

Escuela secundaria Técnica No. 14		INFORMÁTICA	1ºF	Maestro: ULISES HERNÁNDEZ VALDEPEÑA ulises.hernandez.val@mor.nuevaescuela.mx Celular: 7351355766
		TRIMESTRE	II	

Semana	12			
BLOQUE	MEDIOS TÉCNICOS	Tema:	2.1. Herramientas, máquinas e instrumentos como extensión de las capacidades humanas.	
Aprendizaje esperado	Conocen el papel de las herramientas y de las máquinas en los procesos técnicos. Emplean herramientas como extensión de las capacidades humanas e identifican las funciones delegadas en los medios técnicos	Competencias a desarrollar	Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en comunicación lingüística.	
Tiempo de realización:	15 de Noviembre 2021 al 19 de Noviembre 2021 Entrega límite: 19 de Noviembre 2021			

RECUERDA:

- Todo el texto y trabajos deben ser escritos a cuaderno de la materia, respetando el orden alfabético de los trabajos (iniciando con la letra D) y se debe realizar el cuadro de calificación en cada trabajo.
- Presentar el trabajo con limpieza y buena ortografía. Las evidencias (trabajo realizado) serán enviadas en fotografía en un solo archivo, al profesor que corresponda a tu grupo, utilizando los medios de comunicación mencionados.

Instrucciones: Copiar el siguiente texto en tu cuaderno de trabajo (También lo puedes imprimir y pegar en tu cuaderno). LOS TRABAJOS DEBEN SER REALIZADOS EN TU CUADERNO DE TRABAJO.

- Fecha de elaboración:
- Dibujo

Al terminar la hoja de portada escribir lo siguiente:

INICIANDO SEGUNDO TRIMESTRE

TRABAJO	D
Fecha	
Limpieza 1-3	
Ortografía 1-3	
Calidad 1-4	
TOTAL	0

TRABAJO D.

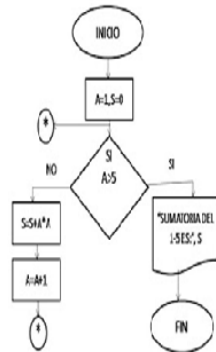
Crear una portada que contenga lo siguiente:

- Nombre de la escuela.
- Nombre del alumno.
- Grado y Grupo.
- Ciclo 2021-2022
- Nombre del Bloque: BLOQUE II. MEDIOS TÉCNICOS
- Materia: Tecnología I- Énfasis en Informática
- Nombre del maestro: Ulises Hernández Valdepeña.

PROPÓSITOS DEL BLOQUE	
1.	Reconocer la delegación de funciones como una forma de extender las capacidades corporales a través de la creación y uso de herramientas y máquinas.
2.	Utilizar las herramientas y las máquinas en diversos procesos técnicos.
3.	Considerar que las herramientas y las máquinas son productos de la construcción social, histórica y cultural.

Las maquinas y herramientas de la informática: el uso del hardware y el software.

Como estudiaste en el bloque anterior, el software o programas de cómputo están diseñados a base de algoritmos, que se encargan de procesar la información, es decir, modifican los datos que ingresa el usuario en el programa de acuerdo con una serie de reglas preestablecidas en él.



No quiere decir que los programas nos sustituyan, significa que son capaces de ejecutar algunas tareas con mayor rapidez y exactitud, de tal manera que el usuario se concentra mejor en el planteamiento de los problemas y en la interpretación de los resultados.

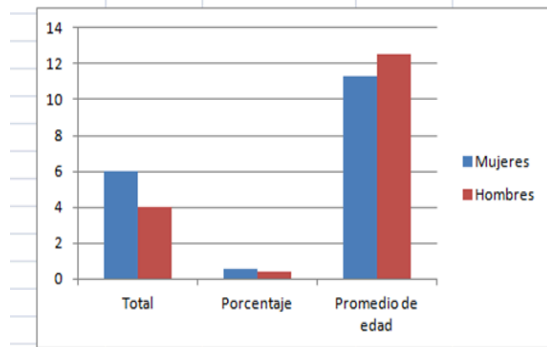
La importancia del algoritmo es fácil de comprender si pensamos en operaciones matemáticas, como las que ejecutan las hojas de cálculo. Si se aplica a expresiones numéricas, no es necesario desarrollar

fórmulas manualmente, la hoja de cálculo cuenta con una serie de algoritmos, llamadas funciones, para ejecutar operaciones con exactitud y mayor rapidez.

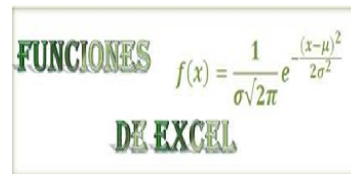
Observa la tabla:

	A	B	C
1	Apellido	Edad	Sexo
2	López	11	Femenino
3	Sánchez	11	Femenino
4	Serrano	11	Femenino
5	Flores	12	Femenino
6	García	12	Femenino
7	Lopez	11	Femenino
8	Martinez	12	Masculino
9	Sánchez	12	Masculino
10	Gutierrez	13	Masculino
11	Martinez	13	Masculino

D	E	F	G	H
			Mujeres	Hombres
		Total	6	4
		Porcentaje	60%	40%
		Promedio de edad	11.3	12.5



En este ejemplo utilizamos las funciones de Excel para ordenar la lista de alumnos por sexo y edad, y para obtener la cantidad de hombres y mujeres, la representación proporcional por género, el promedio de edad de cada género y una gráfica de barras de herramientas para presentar los resultados. Las operaciones matemáticas las delegamos al programa.



TRABAJO	E
Fecha	
Limpieza 1-3	
Ortografía 1-3	
Calidad 1-4	
TOTAL	0

TRABAJO E.

- Escribe 3 aplicaciones (software) que se utilicen en la computadora
- Escribe 3 aplicaciones (software) que se utilicen en el teléfono celular

No	Logo y Nombre	Descripción detallada de la aplicación en computadora	Dibujo
1			
2			
3			

No	Logo y Nombre	Descripción detallada de la aplicación en teléfono celular	Dibujo
1			
2			
3			

NOTA A PADRES DE FAMILIA

Se solicita de la manera más atenta, que apoyen al aprendizaje de sus hijos en revisarles el trabajo en casa.