente, y no excederá del plazo de un año.




Incapacidad permanente



La incapacidad permanente es la situación del trabajador que, después de haber estado sometido al tratamiento prescripto, presente reducciones anatómicas o funcionales graves, que se pueden considerar definitivas, y que disminuyen o anulan su capacidad de trabajar.

En el artículo 366 del Código de Trabajo, se establecen las lesiones que producen incapacidad permanente y absoluta. Este grado de incapacidad inhabilita al trabajador para toda profesión u oficio. En estas circunstancias, el trabajador recibe una indemnización equivalente al sueldo o salario total de cuatro años, o una renta vitalicia equivalente a un 66% de la última renta o remuneración mensual percibida por la víctima (art. 376 del Código de Trabajo).

			<p>Indemnizaciones por accidentes</p>  <p>La legislación ecuatoriana establece, para el pago de indemnizaciones por accidentes de trabajo, las siguientes circunstancias:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muerte</li> <li>2. Incapacidad permanente y absoluta para todo trabajo</li> <li>3. Disminución permanente de la capacidad para el trabajo</li> <li>4. Incapacidad temporal</li> </ol>	
	Viernes	Diseño y desarrollo web	<p><b>Tema:</b> Software de edición de páginas web</p> <p>¿Qué son las plataformas de creación web?          Los creadores de sitios web permiten la creación de páginas de internet sin conocimientos de programación. Estas se apoyan en un editor visual (WYSIWYG), para poder añadir contenido y adaptar el diseño. Típicamente, se trata de herramientas online como Wix, Jimdo o Weebly, pero también existen herramientas offline que se pueden usar.</p>	Investiga y explica otras aplicaciones para la creación de páginas web, con sus respectivas características.



### Tipos de plataformas de creación web

Existen dos tipos de plataformas de creación web, soluciones online y soluciones offline:

#### Creadores web online

Estas se encuentran en línea y podrás acceder mediante cualquier navegador y dispositivo. Incluso, algunas de ellas tienen aplicaciones para que puedas crear o editar tu sitio web desde un celular. Tienes que tener en cuenta que necesitarás de conexión a internet para usarlas. Ofrecen hosting integrado, por lo que todo resulta más simple de gestionar.

#### Ventajas de las soluciones online

- No hace falta que instales nada en tu ordenador.
- Puedes trabajar desde cualquier lugar (con internet) y con cualquier dispositivo.
- Las actualizaciones son automáticas.
- Puedes olvidarte de usar clientes FTP (para subir archivos al servidor), pues no es necesario.
- Incluyen el hosting para tu sitio web.
- No hay que comprar ningún software.
- La mayoría de los creadores online ofrecen planes gratuitos con los que probar su herramienta.

Programas para crear sitios web

La calidad de los creadores web no siempre es la misma. Por eso, es importante elegir el que mejor se ajuste a tus necesidades y tenga garantías de calidad. A continuación, mencionamos algunos:

Wix

Es el creador de sitios web más popular del mercado. Hasta la fecha, millones de usuarios han creado su sitio web con Wix.



Ofrece una gran libertad en los diseños. Su editor te dará toda la flexibilidad que necesites. Resulta visualmente atractivo, y esto lo hace perfecto para fotógrafos, diseñadores y artistas. Sin embargo, esta flexibilidad tiene un punto negativo: posiblemente tengas que reorganizar la versión móvil de tu sitio web manualmente, usando su editor para que luzca bien en otros dispositivos, como teléfonos celulares. Otros creadores de sitios, como Jimdo o Weebly, lo hacen automáticamente.

Webnode

Es uno de los creadores web más antiguos. Lanzaron su aplicación al mercado en el 2008. Se trata de uno de los productos más populares del mercado (después de Wix y junto a Jimdo y Weebly). Cuenta con millones de usuarios y decenas de trabajadores.

Sin duda, su mejor virtud es la posibilidad de crear sitios web multilingües, algo que pocos creadores web pueden hacer bien. Por otro lado, su herramienta es fácil de usar e intuitiva. Además, sus plantillas son

modernas y se adaptan a todos los dispositivos sin problemas.



#### Jimdo

Es una start-up alemana que ha conseguido mucho éxito con su creador de sitios web. A pesar de no ser tan flexible y no contar con tantos diseños como Wix, podrás crear un sitio web de forma profesional sin demasiado esfuerzo.



Se trata de una herramienta muy fácil de usar. Está muy bien estructurada, por eso resulta especialmente adecuada para los usuarios con menos conocimientos técnicos. Además, sus plantillas se adaptan automáticamente a todos los dispositivos (móviles, tablets, etc.).

#### Creadores web offline

Son aplicaciones que tienes que descargar en tu PC o Mac. Mediante un editor, podrás crear un sitio web y lo podrás subir a tu servidor mediante FTP. Estas herramientas son, por lo general, menos actuales. Sus diseños y funcionalidades no tienen la mejor calidad y resultan más difíciles de utilizar.

		<p>Ventajas de las soluciones offline</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Podrás trabajar en tu sitio web sin tener conexión a internet.</li> <li>• Puedes acceder al servidor donde tu sitio web está alojado. Esto permite mayor flexibilidad, pero implica riesgos si no sabes utilizarlo a la perfección.</li> <li>• No dependes tanto del proveedor de un creador de sitios web.</li> </ul> <p>Programas para crear sitios web</p> <p><b>Mobirise</b> Puedes descargarlo de forma gratuita para Windows y Mac. Para tener tu sitio online, debes tener un hosting contratado (espacio web), y subirlo con Mobirise mediante FTP. Esto puede resultar complejo para los principiantes.</p> <p><b>Adobe Muse</b> En el 2012, Adobe lanzó su propio creador de sitios web offline. Al ser parte del conglomerado de Adobe, se integra a la perfección con programas como Photoshop, Dreamweaver o las librerías de fotografías de Adobe Stock, si no utilizas FTP.</p> <p><b>Website X5</b> La primera versión de este creador web offline fue lanzada en el 2005. Lamentablemente, sólo está disponible para Windows. Además, se trata de un editor difícil de usar, puesto que tiene una interfaz abstracta y sin ayudas visuales.</p> <p>Software para crear páginas web profesionales</p> <p><b>Netbeans</b> No es sólo un editor para desarrollar sitios web. También se pueden crear proyectos en Java, PHP o C++. Tiene numerosas funciones y es</p>	
--	--	--	--

recomendado para los proyectos más complejos.



### Aptana Studio 3

Esta herramienta está enfocada a la creación de aplicaciones web.



### Brackets

Si quieres un editor de código HTML, CSS y JavaScript ligero, que se abra rápido y no consuma muchos recursos, esta interfaz es moderna y fácil de seguir.



Revisa los siguientes enlaces:

<https://youtu.be/hmQ499ugPOo>

<https://youtu.be/w2YQBAINWYo>

## RECREARTE PRÁCTICO

### Figura Profesional: Informática

**AÑO:** TERCERO DE BACHILLERATO

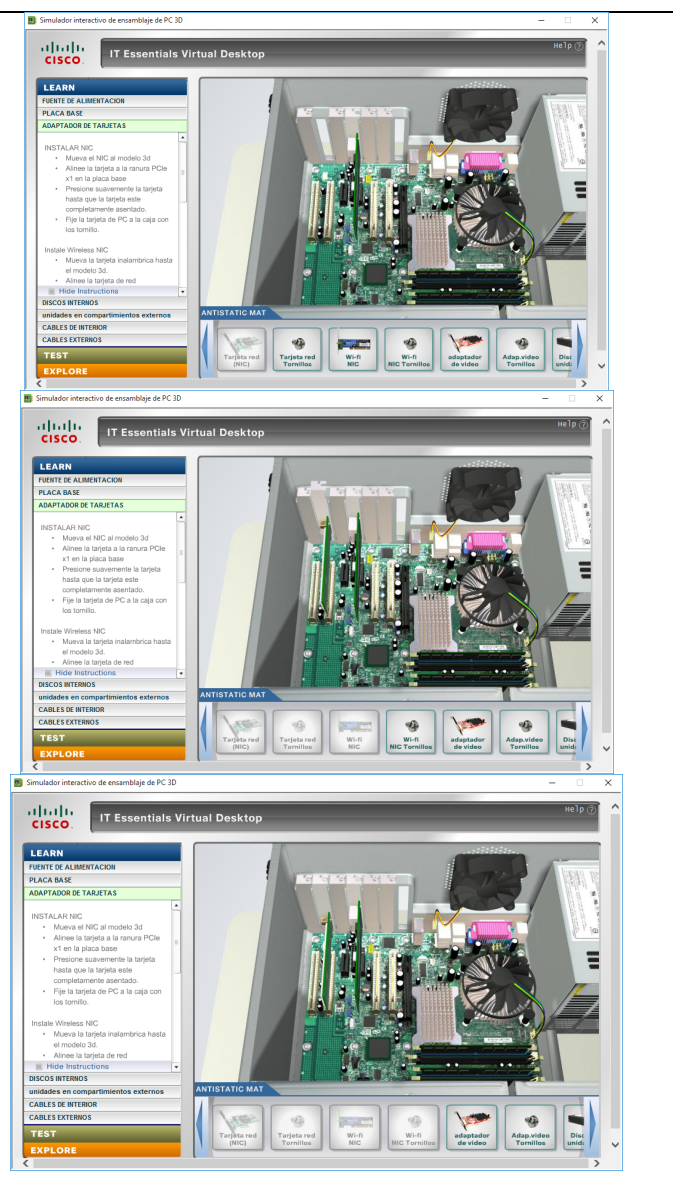
**TEMA:** Instalación y configuración de Adaptadores de tarjetas.

**OBJETIVO:** Aprender a manipular y armar las partes internas de un computador de escritorio

#### PROCEDIMIENTO:

##### ADAPTADORES DE TARJETAS:

1. **INSTALAR NIC**
  - Mueva el NIC al modelo 3d
  - Alinee la tarjeta a la ranura PCIe x1 en la placa base
  - Presione suavemente la tarjeta hasta que la tarjeta este completamente asentado.
  - Fije la tarjeta de PC a la caja con los tornillos.
2. **INSTALAR WIRELESS NIC**
  - Mueva la tarjeta inalámbrica hasta el modelo 3d.
  - Alinee la tarjeta de red inalámbrico en la ranura PCI en la placa base
  - Presione suavemente la tarjeta inalámbrica hasta que la tarjeta este completamente asentado
  - Fije la tarjeta de red inalámbrica al soporte

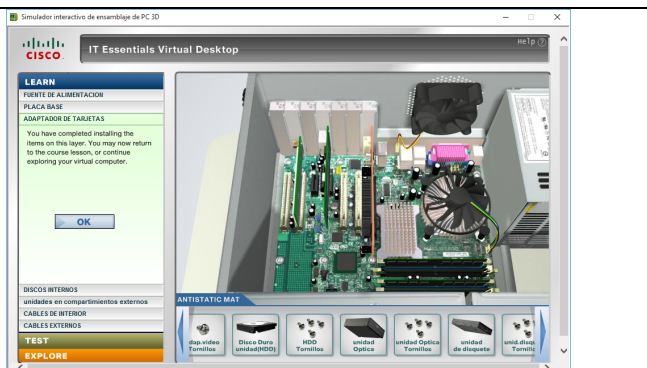




con los tornillos correspondientes.

### 3. INSTALAR ADAPTADOR DE VIDEO

- Mueva el adaptador de video al modelo 3d
- Alinee el adaptador de video a la ranura PCIe x16 en la placa base
- Presione suavemente en el adaptador de video hasta que la tarjeta este completamente asentado
- Asegure el adaptador de video al soporte con sus tornillos.



# Conciencia Emocional



<b>Semana 7 - Actividad 5</b>	<b>Mapa emocional</b>
<b>Tiempo</b>	<b>20 min</b>
<b>Descripción</b>	Debes llenar el cuestionario que se presenta, el objetivo es que identifiques la emoción negativa que sientes con más frecuencia, luego elige una situación concreta donde hayas experimentado dicha emoción, finalmente podrás analizar el ejemplo, escribiendo lo que sientes, lo que piensas y cómo actúas con esa emoción.

1.Cuál de estas emociones poco agradables sueles sentir con más frecuencia?



2. Busca un ejemplo; el más reciente, el más intenso que explique la emoción que elegiste en la pregunta 1.

.....

.....

.....

3. En general, ¿Cuándo sientes con más intensidad esta emoción?

¿Cuándo VES qué?	
¿Cuándo ESCUCHAS qué?	
¿Cuándo SIENTES qué?	

4. ¿Cómo las vivencias internamente?

¿Qué te imaginas?	
¿Qué sensaciones físicas tienes?	
¿Qué palabras o frases te dices?	

5. ¿Cómo sueles reaccionar ante esta emoción?

¿Qué haces?	
¿Qué evitas hacer?	
¿Qué dices?	
¿Qué evitas decir?	