




**GUIA DE TRABAJO Nº 4 MEDIA TÉCNICA  
ÁREAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICAS  
ESPECIALIDAD: MENCIÓN: Informática  
6to AÑO**

**Semanas: Desde 16 hasta el 20 de noviembre de 2020**

**1.- Introducción:**

En esta oportunidad continuamos con las actividades de este primer momento del año escolar 2020-2021, el tema generador de esta semana será “**Alzo mi voz ante los peligros que atentas a la biodiversidad**”, seguimos sugiriéndote que te organices con el fin que puedas realizar todos los retos que encontraras en la guía de trabajo. Te recordamos el esquema de planificación el cual debe realizarse antes de empezar, incluyendo todas las actividades de la semana, comenzando desde el mismo momento que se te entrega el plan. Recuerda que no se trata de tiempo libre, sino de trabajo semanal. Te sugerimos que trabajes mínimo dos áreas de formación por día.

<b>Areas de formación que se abordan:</b>	<b>Conocimientos esenciales :</b>
<b>Proyecto</b> <b>Docente: Egilde Marquez</b> <b>Teléfono:04141685110</b> <b>Correo:</b> <b>prof.egilde@gmail.com</b>	 <b>Método de Proyectos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Definición y características</li> <li>+ Pasos en el proceso                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fase I. Diagnóstico</li> <li>▪ Fase II. Planificación y organización</li> <li>▪ Fase III. Ejecución</li> </ul> </li> </ul>
<b>Programación</b> <b>Docente: Aurimar Gómez</b>	+ Formularios
<b>Estructura de Datos</b> <b>Docente: Aurimar Gómez</b>	+ Sentencias If – Else
<b>Sistemas Operativos</b> <b>Docente: Joaselis Galea</b>	+ Topología de redes
<b>Orientación y Convivencia</b> <b>Docente: Magaly Cañizales</b>	+ Proyecto de vida

	Actividades a realizar	Producto a evaluar
<p>Lunes 16 11 20</p> <p><b>Proyecto Egilde Márquez</b> Correo: <b>Prof.egilde@gmail.com</b></p>	<p>Lee y analiza el material de apoyo correspondiente al Método de proyecto</p> <p>Elabora una ilustración (dibujo, esquema, grafico, infografía) donde expliques los pasos que se llevan a cabo en el método de proyectos. Compártela con tu docente y en los estados de Whatsapp.</p> <p>De acuerdo a lo visto anteriormente, responde a los siguientes planteamientos a través de la siguiente rutina de pensamiento:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR     A[3 palabras claves sobre el método de proyecto] --&gt; B[2 Ejemplos del método de proyecto]     B --&gt; C[1 analogía sobre el método de proyecto]             </pre> </div> <p>Para esta el siguiente desafío tú y tu equipo de emprendedores han sido llamados por una prestigiosa empresa para el diseño de su proyecto.</p> <p>A partir del siguiente problema a resolver aplica la fase I del método de proyecto. Plantea una propuesta para solucionar dicha problemática, especificando las fortalezas y dificultades de la alternativa planteada.</p> <p style="text-align: center;"><b>Problema o necesidad a resolver:</b></p> <p>Durante décadas, nos hemos distinguido en el contexto nacional por la producción de los más divertidos y económicos juguetes que se encuentran en el mercado. Sin embargo, la gran competencia a la que nos vemos sometidos en los tiempos actuales nos exige cada día ideas y productos más novedosos y económicos con el fin de no desaparecer del mercado nacional.</p> <p>Por tanto, para celebrar las navidades, el equipo debe diseñar un juguete didáctico novedoso, adecuado a las necesidades de los niños, que estimule su inteligencia y que se active con un control a distancia mínima de 1 metro.</p> <p>Adicionalmente el juguete debe cumplir las siguientes condiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*- <b>Los materiales utilizados deben ser reusables</b></li> <li>*- Debe tener movimiento de vaivén en alguna parte del juguete.</li> <li>*- Debe tener movimiento hacia adelante y hacia atrás</li> <li>*- Deben seleccionar a qué edad está dirigido el juguete didáctico.</li> </ul>	<p><b>Ilustración Rutina de pensamiento</b></p> <p><b>Fase I.</b></p> <p><b>Criterios de Evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Puntualidad</li> <li>*Originalidad</li> <li>*Coherencia de las ideas</li> <li>*Ortografía y redacción.</li> <li>*Creatividad</li> </ul>
<p><b>Martes 17 11 20</b></p> <p><b>AREA: Programación</b></p>	<p>A partir de la base de datos creada en la guía anterior desarrolla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 formulario</li> <li>- Ponle el nombre de tu empresa</li> <li>- Ubica el logo en el formulario</li> <li>- Aplica estilos</li> </ul>	<p>Evidencia de desempeño: Formulario: Criterios a evaluar:</p>

<p><b>docente:</b> <b>Aurimar Gómez</b> <b>teléfono:0424 6803669</b> <b>correo:</b> <b>gomezauri@gomezauri@mail.com</b></p>	<p>Ubica al menos dos botones funcionales, siguiendo el paso a paso del asistente de botones</p> <p>Responde a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la utilidad de los formularios?</li> <li>¿Qué pasos para la realización del formulario ejecutaste de forma intuitiva?</li> <li>¿En cuál de las vistas aplicaste estilos al formulario?</li> </ul> <p>Meta cognición</p> <p>En relación a los conocimientos abordados en esta guía completa las siguientes frases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Antes pensaba...</li> <li>✓ Ahora pienso...</li> <li>✓ Me comprometo a...</li> </ul>	<p>(5 puntos cada una)</p> <p>Puntualidad</p> <p>Objetividad</p> <p>Originalidad</p> <p>Creatividad</p>
<p><b>Jueves 19-11-20</b> <b>Sistemas Operativos</b> <b>Joaelis Galea</b></p>	<p>Realiza los dibujos correspondientes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Por Relación Funcional:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cliente – Servidor</li> <li>✓ Peer to peer</li> </ul> </li> <li>• <b>Por topologías de Red:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Red de Bus</li> <li>✓ Red de Estrella</li> </ul> </li> </ul> <p>La U.E.C Juan XXIII Fe y Alegría, contrata un Técnico Medio en Informática y solicita un cambio de topología de red. El cual funcione en todos los departamentos de la institución, que contenga la interconexión de 18 computadoras que están ubicadas en 1 departamento (laboratorio de Informática) que sea de una extensión de banda ancha y sea de manera rápida y eficaz.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibuja el Plano de todos los departamentos de la Institución.</li> <li>2. dibuja la conexión de la topología a utilizar.</li> <li>3. Especifica de manera coherente cómo funciona la topología y porque la Institución debería Aplicarla.</li> </ol>	<p>Dibujos de redes</p> <p>Plano y topología</p> <p>Especificaciones</p>
<p><b>Jueves 19-11-20</b> <b>Estructura de Datos</b> <b>Aurimar Gómez</b> <b>teléfono:0424 6803669</b> <b>correo:</b> <b>gomezauri@gomezauri@mail.com</b></p>	<p><b>Indicaciones previas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <input type="checkbox"/> Puedes trabajar individual, en parejas o equipos (máximo 4 personas).</li> <li>✓ <input type="checkbox"/> Se te suministra en esta guía un material de apoyo bastante explícito, se sugiere tomarse el tiempo necesario para leerlo antes de realizar las actividades.</li> <li>✓ <input type="checkbox"/> Si es necesario puedes indagar más en los recursos que tengas a disposición</li> <li>✓ <input type="checkbox"/> Si trabajas en digital, coloca oportunamente tus datos en el cuerpo del documento.</li> <li>✓ <input type="checkbox"/> Si trabajas en físico, identifica debidamente tus hojas con tus datos, los datos del área de Formación y el nombre de las actividades que estás entregando.</li> </ul> <hr/> <p style="text-align: center;"><b><u>Descripción de las actividades</u></b></p> <p><b>PARTE I:</b> ¡Lo que mucho se practica rápido se aprende!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <input type="checkbox"/> Escribe en lenguaje C++ la solución a los siguientes problemas utilizando la sentencia if-else:</li> </ul>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un programa que pida dos números, que pregunte qué operación se desea realizar y muestre el resultado.</li> <li>2. Un programa que le permita al usuario ingresar los caracteres Y y Z</li> <li>3. Un programa que pida un número y diga si es par o impar</li> <li>4. Un programa que pida 3 números y los muestre en pantalla de menor a mayor</li> </ol> <p><b>PARTE II:</b> ¡Lo que bien se aprende no se olvida!</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Escribe el lenguaje C++ la solución al siguiente problema, el mismo fue trabajado en Algorítmica y Programación como diagrama de flujo de datos, puedes partir de allí para desarrollarlo.</p> <p>Pista: usa sentencia if-else anidada</p> <p>En esta época decembrina el supermercado Gran Avenida ha decidido ofrecer a su distinguida clientela una rebaja del 50% de descuento si su compra excede el monto de 4.000.000,00 bs S. Además de obsequiarles como muestra de agradecimiento 1 panetton de chocolate y pasas si el cliente decide pagar en moneda extranjera. Muestre su solución.</p> <p><b>PARTE III:</b> Meta cognición</p> <p>En relación a los conocimientos abordados en esta guía completa las siguientes frases:</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Antes pensaba...</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Ahora pienso...</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Me comprometo a...</p> <p><b><i>"Que nadie venga a ti sin irse Mejor y más FELIZ"</i></b></p>	
<p>Viernes 20 11 20</p> <p><b>Orientación y Convivencia</b></p> <p>Magaly Cañizales Teléfono: 04121082312 Correo: magalydu20@gmail.com</p>	<p>Partiendo del perfil de egreso elabora tu proyecto de vida, elabora un informe de cómo te ves en 5 años. Para ello deberás simular tu objetivo logrado, por ejemplo si vas a ser ingeniero debes portar la vestimenta acorde, por lo que debes adicionar esa imagen (fotografía) a tu informe.</p> <p>Evidencia de producto; Informe</p> <p>Criterios a evaluar: 5 puntos cada uno</p> <p>Identificación Objetividad Aspectos formales de la escritura Evidencia</p>	<p>Informe</p>