

GUÍA DE EVALUACIÓN DE LA ÚNICA OPORTUNIDAD DE RECUPERACIÓN

CICLO ESCOLAR 2025

SEGÚN EL REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ACUERDO MINISTERIAL 1171-2010



Docente: Isaías Abimael Cuá Dubón

Grado: Tercero Básico

Materia: Computación

Guía De Estudio:

Temas:

- ✓ Fundamentos básicos Power Point
- ✓ Interfaz de PowerPoint: pestañas, cinta de opciones y paneles
- ✓ Crear y guardar una presentación
- ✓ Diseño de diapositivas
- ✓ Insertar texto, imágenes y formas
- ✓ Insertar diapositivas
- ✓ Duplicar diapositivas
- ✓ Transiciones de diapositivas
- ✓ Aplicar estilos y formatos a texto e imágenes
- ✓ Uso de colores, fuentes y alineación
- ✓ Diseño de diapositivas atractivas y legibles
- ✓ Animaciones de objetos y texto
- ✓ Panel de animación
- ✓ Colocarle animación al texto o imágenes.
- ✓ Combinaciones de teclas para cortar, pegar, centrar, guardar, etc.
- ✓ Tipos de virus
- ✓ Virus
- ✓ Concepto de robótica
- ✓ Clasificación de los robots (Manipuladores, de aprendizaje, control sensorizado, inteligentes)
- ✓ Robots articulados
- ✓ Robots móviles
- ✓ Robots androides
- ✓ Robots zoomórficos
- ✓ Robots híbridos
- ✓ Robots autónomos
- ✓ Robots colaborativos

Trabajo Complementario:

Actividad 1

INSTRUCCIONES: Realice una investigación a mano, en hojas tamaño carta de líneas, ilustrada (la ilustración puede ser dibujada o impresa) de los siguientes temas relacionados con la informática.

1. Power Point
 - ✓ ¿Qué es una presentación?
 - ✓ ¿Qué es una diapositiva?
 - ✓ Duplicar diapositivas
 - ✓ Cinta de opciones de Power Point

- ✓ Pasos para insertar una diapositiva
 - ✓ Pasos para duplicar una diapositiva
 - ✓ Pasos para insertar imagen en diapositiva
 - ✓ Pasos para insertar texto en diapositivas
 - ✓ Pasos para darle animación a la imagen en diapositiva
 - ✓ Pasos para darle transición a la diapositiva
 - ✓ Pasos para eliminar una diapositiva
 - ✓ Insertar animación de texto o imagen.
 - ✓ Pasos para recortar una imagen
 - ✓ Insertar formas en Power Point
2. Inteligencia Artificial
- ✓ Concepto de robótica
 - ✓ Clasificación de los robots (Manipuladores, de aprendizaje, control sensorizado, inteligentes)
 - ✓ Robots articulados
 - ✓ Robots móviles
 - ✓ Robots androides
 - ✓ Robots zoomórficos
 - ✓ Robots híbridos
 - ✓ Robots autónomos
 - ✓ Robots colaborativos
3. Virus informáticos
- ✓ Virus Gusano
 - ✓ Virus Troyano
 - ✓ Virus de Macro
 - ✓ Virus Sql Injection
 - ✓ Malware
 - ✓ Antivirus

Presentación del trabajo:

Debe presentar la investigación en un folder tamaño carta, color rojo con gancho, en el siguiente orden:

- ✓ Carátula
- ✓ Índice
- ✓ Investigación
- ✓ Egrafías

Actividad 2

Instrucciones: Realice un cuestionario de 15 preguntas con sus respectivas respuestas sobre los temas investigados en la actividad 1.

Actividad 3

Instrucciones: De los temas investigados en la actividad 1, realice un mapa mental decorado, ilustrado, a mano, en una hoja tamaño carta.

Actividad 4

Instrucciones: Imprima esta sopa letras en una hoja tamaño carta, resuélvala y adjúntela a su trabajo.

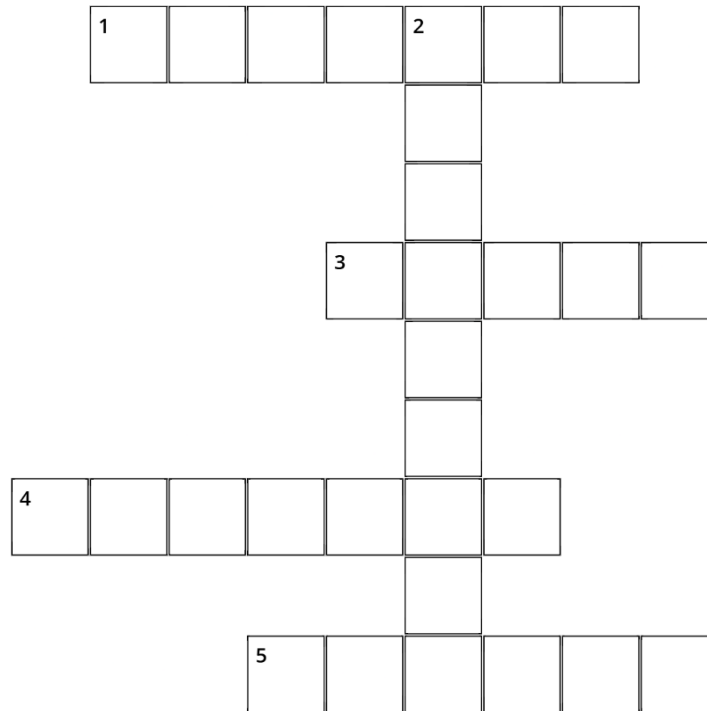
Power Point



Diapositiva
Animación
Duplicar
Secuencia
Smart
Insertar
Objeto
Icono
Presentación
Imagen
Menú
Formas
Multimedia
Gráfico
Tabla

Actividad 5

Instrucciones: Imprima esta crucigrama en una hoja tamaño carta, adjúntelo a su trabajo. Resuelva el crucigrama colocando las letras que conforman una palabra en sentido horizontal, de izquierda a derecha o en sentido vertical, de arriba hacia abajo.



Horizontales

1. Se disfrazan de software legítimo para engañar al usuario y abrir puertas traseras en el sistema
3. Es un tipo de software malicioso diseñado para infiltrarse en un sistema sin el consentimiento del usuario, con el objetivo de alterar su funcionamiento.
4. Es cualquier tipo de programa o código diseñado con intenciones maliciosas para infiltrarse, dañar o comprometer dispositivos, redes y datos.
5. Se replican y propagan por redes sin necesidad de un archivo huésped. Pueden saturar sistemas y redes

Verticales

2. Es un programa diseñado para detectar, prevenir y eliminar software malicioso como virus, troyanos, gusanos, ransomware y más.



Docente: Isaías Abimael Cuá Dubón

Grado: Tercero Básico

Materia: Computación

Lista de Cotejo

Instrucciones: Lea cuidadosamente y cumpla con cada uno de los siguientes aspectos ya que de ello depende el puntaje que obtendrá en su trabajo. **Imprima y pegue esta lista de cotejo** en la parte interior del folder.

No.	Indicadores a Evaluar	Cumplimiento	
		Si	No
1.	Carátula		
2.	Índice		
3.	Actividad 1: Investigación		
4.	Actividad 2: Cuestionario de 15 Preguntas		
5.	Actividad 3: Mapa Mental		
6.	Actividad 4: Sopa de letras		
7.	Actividad 5: Crucigrama		
Total		40	

Observaciones: _____

GUÍA DE EVALUACIÓN DE LA ÚNICA OPORTUNIDAD DE RECUPERACIÓN

CICLO ESCOLAR 2025

SEGÚN EL REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES ACUERDO MINISTERIAL 1171-2010



Docente: Isaías Abimael Cuá Dubón

Grado: Cuarto Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Computación

Materia: Laboratorio I

Guía De Estudio:

Temas:

- TextBox
- Label
- Command Button
- User Form
- Combobox
- Propiedades del combobox addItem,clear,removeitem
- Listbox
- Propiedades del listbox, addItem, clear, removeitem
- MsgBox y sus botones
- InputBox
- Back color
- Font
- Fore Color
- Caption
- Name
- Picture
- PasswordChar
- Multiline
- Tipos de variables, integer, Char, String, Double
- Operadores matemáticos
- Operadores lógicos
- Estructura If..Else.
- Estructura Select...Case
- Ciclo For Next

Trabajo Complementario:

Actividad 1

INSTRUCCIONES: Investigue e ilustre los siguientes temas del cuadro de herramientas de Visual Basic .Net. En hojas tamaño carta de líneas o en blanco, a mano (no impresiones de textos pegados), las ilustraciones pueden ser dibujadas o impresas, incluya un índice de temas y e-grafías (sitios web consultados para su investigación) en una hoja aparte.

1. Label	14. Estructura Select Case
2. TextBox	15. Propiedad Name
3. ComboBox	16. Propiedad BackColor
4. Listbox	17. Propiedad ForeColor
5. CheckBox	18. Propiedad Picture
6. MsgBox y sus botones (VbInformation, VbExclamation, VbCritical, VbYesNo, etc.)	19. Propiedad PasswordChar
7. Inputbox y sus partes	20. Propiedad Multiline
8. Optionbutton	21. Declaración de variables en Visual Basic
9. Frame	22. Variables tipo Integer
10. Commandbutton	23. Variables tipo Char
11. Timer	24. Variables tipo String
12. Estructura If Else	25. Variables tipo Double
13. Ciclo For Next	26. Operadores lógicos
	27. Operadores matemáticos

Actividad 2

Instrucciones: De los temas de la investigación anterior realice un mapa mental, a mano, decorado e ilustrado en una hoja tamaño carta.

Actividad 3

Instrucciones: En una hoja tamaño carta escriba el ciclo **For next** señalando con flechas las partes que lo componen.

Actividad 4

Instrucciones: En una hoja tamaño carta escriba la **función inputbox** señalando con flechas las partes que lo componen.

Actividad 5

Instrucciones: Complete los siguientes algoritmos de Visual Basic utilizando las palabras de la derecha, escribalos en los recuadros vacíos del código que considere correcto.

Programa Calculadora InputBox

Este programa permite calcular la suma de dos valores ingresados utilizando la función inputbox.

```
 Sub CommandButton1_Click()
```

```
'Declaro mis variables
```

```
Dim dato1 As 
```

```
Dim dato2 As 
```

```
Dim resultado As 
```

```
'Asignar a las variables los datos por medio del teclado en
```

```
Inputbox
```

```
dato1 =  (InputBox("Ingrese el dato 1 a calcular", "Dato  
1")) )
```

```
dato2 = Val( ("Ingrese el dato 2 a calcular", "Dato 2")) )
```

```
'Aquí opero los datos en una variable
```

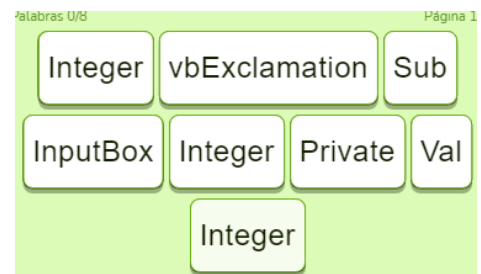
```
resultado = dato1 + dato2
```

```
'Lanzo a la pantalla un mensaje con el resultado
```

```
MsgBox "El resultado de sumar el dato1 y el dato2 es: " &
```

```
resultado, , "Resultado"
```

```
End 
```



Actividad 6

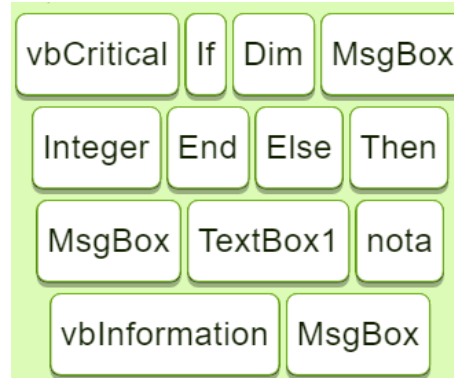
Programa que valida una nota ingresada

Este programa valida si la nota ingresada es **mayor a 60**, mostrando un mensaje a la vez, aprobado o reprobado según se cumpla la condición de la variable nota.

'Programa que valida si una nota es aprobada o no aprobada

'Declaro mis variables

nota As



'Asignamos el valor de la textbox a la variable

= Val(TextBox1.Text)

'Validamos la nota

nota >= 60

"La nota ingresada fue de " & nota & " puntos", ,

"Nota ingresada"

"Felicidades has aprobado la clase", vbInformation,

"Nota aprobada"

"La nota ingresada fue de " & nota & " puntos",

vbInformation, "Nota ingresada"

MsgBox "Debes estudiar más para aprobar", , "Nota

reprobada"

If

MsgBox "Programa desarrollado por Nombre del alumno",

vbExclamation, "Operación exitosa"

'Borrado de la textbox

.Text = ""

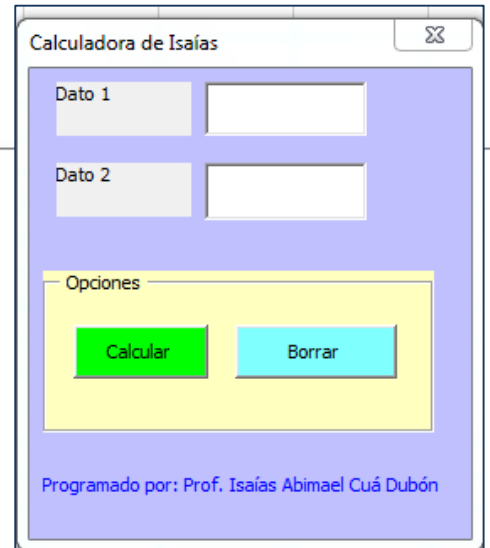
Actividad 7

Calculadora Simple

Este programa permite el ingreso de dos valores a través de dos textbox y realiza una suma, mostrando los resultados obtenidos en un msgbox.

Complete el código restante escribiendo las palabras faltantes en los espacios vacíos marcados con una línea.

```
Private Sub BtnBorrar_Click()  
'Código del botón borrar  
_____  
_____  
End Sub  
  
Private Sub BtnCalcular_Click()  
'Declaramos nuestras variables  
____ valor1, valor2, Resultado As Integer  
  
'Obtenemos los valores de las textbox  
____ = Val (TextBox1.Text)  
valor2 = Val (TextBox2.Text)  
  
'Hacemos los cálculos  
____ = valor1 + valor2  
  
'Presentamos los resultados en un mensaje o un Label  
____ "La suma de los dos valores es:" & Resultado, vbCritical, "Operación exitosa"  
End Sub
```



Presentación del trabajo:

Agregue todas sus hojas de trabajo realizadas e investigación en un folder tamaño carta, color verde con gancho, en el siguiente orden:

- ✓ Carátula
- ✓ Índice
- ✓ Investigación propuesta por el docente (con sus respectivas ilustraciones)
- ✓ E-grafía de temas investigados
- ✓ Mapa mental de temas investigados
- ✓ Bucle For Next y sus partes
- ✓ Función inputbox y sus partes
- ✓ Código completado del programa Calculadora InputBox
- ✓ Código completado del programa valida nota ingresada
- ✓ Código completado de calculadora simple en Visual Basic.



Docente: Isaías Abimael Cuá Dubón

Grado: Cuarto Bachillerato en Ciencias y Letras con Orientación en Computación

Materia: Laboratorio I

Lista de Cotejo

Instrucciones: Lea cuidadosamente y cumpla con cada uno de los siguientes aspectos ya que de ello depende el puntaje que obtendrá en su trabajo. **Imprima y pegue esta lista de cotejo** en la parte interior del folder.

No.	Indicadores a Evaluar	Cumplimiento	
		Si	No
1.	Carátula		
2.	Índice		
3.	Actividad 1 : Investigación ilustrada propuesta por el docente		
4.	Actividad 2: Mapa mental de temas investigados		
5.	Actividad 3: Ciclo For Next y sus partes		
6.	Actividad 4: Función inputbox y sus partes		
7.	Actividad 5: Completa código del programa Calculadora InputBox		
8.	Actividad 6: Completa código del programa valida nota ingresada		
9.	Actividad 7: Completa el código de calculadora simple en Visual Basic.		
10.	E-grafía de temas investigados		
Total		40	

Observaciones:
