

Aprendiendo desde casa

Guía para estudiantes y sus familias o acompañantes de Bachillerato Técnico

REGIÓN COSTA

SEMANA 10-11

TERCERO TÉCNICO INFORMÁTICA



**PLANIFICACIÓN CURRICULAR DE BACHILLERATO TÉCNICO
RÉGIMEN COSTA - AÑO LECTIVO 2020-2021**

Recomendaciones:

- Hemos diseñado la matriz de planificación para cada quincena, 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.

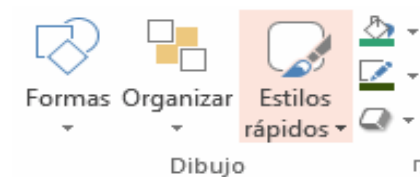
Figura profesional: Informática		
Tercer curso		
Semana 10 y 11: Del 3 al 14 de agosto de 2020		
Módulo formativo	Contenidos	Actividades de aprendizaje
Aplicaciones ofimáticas locales y en línea	<p>Tema: Diseño de diapositivas</p> <p>Subtema: Estilos rápidos</p> <p>Cuando incluimos elementos en nuestras diapositivas, como pueden ser tablas, gráficos o diagramas, dispondremos de herramientas específicas para personalizarlos. Estas las veremos más detenidamente en unidades posteriores. Sin embargo, normalmente todos los objetos tienen en común la capacidad de aplicarles estilos rápidos.</p> <p>Los estilos rápidos no son más que un conjunto de formatos que se aplican con un solo clic sobre</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abre Power Point y creamos un archivo. 2. Sitúate en la primera diapositiva y selecciona los dos objetos con forma de claqueta. Recuerda que para seleccionar varios objetos a la vez debes

el elemento seleccionado. Utilizarlos nos puede ahorrar mucho tiempo y lo cierto es que se logran, con ellos, resultados espectaculares. Gracias a ellos cualquier persona puede conseguir un efecto profesional en sus presentaciones, aunque no tenga apenas experiencia en el empleo de PowerPoint.

Veamos un ejemplo de los estilos de las tablas y las imágenes. Para las tablas, encontramos los estilos en el grupo de fichas Herramientas de tabla, ficha Diseño. Por su parte para las imágenes los encontramos en su ficha Formato. Estas fichas aparecerán cuando seleccionemos el elemento:

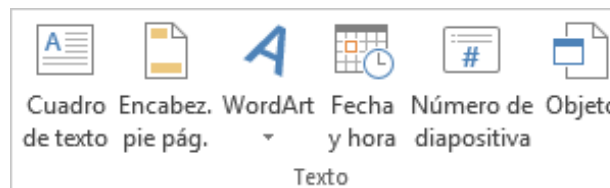


El botón resaltado en la imagen anterior con una flecha hacia abajo sirve para desplegar más estilos. Ahora, veamos los estilos rápidos generales, que encontraremos en la pestaña Inicio, grupo Dibujo:



Numeración de diapositivas

Numerar las diapositivas que se van a mostrar durante la presentación no es algo muy frecuente. Sin embargo, puede resultar útil en casos en conferencias o en exposiciones de puertas abiertas, porque permite que las personas que llegan tarde o se reenganchan a mitad de exposición tengan una idea aproximada de cuánto contenido se han perdido. Podemos incluir la numeración desde la ficha Insertar, grupo Texto, haciendo clic en la herramienta Número de diapositiva.

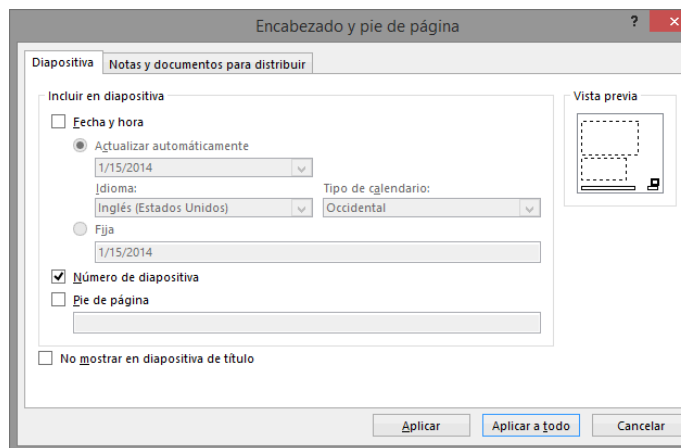


mantener la tecla CTRL pulsada mientras haces clic sobre ellos.

3. En las herramientas de imagen, hacer clic en la ficha Formato.
4. Localiza el grupo Estilos de imagen y luego pulsa el botón Estilos rápidos para que se despliegue la lista y así poder verlos todos.
5. Selecciona Rectángulo sombreado central. Se trata del tercer estilo de la tercera fila.
6. Ahora, sitúate en la segunda diapositiva y selecciona la imagen con forma de claqueta.
7. Esta vez modificaremos sus propiedades desde la ficha Inicio.
8. Desplega el menú Estilos rápidos y escoge el primero de los estilos, que aplicará un contorno fino y negro, además de un relleno blanco.

Se abrirá un cuadro de diálogo donde deberemos activar la casilla Número de diapositiva que hay en la pestaña Diapositiva.

El pequeño cuadro de Vista previa muestra en un rectángulo negro la posición en la que se situará dicho elemento. Ya sólo nos quedaría decidir si queremos Aplicar la numeración sólo a esa diapositiva o si la queremos Aplicar a todo el documento. Si quieres que se aplique a todo el documento excepto a la primera diapositiva, marca la casilla No mostrar en diapositiva de título y pulsa el botón Aplicar a todo.



Patrón de diapositivas

El patrón de diapositivas es aquel que guarda la información sobre el tema y los diseños aplicados. Se encuentra en el primer nivel jerárquico de las diapositivas. Esto es lo que hace que, al insertar nuevas diapositivas en nuestra presentación, se apliquen sus diseños. Los diseños siempre son los mismos, porque así están definidos en el patrón, y lo que nosotros insertamos, realmente, son instancias basadas en estos diseños.

Hasta ahora hemos visto que el tema se aplica a todas las diapositivas. Sin embargo, podemos tener una presentación que contenga varios temas, incluyendo en ella más patrones. También hemos visto que al insertar nuevas diapositivas, debemos escoger uno de los diseños disponibles, pero podemos crear un diseño personalizado que se adapte mejor a nuestras necesidades, modificando el patrón o creando uno nuevo.

Para entender todo esto lo único que hay que tener claro es que el patrón define previamente el

9. Cierra guardando los cambios.

En este ejercicio, practica cómo trabajar con los patrones y cómo incluir varios de ellos en una presentación:

1. Abre el archivo.
2. Haz clic en la pestaña Vista y selecciona Patrón de diapositivas.
3. Observa que ahora, en las miniaturas de la izquierda, vemos todos los diseños disponibles, a pesar de que en nuestra presentación sólo hemos incluido dos diapositivas.
4. Selecciona la diapositiva principal y pulsa el botón Insertar patrón de diapositivas.
5. Ahora, al final del último diseño del primer patrón, aparece junto al número 2 el segundo que

esquema de nuestras diapositivas, y que luego ya somos nosotros quienes decidimos si incluir más o menos elementos, y más o menos diapositivas, así como escoger unos u otros diseños. Pero la base siempre está creada. Y esta base es la que vamos a aprender a manejar en este apartado.

Instrucciones esenciales

Lo primero será mostrar el patrón desde la ficha Vista, grupo Vistas patrón. Seleccionaremos Patrón de diapositivas. En esta vista no veremos el contenido de nuestra presentación. Lo que se mostrará es el patrón del tema que hayamos seleccionado. En las miniaturas de la zona de la izquierda apreciaremos claramente cómo la primera diapositiva representa al propio patrón.

En ella, podremos modificar el estilo y formato de los elementos comunes a todas las diapositivas. Por ejemplo, los textos que aparecerán en todas las diapositivas del tema en sus distintos niveles o los gráficos de fondo que enmarcan el contenido, como en el caso de los detalles blancos de la imagen. Por ejemplo, si queremos que un logotipo aparezca en todas las diapositivas deberíamos colocarlo en esta primera diapositiva.

El resto de diapositivas son cada uno de los diseños que contiene el patrón. Observa que una fina línea discontinua representa dicha dependencia. Desde estas diapositivas podrás cambiar los diseños para que, al insertar nuevas diapositivas en la presentación, estas presenten el diseño propio.

También podríamos crear diseños nuevos. Es aconsejable que los cambios en el patrón se realicen antes de empezar a crear diapositivas en la presentación, porque luego no podremos hacer que aquellas que ya hayan sido insertadas cambien de patrón. Estarán basadas en el original.

Al encontrarnos en esta vista, la cinta cambiará mostrando en primer lugar la ficha Patrón de diapositivas. Las herramientas activas cambiarán en función de si estamos trabajando sobre la diapositiva principal o si lo hacemos sobre uno de los diseños. Básicamente la diferencia es que las



acabamos de incluir. Un patrón con las diapositivas en blanco.

6. En la ficha Patrón de diapositivas, selecciona el tema Base. Dicho tema se incluirá como un nuevo patrón de la presentación.

El resultado final será que nuestra presentación ahora tiene tres patrones, cada uno con un tema: uno con el tema Parallax, otro en blanco para crear un patrón totalmente personalizado y otro con el tema Base. Vamos a comprobar qué supone esto.

7. Pulsa el botón de la cinta Cerrar vista patrón.

8. Selecciona la diapositiva 2.

9. En la ficha Inicio, despliega el menú Nueva diapositiva. Observarás que dispones de muchos más diseños que antes, concretamente de los

herramientas de Diseño del patrón sólo están disponibles en las diapositivas de diseños.



- Disponemos de herramientas que ya hemos visto que nos permiten editar el tema o el fondo. También otras para configurar la página (como veremos más adelante) y modificar la orientación de la diapositiva.
- Si hacemos clic en la opción Insertar patrón de diapositivas podremos incluir otro patrón en la presentación. De esta forma, al tratar de insertar nuevas diapositivas, podremos escoger entre los diseños de ambos patrones, pudiendo así escoger entre dos temas distintos, por ejemplo.
- Otras opciones interesantes de el grupo Editar patrón son Eliminar, que permite eliminar diseños, y Conservar, que permite que el patrón se mantenga en la presentación a pesar de que no haya ninguna diapositiva basada en él.
- Si cerramos la vista patrón con el correspondiente botón, volveremos a visualizar la cinta normalmente y se mostrará la vista que estábamos utilizando anteriormente. Volveremos pues a ver el contenido de nuestra presentación.

Crear y modificar diseños de diapositiva

En el apartado anterior vimos que desde la vista Patrón de diapositivas podemos modificar los diseños de diapositiva, así como crear nuevos diseños. En este apartado aprenderemos cómo hacer esto último.

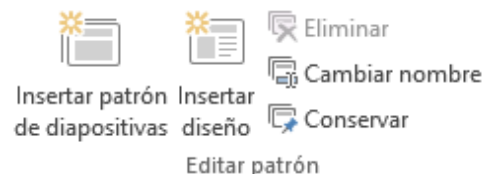
Crear diseño

Si creamos un diseño podremos escogerlo al insertar nuevas diapositivas en nuestra presentación. Para hacerlo, pulsaremos el botón Insertar diseño en la ficha Patrón de diapositivas. Ten presente que, al igual que al crear nuevas diapositivas, se insertará tras aquella que esté seleccionada.

diseños de estos tres patrones.

10. Haz clic en el diseño En blanco del patrón Personalizado. Así, se incluirá una diapositiva blanca y totalmente vacía.
11. Cerra el archivo guardando los cambios.

Excepto si se encuentra seleccionada la diapositiva principal, ya que en ese caso se insertará en último lugar, tras el resto de diseños. Otra forma de escoger la posición en que ha de insertarse es hacer clic entre dos diapositivas. Se dibujará una línea entre ellas y ahí será donde se incluya. El orden no tiene especial relevancia, pero será el que se tome en el menú Nueva diapositiva, en la vista normal.



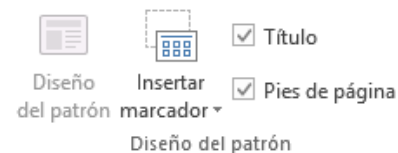
Una vez nos aparezca la nueva diapositiva para crear el diseño podemos aplicarle todas la herramientas que hemos ido viendo en esta unidad. Cuando creamos un diseño es importante darle un nombre descriptivo, de este modo lo identificaremos más rápidamente. Podemos hacerlo seleccionándolo y pulsando el botón Cambiar nombre. Una pequeña ventanita nos permitirá especificarlo.

Al guardar la presentación, se guardará también el nuevo diseño. Las modificaciones que hacemos al patrón se guardan junto con la presentación, de forma automática al guardar la presentación.

Modificar diseño

Podemos modificar el diseño tanto si lo hemos creado nosotros como si ya existía de forma predeterminada en el tema. En cada caso deberemos escoger la forma que más nos interese, aunque lo ideal es mantener siempre los diseños preestablecidos. Si nos interesara realizar una modificación sobre uno de ellos, sería aconsejable duplicar el diseño desde la vista patrón y trabajar sobre la copia. Así, conserva ríamos ambas.

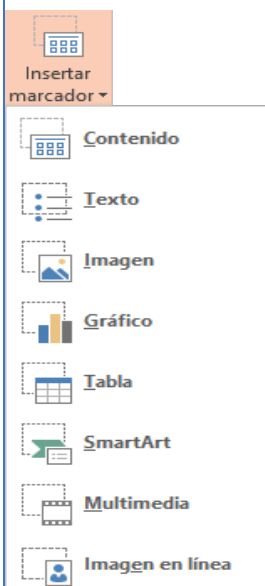
Las modificaciones que se pueden realizar son las mismas que ya vimos cuando aprendíamos a trabajar con diapositivas. Podemos mover sus elementos, eliminarlos, copiarlos, etc. Eso sí, deberás tener presente que no se pueden eliminar los diseños que están siendo utilizados en alguna diapositiva de la presentación. Para incluir los elementos editables que suelen



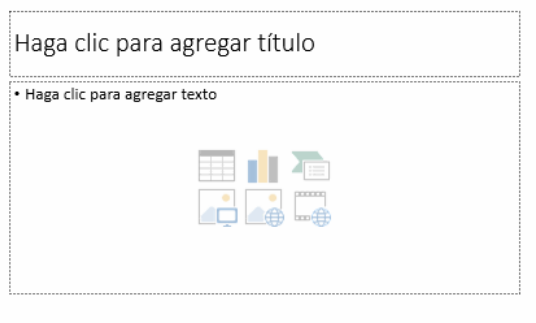
componer los diseños, debemos utilizar la opción Insertar marcador.

Si utilizáramos la pestaña Insertar lo que haríamos sería incluir el propio objeto como fijo en el diseño, por ejemplo, una imagen o una fotografía concreta. Utilizando los marcadores, conseguiremos disponer de un espacio que facilita la introducción de objetos.

La opción Contenido es el cuadro que ya hemos visto en varias ocasiones, que incluye botones de todos los tipos de objeto: texto, imágenes, gráficos, tablas, SmartArt, clips multimedia o imágenes. En el ejemplo siguiente vemos el título que se inserta por defecto al crear un nuevo diseño y un objeto de tipo Contenido.



Aprovechando la imagen, observa los textos que incluye. Las frases Haga clic para agregar título o Haga clic para agregar texto son un ejemplo de lo que ocurriría si escribiésemos texto en la vista patrón. Son textos provisionales, informativos. Ayudan al usuario a saber cómo actuar e identifican los distintos elementos.



Por ejemplo, si quisiéramos crear un diseño con el título del apartado y el nombre del ponente, podríamos crear un marcador de tipo texto y escribir en él Haga clic para agregar el ponente. Si creáramos una diapositiva basada en este diseño, al hacer clic sobre el texto este desaparecería y el texto introducido tomaría el formato que le hubiésemos dado en la vista patrón.

Como ves hay un elemento editable Imagen que permite que el usuario inserte una imagen, pero si

queremos insertar una imagen que aparezca fija en el diseño del patrón, por ejemplo un logotipo, deberemos insertar una imagen desde la pestaña Insertar, botón Imágenes. Lo mismo podemos decir del resto de elementos editables, si queremos que aparezca un texto fijo no lo insertaremos desde aquí, sino desde la pestaña Insertar.

Plantillas

Una plantilla es un modelo para crear nuevas presentaciones, donde ya viene establecida la estructura y el formato de los elementos que contendrá: Cuadros de texto, fondo, etc. Es útil emplearla cuando vamos a crear una nueva presentación ya que nos proporciona un diseño básico que podemos ir modificando. De hecho siempre estamos empleando una plantilla, ya que cuando elegimos crear una presentación en blanco también es una plantilla.

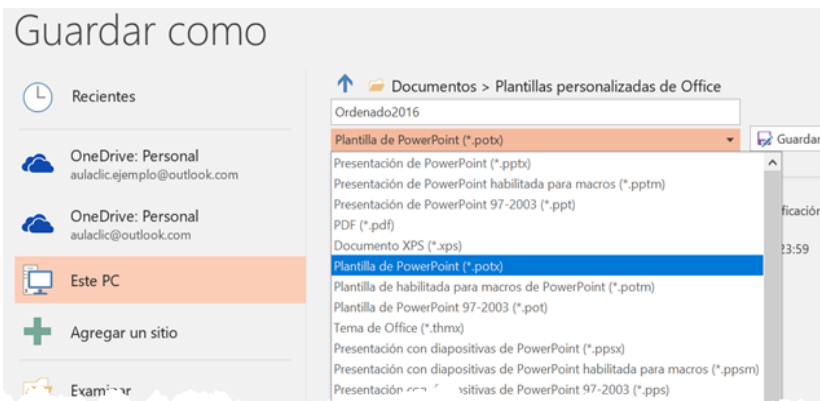
La plantilla se diferencia de una presentación normal de PowerPoint por estar guardada en formato Plantilla de PowerPoint (.potx), cómo veremos más adelante. Al abrir una plantilla introduciremos los datos y los cambios de diseño que queramos y cuando guardemos, por defecto, se guardará como una presentación normal de tipo .pptx, sin modificar la plantilla.

Como ya hemos visto, PowerPoint 2016 incluye muchas plantillas predeterminadas que están disponibles al crear una presentación nueva. Pero también podemos crear plantillas personalizadas, como vamos a ver a continuación.

Conviene no confundir las plantillas con los patrones, como acabamos de ver el patrón es la estructura interna de toda presentación que guarda el diseño y el tema aplicado a la presentación. Las plantillas también tienen su patrón. Por lo tanto, para modificar el diseño de una plantilla podemos modificar su patrón. Un poco más adelante veremos cuando interesa modificar patrones o plantillas.

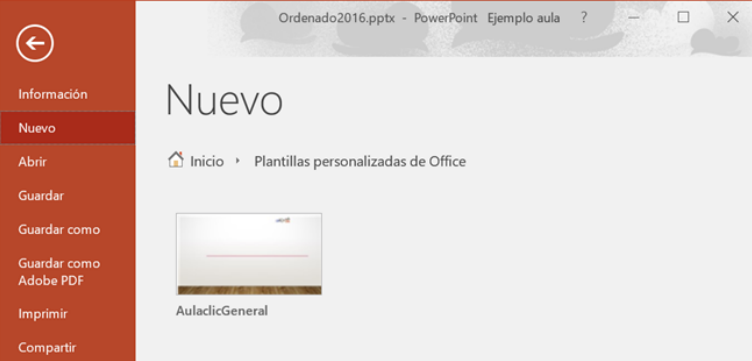
Como acabamos de decir, las plantillas tienen su propio tipo de documento .potx, mientras que los patrones no se pueden guardar por sí mismos, van siempre dentro de una presentación o de una plantilla. Para crear una nueva plantilla, normalmente, modificaremos el diseño de una plantilla existente.

El proceso más usual es el siguiente, abrimos una plantilla existente desde Archivo, Nuevo, con lo cual se abre una presentación nueva basada en la plantilla, a continuación modificamos el patrón de la presentación como ya hemos visto, y después guardamos la presentación como una nueva plantilla desde Archivo, Guardar como, eligiendo en tipo de documento Plantilla de PowerPoint (*.potx), como muestra esta imagen.

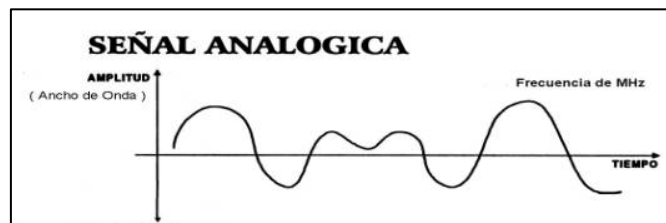


Es importante guardar la plantilla en la carpeta que nos ofrece PowerPoint: Documentos > Plantillas personalizadas de Office, para que así la nueva plantilla aparezca dentro de la pantalla Nuevo, en la sección personalizado, como muestra la siguiente imagen.

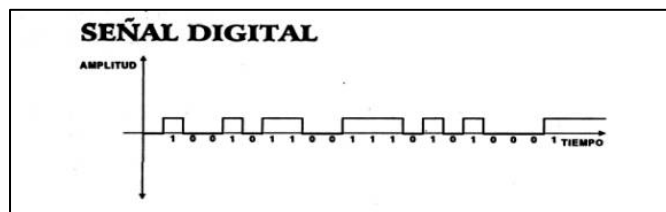


	<p>Al hacer clic en personalizado veremos nuestras plantillas, por ejemplo, en la siguiente imagen tenemos la plantilla AulaclicGeneral.</p>  <p>Si tenemos que crear muchas presentaciones parecidas conviene crear una presentación modelo y guardarla como plantilla. Así podremos abrirla directamente desde la pantalla Nuevo, en la sección personalizado, como acabamos de decir.</p>	
<p>Sistemas operativos y redes</p>	<p>Tema: Transmisión</p> <p>Tipos y técnicas de transmisión</p> <p>En las redes de ordenadores, los datos a intercambiar siempre están disponibles en forma de señal digital. No obstante, para su transmisión podemos optar por la utilización de señales digitales o analógicas. La elección no será, casi nunca, una decisión del usuario, sino que vendrá determinada por el medio de transmisión a emplear.</p> <p>No todos los medios de transmisión permiten señales analógicas ni todos permiten señales digitales. Como la naturaleza de nuestros datos será siempre digital, es necesario un proceso previo que adecue estos datos a la señal a transmitir. A continuación, examinaremos los casos posibles:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mediante un organizador gráfico, escribe las diferencias que existen entre los tipos de transmisión estudiados en esta clase. 2. Mediante un organizador gráfico escribe las diferencias que existen entre tipos de transmisión banda base y banda ancha.

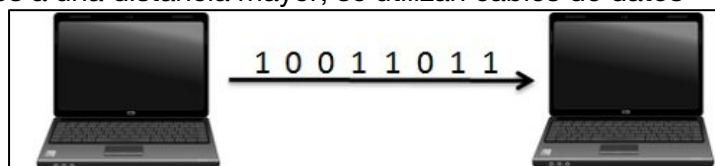
La transmisión analógica: consiste en el envío de información en forma de ondas, a través de un medio de transmisión físico. Los datos se transmiten a través de una onda portadora: una onda simple cuyo único objetivo es transportar datos modificando una de sus características (amplitud, frecuencia o fase).



Transmisión digital: estas señales no cambian continuamente, sino que es transmitida en paquetes discretos. No es tampoco inmediatamente interpretada, sino que debe ser primero decodificada por el receptor. El método de transmisión también es otro: como pulsos eléctricos que varían entre dos niveles distintos de voltaje. En lo que respecta a la ingeniería de procesos, no existe limitación en cuanto al contenido de la señal y cualquier información adicional.



Transmisión serie: los datos se envían poco a poco de un ordenador a otro de forma bidireccional. Cada bit tiene su frecuencia de pulso de reloj. Ocho bits se transfieren a la vez con un bit de arranque y otro de parada (normalmente conocido como bit de paridad), es decir, 0 y 1 respectivamente. Para la transmisión de datos a una distancia mayor, se utilizan cables de datos

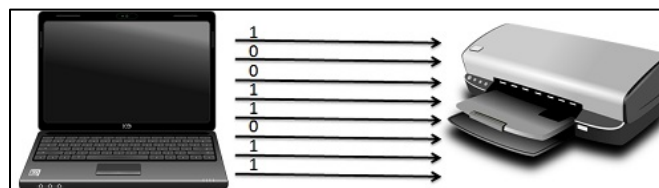


Transmisión paralelo: varios bits se envían simultáneamente con un solo pulso de reloj. Es una manera rápida de transmitir ya que utiliza muchas líneas de entrada/salida para transferir los datos.

3. Enlista las ventajas que tiene la transmisión en banda ancha.

La transmisión paralela utiliza un puerto de 25 pines que tiene 17 líneas de señal y 8 líneas de tierra. Las 17 líneas de señal se dividen a su vez en

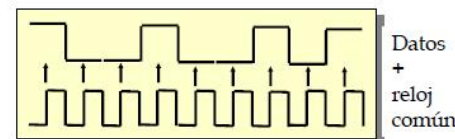
- 4 líneas que inician la comunicación.
- 5 líneas de estado utilizadas para comunicar y notificar errores.
- 8 para transferir datos.



Transmisión síncrona: es una técnica que consiste en el enviar una trama de datos (conjunto de caracteres) que configura un bloque de información comenzando con un conjunto de bits de sincronismo (SYN) y terminando con otro conjunto de bits de final de bloque (ETB). En este caso, los bits de sincronismo tienen la función de sincronizar los relojes existentes tanto en el emisor como en el receptor, de tal forma que estos controlan la duración de cada bit y carácter.

Síncrona ⇨ reloj único

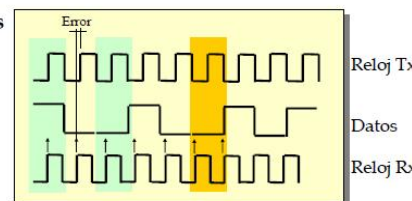
⇨ imposibilidad de error en la interpretación del intervalo de bit



Transmisión asíncrona: tiene lugar cuando el proceso de sincronización entre emisor y receptor se realiza en cada palabra de código transmitido. Esta sincronización se lleva a cabo a través de unos bits especiales que definen el entorno de cada código. También se dice que se establece una relación asíncrona cuando no hay ninguna relación temporal entre la estación que transmite y la que recibe. Es decir, el ritmo de presentación de la información al destino no tiene por qué coincidir con el ritmo de presentación de la información por la fuente.

Asíncrona ⇨ relojes diferentes

⇨ no existen 2 relojes iguales
 ⇨ se producirá error de lectura antes o después si la secuencia de datos es arbitrariamente 'larga'



Revisa los siguientes enlaces:

<https://youtu.be/c-h-cSNPzE>

<https://youtu.be/w6wjWEPN7pQ>

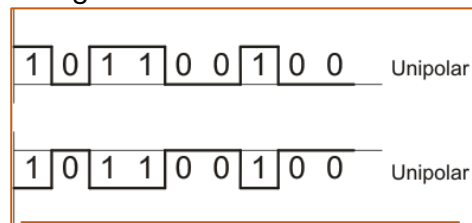
Técnicas de transmisión

Transmisión banda base: se refiere a la banda de frecuencia producida por un transductor, tal como un micrófono, un manipulador telegráfico u otro dispositivo generador de señales que no es necesario adaptarlo al medio por el que se va a transmitir.

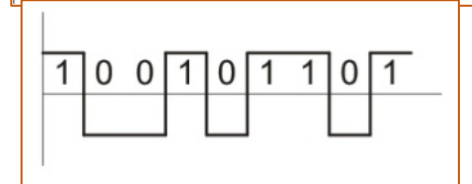
Banda base es la señal de una sola transmisión en un canal, banda ancha lleva más de una señal y cada una de ellas se transmite en diferentes canales, hasta su número máximo de canal.

Las señales empleadas en banda base se pueden clasificar de las siguientes formas:

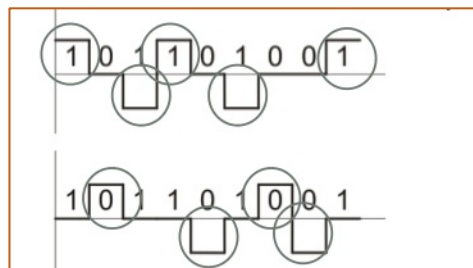
Unipolares: en este caso ,uno siempre toma una polaridad, positiva o negativa, mientras que uno vale siempre 0.



Polares: en este caso, la señal tomara valores positivos para un lógico y negativo para un cero, pero jamás tomara el valor cero.



Bipolares: en este caso un dígito toma valor con polaridad alterna mientras que otro pertenece siempre en cero.



La transmisión en banda base se utiliza para cortas distancias debido a su bajo costo. El modem no efectúa modulación alguna, sino que solo los codifica. Los datos se codifican para solucionar los siguientes aspectos inherentes a la banda base:

- Disminuir la componente continua.
- Promover sincronismo entre transmisor y receptor
- Permitir detectar la presencia de la señal en la línea.

Es posible utilizar banda base en redes RAL y en otro tipo de redes siempre y cuando no se emplee la red pública de comunicación.

Transmisión banda ancha: comúnmente se refiere a al acceso de alta velocidad a internet. Este término puede definirse simplemente como la conexión rápida a internet que siempre está activa.

Permite al usuario enviar correos, ver videos, navegar en la web, bajar imágenes y música, ver videos, unirse a una conferencia vía web y mucho más al mismo tiempo. El acceso se obtiene a través de uno de los siguientes métodos:

- ✓ Línea digital del suscriptor (DSL)
- ✓ Modem para cable
- ✓ Fibra óptica
- ✓ Inalámbrica
- ✓ Satélite

	<p>La inversión privada ha logrado que el sistema de banda ancha esté disponible en el 90% de la población. El acceso para banda ancha es más rápido que la conexión de acceso telefónico y es diferente por lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El servicio banda ancha ofrece velocidad más alta de transmisión de datos, permite el transporte de más contenido por la tubería de transmisión. ✓ La banda ancha ofrece acceso a los servicios de internet de más alta calidad, medios de comunicación audiovisual por internet, Volp (telefonía por internet) juegos y servicios imperativos. ✓ El sistema de banda ancha siempre está activo, no bloquea líneas telefónicas y no necesita conectarse de nuevo a la red después de terminar la sesión. ✓ Menos demora en la transmisión de contenido cuando utiliza el servicio de banda ancha. <p>Entre las múltiples ventajas que ofrece el servicio de banda ancha esta la capacidad de obtener acceso a una amplia gama de recursos, servicios y productos que incluyen, pero sin limitarse a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Educación, cultura y entretenimiento. ✓ Tele salud y telemedicina ✓ Desarrollo económico, comercio electrónico ✓ Gobierno electrónico (E-GOVERNMENT). ✓ Seguridad pública y seguridad nacional ✓ Servicios de comunicaciones de banda ancha. <p>Revisa los siguientes enlaces: https://youtu.be/tTYjkWf9vo</p>	
<p>Programación y bases de datos</p>	<p>Tema: Barra de herramientas Subtema: Controles comunes</p> <p>RichTextBox o cuadro de texto enriquecido</p>	<p>1. Investiga y escribe las propiedades de diseño del RichTextBox, su función y parámetros.</p>

Proporciona una entrada de texto y características de edición avanzadas como el formato de párrafo y de caracteres. Tanto RichTextBox y el cuadro de texto permiten a los usuarios editar texto, sin embargo, los dos controles se utilizan en diferentes escenarios. Un RichTextBox es una mejor opción cuando es necesario que el usuario edite texto formateado, imágenes, tablas u otro contenido enriquecido.

Por ejemplo, la edición de un documento, artículo o blog que requiere formato, imágenes, etc. se logra mejor usando un RichTextBox. Un TextBox requiere menos recursos del sistema que un RichTextBox y es ideal cuando solo se necesita editar texto sin formato (es decir, uso en formularios).

Así que, básicamente, la principal diferencia está en el estilo. Si solo se quiere algo simple, TextBox es ideal, pero si se desea algo elegante, por ejemplo, los estilos, los colores hay que usar un RichTextBox.

La propiedad name predeterminada es richTextBox1, o el número que le corresponda en orden de ingreso. Se recomienda cambiar el valor de esta propiedad utilizando las consonantes del control, unido a la función que cumple ese control, por ejemplo, rtbPárrafo o rtbCarta.

Revisa el siguiente enlace:

<https://youtu.be/eNhBnLJcv78>

Button o botón

Genera un evento cuando un usuario hace clic en él. Un botón es una parte esencial de una aplicación, software o página web. Permite al usuario interactuar con la aplicación o el software. Por ejemplo, si un usuario desea salir de la aplicación actual, haga clic en el botón de salida que cierra la aplicación. Se puede utilizar para realizar muchas acciones, como enviar, cargar, descargar, etc., según los requisitos de su programa. Puede estar disponible con diferentes formas, tamaños, colores, etc. y puede reutilizarlos en diferentes aplicaciones.

De la misma manera que en los otros controles, se recomienda cambiar la propiedad name, por

2. Dibuja un formulario, utilizando los dos controles estudiados, tomando en cuenta el ejemplo de una factura.

3. Investiga y escribe los eventos predeterminados de todos los controles estudiados.

	<p>ejemplo, de button1 a btnAceptar, btnSalir, etc. Todas las herramientas tienen eventos Button: es el más utilizado para generar una acción o evento. Asimismo, todos los controles son codificables a través de los eventos.</p> <p>Para empezar a codificar el Button, es suficiente con hacer doble clic en él y luego aparecerá la ventana de edición de código, con el evento Click listo para codificar. Hasta ahora hemos visto controles y propiedades alternadamente ahora nos toca ver unos cuantos eventos para empezar a codificar nuestro primer formulario.</p> <p>Revisa el siguiente enlace: https://youtu.be/XSswTkAj4o0</p>	
<p>Soporte técnico</p>	<p>Tema: Arquitectura del computador</p> <p>Subtema: Partes externas del computador</p> <p>Definición de dispositivos o periféricos El concepto de dispositivo o periférico se aplica básicamente en la esfera de la computación. Son instrumentos tecnológicos que interpretan la información y permiten la comunicación entre las personas y las computadoras.</p> <p>Los dispositivos o periféricos son una parte de los componentes materiales de un computador (en términos informáticos se utiliza la palabra hardware), los cuales funcionan debido a un programa de tratamiento de la información (conocido como software). El procesamiento de la información se realiza a través de una unidad central (otro elemento físico del ordenador), la cual se proyecta al exterior mediante los dispositivos periféricos.</p> <p>Existen los dispositivos o periféricos de entrada, de salida, de almacenamiento y de comunicación. En cuanto a los primeros, los más conocidos son los siguientes: el teclado, el ratón o mouse, el joystick o palanca de mando, el lápiz o pluma óptica, el scanner, el micrófono.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un cuadro sinóptico de los periféricos de entrada. 2. Realiza un cuadro sinóptico de los periféricos de salida.

Entre los dispositivos periféricos de salida se encuentran el monitor, la impresora, los altavoces, los plotters, el fax. Los de almacenamiento están relacionados con los procesos de entrada y salida de información: el disco duro, el lector de CD, las cintas magnéticas o la memoria portátil). También existen los dispositivos de comunicación, que son los que permiten la interacción con otras máquinas (la tarjeta de red, el concentrador o el enrutador).

Dispositivos o periféricos de entrada

Dispositivos de entrada son aparatos electrónicos que se conectan para introducir funciones en el computador en un intercambio unilateral. En informática, una entrada o input es un espacio creado para recibir información de otro sistema. Se denomina salida o output a una ranura igual a la entrada, pero que también permite mandar información hacia el dispositivo conectado como, por ejemplo, un monitor o una impresora.

Los dispositivos de entrada, también llamados periféricos, son generalmente más usados en las computadoras portátiles para aumentar sus funciones, como el teclado, el ratón, la cámara digital o webcam y el escáner.

Los dispositivos de entrada introducen los datos a la computadora para que el requerimiento sea procesado. Los datos instructivos se transforman en señales eléctricas que son almacenadas en la memoria central de la computadora para que pueda ser efectuada. En computación los dispositivos de entrada y de salida son la forma de comunicación entre el sistema de procesamiento de información como, por ejemplo, la computadora, la tableta, el teléfono inteligente, entre otros y el usuario. Los dispositivos son por lo tanto usados para que los usuarios puedan comunicarse con el sistema de procesamiento de datos.

Teclados

Permiten ingresar texto al sistema, a través de un tablero de botones que asigna determinados valores a cada uno de ellos, conforme a un lenguaje específico.

	<p>Punteros o ratones Inventados para ingresar información a sistemas de representación gráfica o visual, traducen los movimientos que el usuario realiza con el dispositivo a instrucciones concretas en el sistema, permitiéndole diversas operaciones.</p> <p>Micrófonos Capturan el sonido (ondas sonoras en el aire) y lo traducen a impulsos eléctricos, que luego pueden ser codificados y almacenados, o transmitidos y reproducidos.</p> <p>Cámaras De manera similar, capturan la imagen empleando un sistema de lentes y componentes fotosensibles, para almacenar digitalmente la imagen y el movimiento reales, y poderlos transmitir o reproducir, posteriormente o de inmediato.</p> <p>Escáneres Se trata de aparatos similares a las fotocopiadoras, capaces de “leer” la imagen dispuesta en su bandeja para transmitir una copia digital de la misma al sistema informático. De esta manera se pueden enviar, almacenar o reproducir documentos a través de un sistema informático.</p> <p>Lectores de código de barras Como los usados en el supermercado: de pistola, de base o de barra, se trata de lectores ópticos que reconocen un código de barras (líneas negras sobre un fondo blanco) en el cual está contenida la información del producto comprado (o almacenado, o lo que fuere) empleando un código numérico.</p> <p>Joysticks Su nombre proviene del inglés joy (diversión) y stick (barra, palo), de donde se desprende que son dispositivos de ocio. Alimentan a un sistema informático con los comandos que el usuario desea transmitir al videojuego, permitiéndole controlar lo que ocurre o interactuar con el sistema.</p>	
--	--	--

Módems

Dispositivos de comunicación a través de redes telefónicas, que traducen de los impulsos de la línea a información digital, permitiendo recibir información proveniente de otros sistemas informáticos, como ocurre con Internet. En realidad es un sistema de entrada y salida, pues permite también el envío de información.

Unidades de CD

La invención del Disco Compacto (del inglés Compact Disk o CD), piezas redondas leídas mediante un rayo óptico (láser), permitieron almacenar y sobre todo recuperar información de ellos, ya que una vez “grabados” no podían ni borrarse ni alterarse, y servían para ingresar datos a un computador. Hoy en día se consideran bastante obsoletos.

Revisa el siguiente enlace:

<https://cutt.ly/TsHPVzE>

Dispositivos o periféricos de salida

En informática, se conoce como dispositivos de salida (output) a aquellos que permiten la extracción o recuperación de información proveniente del computador o sistema informático, es decir, su traducción a términos visuales, sonoros, impresos o de cualquier otra naturaleza.

Esto implica que los dispositivos de salida no suelen introducir información al sistema, excepto en el caso de dispositivos mixtos o de entrada/salida o E/S (en inglés input/output o I/O), los cuales pueden cumplir con ambas funciones.

Los dispositivos de salida son variados y permiten la comunicación del sistema computarizado con el exterior, ya sea con el usuario, con otros sistemas o con una red de los mismos, ya que es la única vía para obtener datos del sistema, por lo general representados de alguna manera.

Monitores

El dispositivo de salida estándar, que convierte las señales digitales del sistema en

información visual, representada gráficamente, de manera que los usuarios del sistema puedan percibirla. Existen monitores de todo tipo, variando en su capacidad de calidad visual, y algunos incluso permiten el ingreso de información a través de pantallas táctiles (convirtiéndose así en E/S).

Impresoras

Otro clásico de la computación que no pierde su vigencia es el aparato capaz de convertir en un documento impreso el contenido digital del computador, permitiendo así extraerlo y convertirlo en un objeto tangible, que se puede intervenir a mano. Por lo general las impresoras emplean papel y diversos sistemas de inyección de tinta o de láser.

Parlantes

Los parlantes extraen la información del sistema, pero traduciéndola a señales sonoras que los usuarios pueden escuchar. Así, los impulsos eléctricos se vuelven sonido (ondas sonoras) al contrario del funcionamiento de los grabadores o micrófonos.

Videobeams y proyectores

Se trata de aparatos que reciben información del sistema computarizado y la representan gráficamente, muy parecido a como lo hacen los monitores, pero en lugar de emitir en una pantalla, proyectan esa información como haces de luz, del mismo modo que un proyector de cine o de diapositivas. Así, puede verse la información en una pared o una superficie destinada para ello, y a mucho mayor tamaño.

Copiadoras de CD o DVD

Estos formatos de disco, tanto el Disco Compacto (CD) como el Disco de Video Digital (DVD), permiten trasladar información de un sistema a otro; solo que una vez copiados o “grabados”, funcionan como una matriz de la cual se puede replicar información pero no incorporar datos nuevos. La copiadora de estos discos, así, permite extraer información del sistema y pasarla a dichos discos.

Módems

Los módems permiten la comunicación del computador con sistemas o redes informáticas que

<p>Formación y Orientación Laboral - FOL</p>	<p>pueden superar grandes distancias, emitiendo (y recibiendo) información a través de cables o bandas de ondas de radio. Se trata realmente de un dispositivo de E/S.</p> <p>Tema: Prevención y protección de riesgos físicos Subtema: Técnicas de protección</p> <p>Son técnicas que procuran que las condiciones de trabajo se adapten de una forma adecuada al trabajador, como así también disponer de los métodos de utilización de protectores personales. Cuando no se pueden utilizar otros medios de seguridad o ellos son insuficientes, la señalización de seguridad es la forma de prevenir a las personas sobre la existencia de situaciones de peligro. Las empresas son cada día más conscientes de la importancia de realizar una política de prevención de los riesgos laborales.</p> <div data-bbox="1052 478 1657 829" data-label="Image"> <p>FACTOR DE RIESGO FÍSICO Factores ambientales de naturaleza física que según su intensidad y concentración pueden provocar daños a la salud.</p> <ul style="list-style-type: none"> RUIDO ILUMINACIÓN TEMPERATURAS EXTREMAS VIBRACIÓN RADIACIONES </div> <p>En Ecuador, el Código de Trabajo establece que «los empleadores están obligados a asegurar a sus trabaja- dores condiciones de trabajo que no presenten peligro para su salud o su vida. Los trabajadores están obliga- dos a acatar las medidas de prevención, seguridad e higiene determinados por los reglamentos y facilitadas por el empleador».</p> <p>Serán dictados de acuerdo a la ley por la Dirección General del Ministerio de Trabajo y Recursos Humanos y, para las empresas sujetas al régimen del seguro de riesgos de trabajo, deberán observarse las normas o disposiciones que dictare el IESS al respecto. Se entiende por prevención el conjunto de actividades o medidas adoptadas o previstas en todas las fases de la actividad de una empresa, con el fin de evitar o disminuir los riesgos derivados del trabajo. Las técnicas actuales de prevención de riesgos laborales son la seguridad en el trabajo, la higiene industrial y la medicina laboral, además de la psicología y la ergonomía.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y escribe los reglamentos sobre prevención de riesgos. 2. Realiza un cuadro sinóptico de los equipos de protección.
--	--	---

La seguridad en el trabajo

Estudia las condiciones materiales que ponen en peligro la seguridad física de los trabajadores. Su objetivo es atacar las condiciones que generan los accidentes de trabajo, evitando que se produzcan o haciendo que, una vez producido, sus consecuencias sean mínimas. Para ello plantea la corrección del proceso de trabajo observando las instalaciones, comprobando el riesgo existente y proponiendo posibles soluciones.



La higiene laboral

Estudia los contaminantes físicos, químicos y biológicos presentes en el ambiente de trabajo, para eliminar los factores de riesgo que pueden afectar la salud de los trabajadores. Estos objetivos se obtienen a partir de las siguientes medidas correctoras: - Sobre el foco emisor contaminante, sustituyendo el producto o modificando el proceso de producción. - Sobre el ambiente de trabajo, estableciendo una adecuada limpieza, orden y ventilación. - Sobre el trabajador, disminuyendo sus tiempos de exposición a los agentes peligrosos, mediante campañas de formación e información.

La medicina laboral

Estudia las consecuencias de las condiciones materiales y ambientales sobre los trabajadores. Se distingue la medicina preventiva, que se encarga de impedir la aparición, desarrollo y difusión de enfermedades profesionales, y la medicina de empresa, que se encarga de prevenir al trabajador en relación con el trabajo que realiza y los materiales que utiliza.

La psicología

Estudia los aspectos psíquicos y sociales del individuo en el ambiente de trabajo, actúa en las relaciones y la comunicación, y lucha contra los aspectos inseguros y comportamientos imprudentes en el trabajo, evitando el deterioro de la salud mental en el trabajo.

La ergonomía

Es la técnica de prevención que estudia y adapta el trabajo a las condiciones físicas y psíquicas de las personas. Intenta adaptar: - Los entornos, espacios y dimensiones, para diseñarlo en relación con el puesto de trabajo, con el fin de asegurar una correcta postura de trabajo.

El ambiente de trabajo

Abarca aspectos como iluminación, temperatura, ruido, etc., para que no incidan negativamente en el nivel de rendimiento, fatiga y satisfacción de la persona. Asimismo, está relacionado con elementos como los turnos, horarios, ritmos de producción, etc., para reducir o evitar la carga física y mental. Es fundamental recordar que los aspectos organizativos que influyen en la conducta de los trabajadores.

Equipos de protección

Los equipos de protección individual son aquellos destinados a ser llevados por el trabajador para protegerlo de uno o varios riesgos que puedan amenazar su seguridad o su salud en el trabajo, así como cualquier accesorio destinado a tal fin. Estas protecciones se utilizan cuando los sistemas de prevención colectivos existentes en la empresa son insuficientes para evitar los riesgos laborales. Las protecciones individuales deben cumplir los siguientes requisitos:

- Ser adecuadas al riesgo que protegen, sin agregar riesgos adicionales.
- No dificultar el trabajo.
- Ser cómodas y fáciles de poner y quitar.
- Tener en cuenta las exigencias ergonómicas y de salud del trabajador.

El uso de protectores es obligatorio en algunos puestos de trabajo, en cuyo caso se los debe entregar gratuitamente. El empresario debe asegurar el buen funcionamiento de los equipos por medio del mantenimiento y sustituciones necesarias. Los trabajadores están obligados a usar correctamente las medidas de protección personal y a cuidar de que permanezcan en buen estado de conservación. La protección de las distintas partes del cuerpo depende del tipo de trabajo que se desarrolle. Veremos algunas de las medidas e instrumentos protectores más usuales.

Protección de los ojos y la cara

Gafas: las gafas se utilizan para impedir que cuerpos extraños penetren en los ojos y prevenir irritaciones causadas por los gases, aerosoles, polvo, etc. o para proteger de la exposición a radiaciones. Se deben guardar limpias y protegidas contra los roces. Su uso es individual. Pantallas. Pueden ser de sujeción manual, sujetas a la cabeza y con cascos de seguridad. Las pantallas de soldador son obligatorias.



Protección de los oídos


Los oídos deben protegerse contra el ruido continuo y el repentino. Los protectores han de tener una atenuación del ruido suficiente para cada situación sonora y deben ser resistentes a los productos incandescentes. Los protectores de oídos pueden ser: externos, como los auriculares y orejeras; ó internos, tapones y válvulas.



Protecciones respiratorias

Son mascarillas provistas con filtros que se usan para proteger de los contaminantes atmosféricos (sea partículas o gases o vapores). Además se las usa en caso de falta de oxígeno en el aire.



	<p>Protección contra las caídas</p> <p>La protección se realiza por medio de cinturones de seguridad, que deben evitar los riesgos de caídas desde la altura y de la pérdida de equilibrio en andamios. Los hay de tres clases para desplazamientos limitados, para puestos estáticos y para riesgos de caída desde diferentes alturas.</p>		
<p>Diseño y desarrollo web</p>	<p>Tema: Evaluación de soluciones web</p> <p>Subtema: Diseño funcional</p> <p>El diseño web funcional es uno de los aspectos más importantes que debes tener en cuenta si quieres conseguir un buen posicionamiento SEO en las listas de búsqueda de Google, Bing, Yahoo u otros buscadores importantes y que más usuarios visiten tu página en Internet.</p> <p>Existen ciertos elementos que son esenciales dentro de este aspecto tan importante y tiene que ver con el valor estético del sitio, para llamar la atención de más usuarios, además de las herramientas de funcionalidad, para que cumpla con las políticas de calidad que exigen los buscadores como Google. Pero, ¿sabes en qué aspectos ayuda directamente el diseño web funcional a tu negocio en Internet? A continuación, vamos a explicarte algunos puntos interesantes.</p> <p>El diseño web te mantiene a la vanguardia</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Escribe las características funcionales que debe cumplir una buena página web. 2. Registra el nombre de tres sitios web que cumplan con estas características. 3. Explica qué herramientas se pueden utilizar para conocer el tiempo de carga de una web. 4. Registra el nombre de tres sitios web, cuyo tiempo de carga sea más

Cuando nos referimos a diseño de páginas web no solamente tiene que ver con sitios web cargados de color o imágenes interactivas, sino que contenga elementos útiles y que estén a la vanguardia con las innovaciones del mundo 2.0.

Algunos de los parámetros de calidad giran en torno a la presentación del contenido en una sola página, disminuir los tiempos de carga del contenido y hacer diseños web adaptados a los dispositivos móviles.

Por otra parte, el desarrollo web requiere de dedicación y de la búsqueda de soluciones creativas para saber adaptar el concepto del negocio con las necesidades del público objetivo.

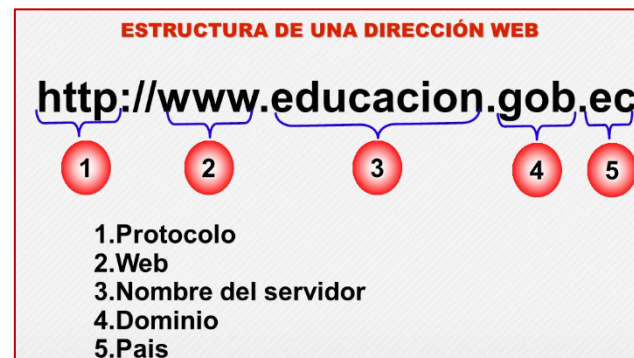


rápido.

Solamente de esta forma tu empresa tendrá éxito y será reconocida por millones de personas que constantemente utilizan Internet para buscar productos, ofertas, servicios e información en general. A continuación, los puntos a los que se le debe poner más atención para contar con un sitio web eficiente:

Dominio

Cuando de dominio se trata, los más recordados o utilizados son el .com y .es por lo que, si tu dominio es uno de estos, probablemente tenga un mayor índice de recordación y, si aún estás por comprar un dominio, lo más recomendable es elegir uno de estos dos.



Nombre de dominio

Una de las decisiones más importantes, definitivamente. Si el sitio web será para uso de una marca

personal, por ejemplo, “Juan Pérez”, lo que se puede usar (si se encuentra disponible) es juanpérez.com, ya que va a ser algo que siempre va a identificarse con el paso del tiempo.

Ahora bien, si el sitio será para una empresa, lo que se debe considerar con mayor importancia es el “para qué”. Puede ser un blog, página de producto, página de empresa, etcétera; pero la recomendación general es usar un nombre fácil de recordar.

Logotipo / diseño

Es un elemento muy importante en el diseño del sitio web ya que, es el sello con el que los clientes pueden y deberán identificar tu marca/empresa. El diseño como tal, es un factor fácil de manejar, los colores que elijas deberán estar relacionados a los colores institucionales de la marca y deberán también ser agradables a la vista.



El orden de los elementos también influye, claro que depende de lo que se está ofreciendo, pero, por lo general, lo primero que deberá verse es tu logotipo y el producto o servicio que se oferta.

Beneficios

Que los clientes actuales y potenciales puedan identificar cuáles son los productos o servicios que se ofrecen es el principal objetivo de este elemento, el cual debe estar visualmente alcanzable. Un menú es una excelente opción para poder clasificar dichos productos y/o servicios y el cliente pueda fácilmente ubicarlos y navegar por el sitio.



Contacto

Puede parecer algo obvio, pero, realmente es muy importante no omitir este concepto. ¿Te imaginas que los clientes actuales y potenciales no se puedan comunicar? Los datos que se consideran básicos son el nombre, teléfono y dirección de correo electrónico. Adicionalmente, hablando del

mercado actual, las personas prefieren saber con quién se están comunicando, por lo que sería bueno agregar una foto de la persona quien atiende al cliente o video en el que aparezca el equipo de trabajo.

Botones CTA (Call to action)

Un botón de “call to action” o “llamado a la acción” tiene la función de llevar al usuario al consumo; por lo que la importancia de este elemento cabe ser resaltarla.



Bilingüe

Si dentro de las funciones o intenciones está llegar a mercado extranjero o exportar, manejar dos o tres idiomas resultará benéfico para tu empresa. Como resultado de la globalización, el idioma en el que deberá traducirse tu página será inglés como primera opción.

Medio de pago

En el mercado actual, la mayoría de las compras por internet, requieren un pago “virtual o digital” uno de los medios de pago más populares y utilizados actualmente es PayPal.

Para no interferir en la compra del consumidor, deberás contar con un medio de pago-cobro de este tipo.



Cotizaciones

Que el usuario pueda cotizar los servicios o productos del sitio, es decir, saber cuál es el costo del producto mismo hasta cuál sería el precio por el envío. Actualmente, los consumidores buscan la mayor comodidad posible, y no se quieren tomar la molestia de gestionar la logística de su compra y/o envío del producto.

Revisa los siguientes enlaces:

<https://youtu.be/2pIYeESc8QQ>

<https://cutt.ly/8sHGf5e>

Tiempo de carga de un sitio web

Un sitio web se compone de diversas páginas. Mismas que pueden tardar desde 1 hasta 8 segundos en cargar. La velocidad de un sitio web es el promedio de la velocidad de carga de todas esas páginas. Esta velocidad podemos conocerla si nos dirigimos a la cuenta de Google Analytics en las siguientes secciones: Comportamiento >> Velocidad del sitio.

Esta velocidad depende mucho de dos factores:

- ✓ El dispositivo que utiliza el usuario
- ✓ La calidad de la conexión de internet del usuario

Es fundamental, si deseas que tu página web se posicione, implementar algunos ajustes a la página en el diseño, y la actualización y depuración de plugins. Esto con la finalidad de que a pesar de los dos factores que mencionamos anteriormente, tu sitio presente una velocidad de carga adecuada. ¿Por qué es importante la velocidad de carga de tu web?

Cuando un usuario entra a tu sitio web, ya sea a través de dispositivo móvil o escritorio, es fundamental que este brinde una velocidad de carga óptima. Esto es fundamental ya que el usuario suele aburrirse cuando, pasados unos segundos, el sitio no ha finalizado su carga, por lo que termina saliéndose del sitio, y muy probablemente, no vuelva. Este es un posible lead que habrás perdido.

Los datos de Kissmetric nos dicen que esto casi garantiza que acudirán de forma instantánea al sitio web de algún competidor, lo que reduciría la probabilidad de obtener conversiones más altas, y perderías oportunidad de:

- Reducir al máximo la tasa de rebote por carga lenta y aumentar el tráfico.
- Lograr que Google indexe más páginas de tu sitio.
- Generar clientes potenciales (mediante el conocer y compartir el sitio)

“ 40% de todos los usuarios abandonarán un sitio si tarda más de 3 segundos en cargarse ”

 kissmetrics

- Aumentar la puntuación de la web en PageRank

¿Qué tiempo es razonable para la carga de un sitio web?

El tiempo de carga que debe mostrar un sitio web para hallarse dentro del rango óptimo es siempre por debajo de los 3 segundos. Aunque podemos encontrar algunos que son sumamente rápidos con cargas de un segundo, hasta los que tardan 8 segundos. Un ejemplo de velocidad de carga óptima es la del sitio web Amazon

¿En cuánto carga su sitio?

El sitio web de Amazon carga en un impresionante segundo. Hasta hoy, ¿En cuánto tiempo carga tu sitio?

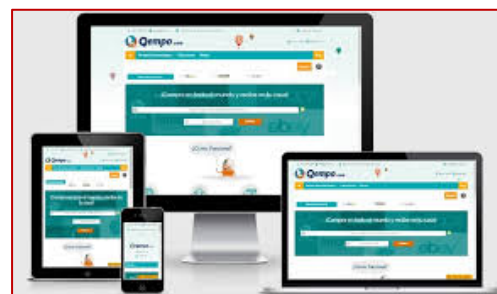
Tips para mejorar la velocidad de carga

Actualmente, los grandes del ecommerce como Amazon, Aliexpress y Apple, combinan un excelente content marketing con la optimización perfecta de elementos web: como SEO, plugin, hosting y diseño para lograr el mayor índice de conversiones. Tú también puedes lograrlo, solamente necesitas los siguientes elementos en tu sitio web:

El diseño en responsive

Cada día, los usuarios de la navegación multiplataforma aumentan. Estos usuarios son los que llegan a nuestro sitio no solo por escritorio, sino por elementos con el Smartphone o Tablet.

Ya no es un secreto que si implementas un diseño responsive podrás obtener múltiples beneficios a la velocidad de carga de tu sitio, pues, los elementos adaptados al tamaño del dispositivo mejoran la considerablemente esta velocidad.





Optimizar las imágenes

Cada imagen de tu sitio influye de manera considerable en la velocidad de carga del mismo. Es indispensable optimizarlas tomando en cuenta los siguientes factores:

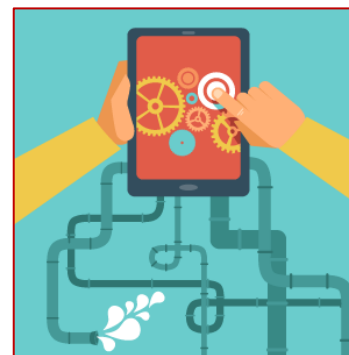
- Para SEO con atributos ALT.
- Buscando un equilibrio entre el tamaño y la calidad de la imagen.

Una herramienta muy útil para esta tarea es el plugin WP Smush.

Actualizado permanente

Hablando de plugin, es importante que siempre se encuentren actualizados en tu Wordpress. Así mismo, es recomendable actualizar la plataforma cada vez que se muestre el anuncio correspondiente.

Borrar elementos innecesarios De la mano de las actualizaciones, siempre debe haber depuraciones. En este caso, te sugerimos que al momento de instalar nuevos plugins evalúes la necesidad de seguir conservando otros.



Hosting de calidad

El hosting es el servicio que provee al usuario un sistema para poder almacenar todo tipo de contenido el cual será accesible vía web. Existen hostings muy baratos de buena y mala calidad, así como caros cuya calidad puede variar.

Te recomendamos inclinarte más que por el precio, por la calidad al momento de elegirlo. El Hosting es una inversión por la que vale la pena pagar un poco más.



Plantilla ligera y eficiente

Está comprobado que cuanto más pesados sean los elementos de tu página web, menor será la velocidad de carga del mismo. No se trata de eliminar elementos, sino hacerlos más simples, optimizarlos o reemplazarlos de forma ingeniosa. Está comprobado que cuanto más pesados sean los elementos de tu página web, menor será la velocidad de carga del mismo.



Código limpio

Para la optimización del sitio y el aumento de la velocidad de carga del mismo, es indispensable un código limpio. Esto puedes lograrlo minimizando tu hoja de estilos CCS y comprimiendo el código.

Quizá la implementación de estos cambios tome tiempo, pero verás que vale la pena. Una Es importante monitorear la velocidad de carga de tu web, con el fin de mantener el tiempo óptimo de carga.

Revisa los siguientes enlaces:

<https://youtu.be/apWxilqQW8>

<https://youtu.be/DxO6m9DXyOo>

RECREARTE PRÁCTICO

Figura Profesional: Informática

CURSO: TERCERO DE BACHILLERATO

Módulos: Aplicaciones Ofimáticas y Sistemas Operativos

TEMA: Manejo de Sistemas Operativos y aplicaciones.

OBJETIVO: Dar mantenimiento a la computadora o celular.

PRÁCTICA: Formatear un equipo e instalar un sistema operativo.

Enlaces de referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=1lsREyY9O6M>
<https://www.youtube.com/watch?v=Hccvvd0PAGI>
<https://www.youtube.com/watch?v=lvrtO985t-A>

PROCEDIMIENTO:

- Identificar las características de los componentes internos del computador o celular (procesador, memoria, disco duro).
- Identificar el sistema operativo que posee su computador o celular.
- Buscar nuevas versiones del sistema operativo que sea compatible con su equipo (computador, celular) para la actualización.
- Respalidar la información de su computador o celular.
- Realizar el proceso de formateo en el computador o celular.
- Instalar el sistema operativo recomendado.
- Configurar el sistema operativo.
- Cargar las aplicaciones (paquete office y los demás programas requeridos).

NOTA: Se realizará este proceso en todas las prácticas que conlleven a instalar sistemas operativos y aplicaciones.



Conciencia Emocional

Semana 10	Cuéntame
Actividad 7	
Tiempo	10 a 15 min
Descripción	<p>En las actividades anteriores hemos trabajado en el reconocimiento de tus emociones, ahora es momento conocer las emociones de los demás.</p> <p>Para esta actividad necesitas la ayuda de algún miembro de tu familia o amigo/a, le vas a pedir que te cuente situaciones o experiencias que le hagan sentir las emociones que se presentan en la tabla y las vas a escribir; pueden ser en el ámbito educativo, social o dentro de casa.</p> <p>Al final se presentan algunas preguntas que puedes hacer a la persona con la que trabajaste.</p>

Emoción	Situaciones
Alegría	
Enojo	
Asco	
Tristeza	
Sorpresa	
Miedo	
Amor	

Preguntas para reflexionar: ¿Te resulto fácil contarme tus experiencias? ¿Qué sentiste al recordar las situaciones o experiencias que me contabas? ¿Cuál es la emoción que te produce más malestar o incomodidad y por qué?



Conciencia Emocional

Semana 11 Actividad 8	Reconozco y actúo
Tiempo	10 min
Descripción	Vas a elegir alguna situación de tristeza y enojo, que son las emociones o sentimientos que más malestar producen. A continuación, responde las siguientes preguntas:

1. ¿Por qué razón te hizo enojar/entristecer esa situación)

2. ¿Cómo actuaste en esa circunstancia?

3. ¿Cuánto tiempo te duró el malestar?

4. ¿Qué crees que pudiste haber hecho para que la situación y tu estado de ánimo mejorara?

Al final, realiza una reflexión de cómo en estas situaciones se suele perder el control, cuando en realidad siempre se tiene alguna alternativa para mejorar el estado de ánimo y no dejar que las emociones se prolonguen y causen malestar.