



## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: SECUNDARIA

### ABRIL

1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 3° GRUPO: "A" "B"

2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA

3.- TRIMESTRE: 3°

4.- SEMANA: Del 24 al 28 abril

5.- TIEMPO: 50 minutos

6.- TEMA: WINDOWS 10

7.- PROPÓSITOS: Conocer el sistema operativo Windows 10.

8.- COMPETENCIA:

- Uso de la tecnología
- Información y comunicación

9.- APRENDIZAJE ESPERADO:

- Conoce la actualización del sistema operativo Windows, en su versión 10.
- Identifica las partes del escritorio de pantalla.
- Identifica el menú Inicio.

10.- CONTENIDOS:

- Uso de la tecnología
- Información y comunicación.

11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.

12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.

13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.

14.- INICIO: Observa la interfaz de Windows 10 en el escritorio e identifiquen sus elementos

15.-DESARROLLO: Utilizar el libro Atmósfera Digital 2.0 para realizar el Tutorial lección 1 Páginas 44-54.

3A lunes 24

3B miércoles 26

Lección

### 5 Access - Formularios e informes

#### Introducción

La Actualización de aniversario Windows 10 ha implementado cambios innovadores, como son: en el menú Inicio la posibilidad de crear múltiples escritorios virtuales, la inclusión del asistente virtual Cortana y el nuevo navegador Edge, por mencionar algunos. En esta lección aprenderás a utilizar las nuevas aplicaciones de Windows 10.

#### Interfaz

#### Menú Inicio

El nuevo menú Inicio consiste en dos secciones, a la izquierda se muestra la lista de aplicaciones clasificadas en Más usadas y en lista de inventario alfabética. Del lado derecho se localizan los baldosas (icono dinámico) que puedes personalizar de acuerdo a tus necesidades de trabajo (cancelar, desactivar, cambiar de tamaño). ¡Sigue las instrucciones!

#### Paso a paso

- Haz clic derecho en el icono de Inicio.
- Selecciona una aplicación del menú izquierdo.
- Da clic derecho sobre la aplicación que seleccionaste.

- Selecciona la opción Anclar a Inicio.
- Localiza la aplicación como baldosa (icono dinámico) en el menú izquierdo.
- Haz clic derecho sobre el icono.

44 45

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

### Lección

#### 5 Access - Formularios e informes

- Personaliza el icono cambiando su tamaño.
- Selecciona el tamaño que prefieras.
- Por último, selecciona el icono de la aplicación que agregaste.
- Oprime el botón izquierdo del mouse y colócala donde prefieras.

Observa que se despliega un submenú.



- Desajusta del Inicio la baldosa que agregaste.
- Haz clic derecho sobre la baldosa y selecciona la opción **Desanclar de Inicio**.
- Selecciona con el botón derecho una baldosa que utilices con mucha frecuencia.
- Haz clic en la opción **Más**.
- Selecciona la opción **Anclar** a la barra de tareas.



Te darás cuenta que de manera inmediata la aplicación se agrega en la Barra de tareas.

#### Escritorios virtuales

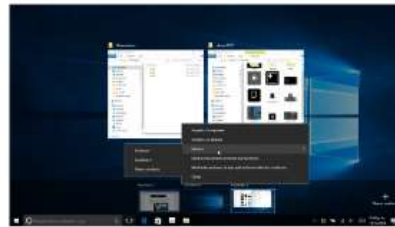
Una de las características más interesantes y novedosas en **Windows 10** son los **escritorios virtuales**, que te permiten llevar un control de las aplicaciones que estás trabajando, ya que las podrás organizar por espacios de trabajo (escritorio) que funcionan de manera independiente y evitan que mezcles tareas. (Sigue las instrucciones)

#### Paso a paso

- Haz clic en el icono **Vista de tareas** de la Barra de tareas.
- Haz clic en la opción **Nuevo escritorio**.
- Observa que de manera automática se agrega el escritorio virtual.



- Ordena las aplicaciones con las que estás trabajando en los **escritorios virtuales**.
- Selecciona una aplicación con el botón derecho del mouse.
- Del submenú, selecciona la opción **Mover a**.
- Elige el escritorio al que quieres asignar la aplicación.



46

47

### Lección

#### 5 Access - Formularios e informes

- Otra opción para organizar los escritorios virtuales es:
- Dar clic izquierdo sobre la aplicación y arrastrarla hacia uno de los escritorios.



**Nota**  
 Recuerda que debes dar clic en la herramienta **Vista de tareas** para poder observar todas las aplicaciones que estás trabajando y los escritorios virtuales.

- Para eliminar los escritorios debes dar clic izquierdo en el botón **Cerrar**.



#### Conoce los atajos del escritorio virtual:

Crear Nuevo escritorio:



Cerrar escritorio virtual



Cambiar de escritorio virtual:



#### Cortana

Cortana está creada para ser un asistente virtual que podrás configurar para que te ayude a realizar algunas tareas de manera más rápida como la búsqueda de aplicaciones o archivos, a través de entradas de voz o por medio de la escritura con el Cuadro de búsqueda. (Continúa leyendo para conocer más sobre Cortana).

48

49

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

Lección

5 Access - Formularios e informes

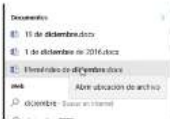


- Selecciona el Cuadro de búsqueda de la Barra de tareas para abrir Inicio de Cortana.
- Escribe Word en el espacio de Pregúntame cualquier cosa o Escribe aquí para buscar.
- Observa que parece una lista de opciones relacionadas con la palabra.
- Haz doble clic sobre la aplicación para ejecutarla.



Con el comando Cuadro de búsqueda también podrás localizar de manera rápida tus archivos, conoce como siguiendo las instrucciones.

- Selecciona el Cuadro de búsqueda.
- Escribe el nombre de algún archivo.
- Selecciona con el botón derecho del mouse el archivo.
- Con el botón izquierdo selecciona la opción Abrir ubicación del archivo.



De esta manera puedes localizar y comenzar a trabajar de manera más rápida con tus aplicaciones o archivos.

50

Microsoft Edge

Edge es el nuevo nombre del navegador de Internet que sustituye a Explorer. Sus principales novedades son: **Vista de lectura** que te permita quitar la publicidad del sitio web para evitar distracciones, **Hub** en el que podrás consultar tus sitios favoritos, la **lista de lectura**, el **historial** y **descargas**. Crear una nota web te brinda la posibilidad de resaltar el texto, agregar una nota, guardar la nota y compartir la información.



- Haz clic en Microsoft Edge.
- Escribe en la Barra de búsqueda algún tema de tu interés.
- Oprime la tecla Enter.



- Selecciona un sitio seguro sobre el tema que buscaste.
- Haz clic en el comando Vista de lectura.
- La publicidad desaparece y la información aparece como en un blog.



51

Lección

5 Access - Formularios e informes



- Haz clic en Agregar a favoritos e a lista de lectura.
- Da clic en la opción Lista de lectura.
- Asigna un nombre.
- Selecciona el botón Agregar.

- Selecciona el comando Agregar una nota web.
- Resalta la información más importante con el Marcador de resaltado.
- Selecciona el Tamaño y Color del resaltado que prefieras.
- Haz clic en el comando Agregar una nota para organizar las ideas de tu información.

Debes tener algo como en la imagen.



52

- Da clic en el comando Guardar nota web.
- Selecciona la opción Lista de lectura.
- Asigna un nombre para la nota.
- Haz clic en el botón Guardar.



- Haz clic en Hub.
- Selecciona Lista de lectura.
- Localiza la Nota web que realizaste.



53



Colegio "Villa de las Flores" S.C.  
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"  
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03  
VERSIÓN 6

## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

### NIVEL: SECUNDARIA

16. CIERRE: Reflexionar: ¿para qué nos ayudan los escritorios virtuales y en qué momentos los usarías?

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación ( ) Coevaluación ( ) Heteroevaluación ( x )

Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: Realiza lo que se te indica, No olvides poner fecha.

1.-Escribe 5 características de WINDOWS 10.



# PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA

## NIVEL: SECUNDARIA

### abril

- 1.- NOMBRE DEL PROFESOR: Candy Castillo Hernández: 2° GRUPO: "A" "B"
- 2.- ASIGNATURA: COMPUTACION/ROBOTICA
- 3.- TRIMESTRE: 3°
- 4.- SEMANA: Del 24 al 28 abril
- 5.- TIEMPO: 50 minutos
- 6.- TEMA: Conociendo la Realidad Aumentada
- 7.- PROPÓSITOS: Conocer RA
- 8.- COMPETENCIA:

3A jueves 27

3B miércoles 26

- Pensamiento computacional
- Uso de la tecnología
- Colaboración
- Información y comunicación

- 9.- APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce la historia de la Realidad Aumentada
- 10.- CONTENIDOS: Conociendo la Realidad Aumentada
- 11.- RECURSOS: Nota técnica, libro GreenHAT.
- 12.- MATERIALES: Equipo de cómputo asignado en el aula de computación.
- 13.- IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES DEL P.E.M.C.
- 14.- INICIO: ¿Qué crees que es la Realidad Aumentada? Da 2 ejemplos.
- 15.-DESARROLLO: Leer la teoría correspondiente. Lección 1 58- 60.

**Lección**

**1 Conociendo La Realidad Aumentada**

**Conociendo la Realidad Aumentada**

La **Realidad Aumentada** nos permite añadir capas de información visual sobre el mundo real que nos rodea, utilizando la tecnología, dispositivos como pueden ser nuestros propios teléfonos móviles. Esto nos ayuda a generar experiencias que aportan un conocimiento sobre cosas que nos rodean, y además nos brindan esa información en cualquier momento.

Mediante la **Realidad Aumentada** el mundo virtual se entrelaza con el mundo real de manera controlada, y siempre con el objetivo de complementar mejor todo lo que nos rodea. Un director puede estar utilizando los datos virtuales de su película, mientras le sigue, su banda puede estar su cámara y mostrar puntos de interés de la ciudad que visita, apuntando hacia los lugares que quiere visitar o un aparcamiento puede mostrar lugares de mantenimiento en una sala de máquinas, como medio de información de dónde se encuentra cada componente, simplemente apuntando con su cámara, y sin necesidad de consultar un complicado mapa.

Realidad aumentada. No copiado de: <https://www.recursos.com/realidad-aumentada/>

**Historia de la Realidad Aumentada**

La primera vez que se utilizó el término de **Realidad Aumentada** fue en 1990 cuando Morton Heilig, escribió sobre un tipo de experiencia que pudiera acompañar a todos los sentidos e integrar al espectador con la actividad de la pantalla.

En 1962, construyó un prototipo llamado *Soldado*, con 5 films cortos que aumentaban la experiencia del espectador a través de los sentidos.

Para 1968, Ivan Sutherland crea el primer visor que se monta en la cabeza o *Head Mounted Display* que se utilizaba para la **Realidad Virtual** y **Aumentada**. El 1980 era tan grande que tenía que colgarse del techo y los gráficos que creaban el ambiente virtual eran recuadros de aluminio.

En 1984, Myron Krupar crea el primer visor como el *artificial* llamado *que venía con un controlador de mando con el que podía que tenía que el usuario tenía la sensación de poder tocar lo virtual.*

El término de **Realidad Aumentada** fue introducido por Tom Czerwinski en 1992, quien diseñó un sistema para investigadores, basado en interfaces específicas y *entorno* virtuales sobre *tabletas* reales, aumentando la realidad del usuario.

Una de las primeras que ha desarrollado con **gráficos** la **RA** son los videojuegos, siendo en el año 2000, cuando Bruce H. Thomas crea el primer juego al usar *tabletas* de su tipo.

En el año 2005 finalmente sale a la venta para dispositivos móviles, la primera aplicación de **Realidad Aumentada** llamada *AR Wildlife*, que a la fecha ha sido muy exitosa para los usuarios, ya que puede ser una buena herramienta para turistas.

En el año 2009 la **Realidad Aumentada** empezó a llegar a los navegadores Web por medio de impresiones en Adobe en Flash y *video*, a lo que se le conoce como *marcadores*, permitiendo mostrar la **RA** con aplicaciones específicas.

Debido al gran auge de la **RA**, se crea en el año 2010 un logotipo que se estandariza en todo el mundo. Se permite identificar según los elementos con que está hecho. Uno años después, Google crea los primeros *marcadores* de **RA**, siendo conocidos a través del nombre *Project Glass*, los cuales los empresas iniciaron en el año 2015 *tablets* con *Realidad Aumentada* por la mayor cantidad de usuarios con su programa **RA**, fue *tablets*, con la aplicación **AR** *tablets*.

Entre las tendencias de **RA** en el 2016 encontramos los *Google Glass*, los cuales permiten visualizar imágenes tridimensionales que se mezclan con el entorno real, donde el usuario puede estar realizando otras acciones en una *Realidad* donde se reciben experiencias de objetos de producción o los mejores resultados para seguir.

**Cronología virtual de la RA**

De acuerdo a la *tablets* anterior, se puede en el *tablets* que está debajo de cada imagen, el año que le corresponde.

**Tipos de Realidad Aumentada**

La **RA** ha evolucionado y en la actualidad es utilizada en diferentes áreas de nuestra vida, por lo que esta tecnología puede representarse en distintos niveles:

**Nivel 0**

El nivel 0 *hiperconectando* el mundo físico (*Physical World* Hyper-Linking) basado en *tablets* de *tablets*, *tablets* 2D, por ejemplo, los *tablets* QR o reconocimiento de imágenes *tablets*. Los *tablets* son *tablets* e otros contenidos de HTML, sin necesidad de tocar la *tablets*.



## PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA NIVEL: SECUNDARIA

**Lección**

**1** **Conociendo La Realidad Aumentada**

**Nivel 1**  
Llamado RA basado en marcadores (Marker Based AR). Este nivel requiere de impresiones de cuadros en blanco y negro con dibujos esquemáticos basados en marcadores, que visualizan imágenes 2D y los más avanzados a 3D. Estos programas requieren los siguientes elementos para mostrar la RA:

- Marcador
- Monitor
- Cámara Web
- Aplicación RA

**Nivel 2**  
Llamado RA sin marcadores (Markerless AR) funciona mediante el uso del GPS y la brújula de los dispositivos móviles, corrigiendo localizaciones y superpone elementos de interés en las imágenes del mundo real.

**Nivel 3**  
Este nivel es llamado Visión aumentada, inició con Google Project Glass, siendo una tecnología de alto nivel que en el futuro revolucionará la experiencia del usuario completamente, el vivir de manera inmediata, contextual y personal la RA.

**Tutorial**

Creación de códigos QR

**NOTA**  
Para crear el contenido de la Guía Generador, es necesario que contes con un equipo tecnológico apropiado.

**NOTA**  
Además, antes de crear, es necesario que tengas un equipo de trabajo de trabajo, para que puedas crear una guía de calidad.

16. CIERRE: Se proyectará el video:

[Google Project Glass: Official Concept Walkthrough Video, "One Day" \[HD\] - YouTube](#)

Investiga en internet y realiza un diagrama acerca de la Realidad Aumentada.

17.- EVALUACIÓN: Autoevaluación ( ) Coevaluación ( ) Heteroevaluación ( x )  
Se evaluará la actividad realizada y la participación durante la clase.

ACTITUDINAL: Cumple con su asistencia y participación

18.- TAREA: Responde las siguientes preguntas, No olvides poner fecha.

- Menciona como es conocido el nivel 1 de RA
- ¿Qué nivel de RA es llamado visión aumentada?
- Menciona los niveles de la RA
- ¿En qué nivel se basan los códigos QR?



Colegio "Villa de las Flores" S.C.  
"Ofreciendo una formación integral para toda la vida"  
www.cvf.edu.mx



RG-SEC-02-03  
VERSIÓN 6

**PLAN DE CLASE/NOTA TÉCNICA**

**NIVEL: SECUNDARIA**

**abril**

# Viernes 28

# SUSPENSIÓN DE

# LABORES

# C.T.E.