

“LIC. JESÚS REYES HEROLES”

GUIA DE ESTUDIO

ASIGNATURA: INFORMÁTICA II

SEMESTRE: SEGUNDO

PROFESOR: JOSÉ ANTONIO VALDELAMAR BAUTISTA

ALUMNO(A): _____.

PROPOSITO GENERAL DE LA ASIGNATURA.

Desarrollar habilidades Lógico-matemáticas para la solución de problemas reales utilizando herramientas de para el diseño de diagramas de flujo, así como el manejo de hojas de cálculo para procesar mediante fórmulas y funciones, grandes volúmenes de datos y operar diferentes tipos de software educativos como soporte de para sus proyectos escolares.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

A) GENERICAS

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

B) DISCIPLINARES

- 1.- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 2.- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 3.- Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
- 4.- Valora el pensamiento lógico en el proceso comunicativo en su vida cotidiana y académica.



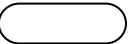






5.- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

PROPOSITOS BLOQUE 1: DISEÑAS Y ELABORAS ALGORITMOS PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Solución de problemas Lógico-matemáticos mediante el empleo de herramientas: Algoritmos y Diagramas de flujo.

CONTENIDO:

1. Define de manera clara cada uno de los siguientes conceptos.
 - a) Problema
 - b) Metodología
 - c) Algoritmo
 - d) Diagrama de flujo
 - e) Software
 - f) Pseudocódigo
 - g) Karel
 - h) Características de un algoritmo
 - i) Salida
 - j) Iteración
2. Explica las siguientes tareas en un algoritmo:
 - a) Entrada
 - b) Proceso
 - c) Salida
3. Anota en forma cronológica y explica cada uno de los cinco pasos para diseñar algoritmos.
4. Anota el significado de los siguientes símbolos de diagramación.



PROPÓSITOS BLOQUE II. PLANEAS Y ELABORAS HOJAS DE CÁLCULO.

Planear y diseñar hojas de cálculo empleando formulas, funciones y gráficos para la solución de problemas reales.

1. Contesta en forma clara y concreta cada una de las siguientes preguntas.
 - a) ¿Qué es un libro en Excel y de que se compone?
 - b) ¿Qué es un gráfico?
 - c) Anota el tipo de funciones que maneja Excel
 - d) Anota la jerarquía de operaciones de Excel
 - e) ¿Cual es el símbolo mediante el cual inicia una formula?
 - f) ¿Cuál es el símbolo utilizado para representar la operación potencia?
 - g) ¿Qué es un gráfico?
 - h) ¿Cómo se forma una celda?
 - i) ¿Qué es una fila?
 - j) ¿Qué es una columna?
 - k) ¿Qué tipos de datos maneja Excel?

2. Completa el siguiente cuadro

FUNCIÓN	DEFINICIÓN	EJEMPLO
PROMEDIO		
SUMA		
M.C.M		
M.C.D		
PRODUCTO		
RAÍZ		
CONTAR		
ABS		
REDONDEAR		
TRUNCAR		

3. Observa cuidadosamente los datos de la siguiente hoja y contesta lo que se te pide.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	
1	DIRECCIÓN GENERAL DE BACHILLERATO														
2	DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR														
3	HISTORIAL ACADÉMICO														
4	HISTORIAL ACADÉMICO														
5	HISTORIAL ACADÉMICO														
6	PLANTEL:	CENTRO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO 2/3 "BENITO JUAREZ"					ALUMNO: OSCAR DÍAZ PÉREZ								
7	HISTORIAL ACADÉMICO														
8	HISTORIAL ACADÉMICO														
9		CLAVE	ASIGNATURA			CALIFICACIÓN									
10			PRIMER SEMESTRE												
11		M001	MATEMÁTICAS I			7									
12		E0002	QUÍMICA I			8									
13		V04	ÉTICA Y VALORES I			8									
14		CO05	INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS SOCIALES			7									
15		CO07	TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN I			8									
16		CO06	LENGUA ADICIONAL AL ESPAÑOL: INGLÉS			8									
17		W42	INFORMÁTICA I			7									
18	HISTORIAL ACADÉMICO														
19			SEGUNDO SEMESTRE												
20		E009	QUÍMICA II			5									
21		CO13	LENGUA ADICIONAL A L ESPAÑOL: INGLÉS			8									
22		CO14	TALLER DE LECTURA Y REDACCIÓN II			8									
23		V26	ÉTICA Y VALORES II			6									
24		M008	MATEMÁTICAS II			7									
25		CO12	HISTORIA DE MÉXICO I			9									
26		W43	INFORMÁTICA II			8									
27	HISTORIAL ACADÉMICO														

- a) Mayor calificación del segundo semestre:
- b) Calificación más baja del primer semestres:
- c) Número de asignaturas del segundo semestre:
- d) Promedio de los dos semestres:
- e) Promedio de los dos semestres redondeado a 1 decimal:
 - Para el inciso e) considerar que el promedio de los dos semestres se encuentra en la celda G31.

PROPÓSITOS BLOQUE III. MANIPULAS Y EMPLEAS SOFTWARE EDUCATIVO.

Identificar las características y usos de diferentes tipos de Software educativo como soporte para sus proyectos escolares.

1. Define en forma clara y precisa cada uno de los siguientes conceptos.
 - a) Software Educativo
 - b) Software Multimedia
 - c) Interfaz
 - d) Software Tutorial
 - e) Software Simulador
 - f) Componentes de un Software educativo
 - ◆ Motor
 - ◆ Base de datos.

REQUISITOS DE ENTREGA: LA PRESENTE GUIA DEBERÁ SER ENTREGADA 3 DÍAS HÁBILES ANTES DE LA FECHA EN LA QUE SE PRESENTARÁ EL EXAMEN A LA ACADEMIA DE INFORMÁTICA, DEBIDAMENTE RESUELTA E IMPRESA EN FOLDER TAMAÑO CARTA COLOR AZUL.

NOTA IMPORTANTE: LA PRESENTACIÓN DE LA PRESENTE GUIA CON LAS CARACTERISTICAS ESPECIFICADAS SERÁ INDISPENSABLE PARA TENER DERECHO A PRESENTAR EL EXAMEN, SIN EXCEPCIÓN ALGUNA.

Vo. Bo. Lic. StephanyLuciotto Vázquez
Coordinadora de la Academia de informática