



"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del Derecho al Voto de la Mujeres en México"

## ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 82

### "JOSÉ REVUELTAS"

"Hay que alcanzar la exaltación verdadera, para lograrlo, hay que ser serenos, sin prisas, estudiar, trabajar y disciplinarse"

#### Guía de Estudios de la materia de Informática II (Periodo Uno)

2do. semestre grupo: \_\_\_\_\_ turno: \_\_\_\_\_

**Profesor:** Juan Gerardo Brito Barrera

Ciclo escolar 2023-2

Alumno: \_\_\_\_\_

1er. Periodo de regularización= 2do. Periodo de regularización; 3er. Periodo= examen 100%

Calificación máxima en el primer periodo=8

Son 2 trabajos para evaluar el curso, te pedimos que los realices:

Trabajo 1: (50%)

**Actividades presenciales**, que debes de realizar o mostrar son las siguientes:

1er. Bimestre.



**Presencial 4 Infor II 2 horas.pdf**  
Software Educativo  
Presencial 4 Informática II 2 horas\_a.pdf  
Documento Adobe Acrobat 172.6 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 6 Informática II 2 horas.pdf**  
Estudio del software  
Presencial 6 Informática II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 239.2 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 8 Informática II 2 horas.pdf**  
Plataformas de enseñanza virtual  
Presencial 8 Infor II 2 horas\_a.pdf  
Documento Adobe Acrobat 171.4 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 10 Plataforma de enseñanza virtual**  
Presencial 10 software educativo tipos, características y tipos  
Presencial 10 Informática II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 226.9 KB  
[Descarga](#)

2do. Bimestre



**Presencial 14 Informática II.pdf**  
Estudio de los algoritmos y ejercicios  
Presencial 14 Informática II.pdf  
Documento Adobe Acrobat 240.4 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 16 Informática II**  
Algoritmos cualitativos  
Presencial 16 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 211.5 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 18 Informática II**  
Conceptos de diagrama de flujo.  
Presencial 18 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 217.4 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 20 Informática II**  
Identifica la forma de crear diagramas de flujo cuantitativos.  
Presencial 20 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 137.9 KB  
[Descarga](#)



**Copia presencial 22 Infor II 2 horas.pdf**  
Actividad de diagramas de flujo cualitativo 2 horas.  
Presencial 22 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 178.5 KB  
[Descarga](#)

3er. Bimestre

- Dibuja la ventana de Power Point y coloca los nombres de sus partes
- Dibuja la ventana de Word y coloca los nombres de sus partes
- Dibuja la ventana de Excel y coloca los nombres de sus partes



**Presencial 28 Infor II 2 horas.pdf**  
Edición de Word  
Presencial 28 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 266.2 KB  
[Descarga](#)



**Presencial 30 Infor II 2 horas**  
El teclado  
Presencial 30 Infor II 2 horas.pdf  
Documento Adobe Acrobat 128.8 KB  
[Descarga](#)

En total son 14 actividades.

Estos son los links donde puede encontrarlos:

Primer bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/informatica-ii/primer-bimestre-inform%C3%A1tica-ii/>

2do. bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/informatica-ii/segundo-bimestre-inform%C3%A1tica-ii/>

3er. bimestre

<https://www.jgbb.com.mx/alumnos-computaci%C3%B3n/informatica-ii/tercer-bimestre-inform%C3%A1tica-ii/>

## Trabajo 2: (50%)

Realiza las siguientes actividades de la plataforma: Formulario del 1er. 2do y 3er. Bimestre.

Entra a tu correo de Gmail (no es el institucional) date de alta a classroom con el siguiente código:

# 6r27aup

### Objetivo general del curso:

- El estudiante como ciudadano digital, valore las tecnologías de la Información y comunicación, a través de la solución de problemas del contexto, de forma ética y responsable como herramientas avanzadas que permitan potenciar su desempeño en las actividades cotidianas, escolares o sociales.
- **Describe** la importancia del software educativo, libre y comercial en la enseñanza y aprendizaje de los sistemas

Conceptual: Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

### Conceptos que se requieren para la realización de los productos:

- Software educativo.
- Uso del software libre y comercial de forma responsable
- Algoritmos y diagramas de flujos
- Procesadores de texto.
- Presentaciones electrónicas.
- Hojas de cálculo.
- 

**Procedimental:** Piensa crítica y reflexivamente; 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos; 5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

Sesión 1	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
Software educativo, libre y comercial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software educativo. Conceptos básicos, Clasificación.</li> <li>• Uso del software libre y comercial de forma responsable; descargas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Identifica</b> Los conceptos de software educativo, su clasificación, la forma responsable del uso del software libre y comercial; sus descargas.</li> <li>• <b>Explica</b> mediante una tabla comparativa los diferentes tipos de software libre y comercial con base en sus requerimientos académicos (Nombre del software, versión, descripción, URL, requerimientos de instalación).</li> </ul>	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

Sesión 2	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
Algoritmo y diagramas de flujo	Algoritmos y diagramas de flujos. <ul style="list-style-type: none"> <li>•Conceptos básicos</li> <li>•Elementos</li> <li>•Manejo de software.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Identifica</b> Los conceptos básicos de los algoritmos y diagramas de flujo, sus elementos y el manejo de software.</li> <li>• <b>Explica</b> mediante algoritmos y diagramas de flujo los procesos de su contexto social y académico.</li> </ul>	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

Sesión 3	Contenido	Aprendizajes esperados	Producto a presentar
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Procesadores de texto.</li> <li>•Presentaciones electrónicas.</li> <li>•Hojas de cálculo</li> </ul>	Procesadores de texto. <ul style="list-style-type: none"> <li>-Combinación de correspondencia.</li> <li>-Creación de blogs y páginas web utilizando procesadores de texto.</li> <li>Presentaciones electrónicas.</li> <li>Hojas de cálculo.</li> <li>-Funciones avanzadas</li> <li>-Bases de datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Selecciona</b> Procesadores de texto, presentadores y hojas de cálculo pertinentes como apoyo de sus actividades académicas.</li> <li>• <b>Explica</b> la forma de crear correspondencia con herramientas avanzadas de procesadores de texto y hojas electrónicas.</li> </ul>	Actividades en físico y formulario en la plataforma.

	-Integración de aplicaciones.	de	Utiliza el presentador para crea una buena presentación de su proyecto institucional.	
--	-------------------------------	----	---	--

**Forma de evaluar: 50% actividades en físico y 50% de la plataforma.**

**Conceptual:** Aprende de forma autónoma; 7. Aprende por iniciativa e interés propio a largo de la vida; 7.1. Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

**Actitudinal:** Se expresa y comunica; 4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiadas; 4.3. Identifica las ideas claves en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de el.

**BIBLIOGRAFIA:**

Básica

- Treviño, L. (2016). Informática II. México: Gafra Editorial
- Gómez, A. (2016). Enciclopedia de la seguridad Informática. México: Alfaomega
- Pérez, M. y Mejía, L. (2016). Informática 2 para bachillerato. México: Alfaomega.

Complementaria:

- Pérez, C. (2010). Informática 2. México: ST.
- Ibáñez, C. (2010). Informática 2 con enfoque en competencias. México: Patria.
- Pérez, M.J. (2009). Informática 2 Un enfoque Basado En Competencias. México: Alfaomega.
- León, S. (2014). Informática II México.
- Bielsa, I. (2015). Informática I. México: Santillana.

Electrónica:

- Chicos.net. (s.f.). <http://tecnologiasi.org>. Recuperado de: <http://tecnologiasi.org/ciudadania-digital/>
- Edulibre.enfo. (s.f.). Recuperado de: <http://www.edulibre.info/software-educativo-libre-o>
- Ejemplos De.Org. (s.f.). Recuperado de: <http://ejemplosde.org/informatica/ejemplos-de-software/>
- Ejemplos De.Org (s.f.). Software Libre. Recuperado de: <http://ejemplosde.org/informatica/ejemplos-de-software-libre/>
- Libreoffice. (s.f.). es.libreoffice.org. Recuperado de: <https://es.libreoffice.org/>
- Marqués, P.(s.f.). [www.lmi-ub.org/es](http://www.lmi-ub.org/es). Recuperado de: [http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)
- Microsoft. (s.f.). Ayuda con la creación de blogs en Word. Recuperado de: <https://support.office.com/es-es/article/Ayuda-con-la-creación-de-blogs-en-Word-3ad4ad8d-06a3-441d-99cd-c65e13a3433d?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>
- Microsoft. (s.f.). Usar la combinación de correspondencia para personalizar las letras de correo masivo. Recuperado de: <https://support.office.com/es-es/article/usar-la-combinación-de-correspondencia-para-personalizar-cartas-para-correos-masivos-d7686bb1-3077-4af3-926b-8c825e9505a3?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES&fromAR=1>

<https://www.jgbb.com.mx>

- YLBarret. (s.f.). Digital citizenship. Recuperado de: <http://storify.com/YLBarrett/digital-citizenship>