

“2026. Año del Humanismo Mexicano en el Estado de México”

**ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 173
SEGUNDO PERIODO DE REGULARIZACIÓN
CICLO ESCOLAR 2025-2026**

Nombre del Docente: Mtra. Mónica Romero Arriaga.

Materia o UAC'S: Mantenimiento y Redes de Computo

Nombre del alumno: _____

Firma de enterado: _____

Grado: 2 Grupo:4 Núm. de lista: _____

Proyecto de Regularización.

INSTRUCCIONES. El alumno realizara las siguientes actividades.

Actividad	Producto final
1.- Línea de tiempo de la historia de la computación, realizándola en Canva, resaltar las fechas en las que surgen: los tubos al vacío, IA, transistores, microprocesadores y circuitos integrados. Valor 1.0 punto	Todas las actividades, deberán realizarse en Canva, o Word, deberán imprimirlas y engargolarlas, en el siguiente orden. 1.- caratula 2.- listas de cotejo para evaluar actividades. 3.- rubrica para evaluar maqueta. 4.- actividad 1.- línea de tiempo 5.- actividad 2.- mapa conceptual 6.- actividad 3.- cuadro sinóptico 7.- actividad 4.- mapa conceptual software 8.- actividad 5.- línea de tiempo sistema operativo 9.- actividad 6.- panel de control (explicación)
2.-Mapa conceptual de Hardware y sus clasificaciones, destacando: - Definición de Hardware - Dispositivos de entrada - Dispositivos de salida - Dispositivos de almacenamiento Cada uno deberá llevar su imagen correspondiente. Valor 1.0 punto	10.- maqueta de topologías entregarla de forma física junto con el engargolado.
3.- Cuadro sinóptico de Tarjeta Madre, con su definición y sus elementos, cada uno con su imagen respectivamente. Valor 1.0 punto	
4.- Mapa conceptual de Software. Valor 1.0 punto Contendrá: ✓ Definición ✓ Clasificación del software.	OBTENCION DE LA CALIFICACIÓN.
5.- Línea de tiempo de Sistema operativo. y deberá contener los pasos para ubicar el sistema operativo en la computadora. (con capturas de pantalla, y los pasos a seguir para ubicarlo). Valor 1.0 punto	
6.-Explicacion paso a paso, con capturas de pantalla, de todos los elementos del panel de control. Valor 1.0 punto	
7.- Maqueta de topologías de redes, deberá presentar en un papel cascaron (todas las topologías, las 6 topologías), mostrando su conexión y cada una deberá tener su nombre y sus características, que la distinga. Mínimo cada topología deberá tener 5 nodos. Y la topología híbrida, deberá representar al menos dos topologías. Valor 2.0 puntos	

Actividades del engargolado (considerando que son 6, con valor de 1.0 punto cada una	5.0 puntos.
Maqueta de las topologías de redes con valor de 2.0 punto	2.0 punto
Total	7.0 puntos

NOMBRE DEL ALUMNO Y FIRMA DE ENTERADO.

“2026. Año del Humanismo Mexicano en el Estado de México”

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MAQUETA.
Valor 1.0 punto.

MAESTRA: MONICA ROMERO ARRIAGA				Puntaje obtenido:			Firma de enterado:		
Mantenimiento y redes de computo.				2°4					
ASPECTO A EVALUAR	EXCELENTE 10 ó 9	puntaje	MUY BIEN 8 ó 7	puntaje	BIEN 7 ó 6	puntaje	MEJORABLE 5	puntaje	SUMA DE PUNTOS
Exposición	El alumno expone claramente su maqueta y responde a las preguntas correctamente sobre su realización		El alumno expone claramente su maqueta y responde a las preguntas correctamente sobre su realización, de una parte		Solo presenta su maqueta, y expone vagamente sobre ella y su realización		El alumno no expone claramente su maqueta y no responde a las preguntas correctamente sobre su realización		
Diseño	La maqueta cuenta con los elementos principales de cada topología, y están representados en ella y el diseño es acorde a cada una de ellas.		La maqueta cuenta con los elementos principales de la topología, pero están representados de diferente forma en ella		La maqueta cuenta con los elementos principales de la topología, pero no cuenta con las conexiones.		La maqueta no cuenta con los elementos básicos de las topologías, y no representa la conexión de la topología.		
Método	La maqueta utiliza productos reciclados para la realización de la misma		La maqueta utiliza ciertos productos reciclados pero no todos para la realización de la misma		La maqueta utiliza solo algunos productos reciclados pero no todos para la realización de la misma		La maqueta no utiliza productos reciclados para la realización de la misma		
Ejecución	La maqueta se realizó con las misma medida para representar cada computadora completa		La maqueta se realizó con medidas diferentes para representar cada computadora		La maqueta se realizó con algunas partes para representar a las computadoras, y está incompleta		La maqueta presenta deficiencias y está incompleta.		
Producto	Es acorde al diseño del proyecto, se entrega a tiempo, y en forma, y está fundamentada la información correctamente y presentan una maqueta limpia y bien hecha		No Es acorde al diseño del proyecto, pero si se entrega a tiempo, y en forma, y está fundamentada la información correctamente, y presentan una maqueta limpia y bien hecha		No Es acorde al diseño del proyecto, ni se entrega a tiempo, y en forma, pero si está fundamentada la información correctamente y si están presentado una maqueta limpia y bien hecha		La maqueta no se realizo		

NOMBRE DEL ALUMNO Y FIRMA DE ENTERADO.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR ACTIVIDADES DEL COMPENDIO (ENGARGOLADO DE ACTIVIDADES)

“2026. Año del Humanismo Mexicano en el Estado de México”

ACTIVIDADES. Valor 1.0 cada una de las actividades.	SI CUMPLIO	NO CUMPLIO
1.- Línea de tiempo completa, sobre la historia de la computación, realizándola en Canva, resalto las fechas en las que surgen, las siguientes características a destacar: los tubos al vacío, IA, transistores, microprocesadores y circuitos integrados. Valor 1.0 punto		
2.- Mapa conceptual completo, de Hardware y sus clasificaciones, realizado en canva, destacando: - Definición de Hardware - Dispositivos de entrada - Dispositivos de salida - Dispositivos de almacenamiento Cada uno deberá llevar su imagen correspondiente.		
3.- Cuadro sinóptico completo, con la imagen completa de la Tarjeta Madre, con su definición y sus elementos, cada uno explicado, los cuales son: conector fuente de energía, banco de memoria, conector SATA, puente sur, conector IDE, Slot PCI 32 Bits, pila interna, socket del procesador, slot AMR, puerto USB, Conector de red, tarjeta de video, tarjeta de sonido, puerto serie, puerto PS2, puente norte, con su imagen respectivamente de cada uno de sus elementos.		
4.- Mapa conceptual de Software. Valor 1.0 punto Contendrá: ✓ Definición ✓ Clasificación del software la cual es: software de sistema, programas de aplicación específica, controladores,		
5.- Línea de tiempo de Sistema operativo. y deberá contener los pasos para ubicar el sistema operativo en la computadora. (con capturas de pantalla, y los pasos a seguir para ubicarlo). Cada captura de pantalla deberá tener su explicación, del paso a seguir.		
6.- Explicación paso a paso, con capturas de pantalla, de todos los elementos del panel de control, los cuales son: ✓ Sistema y seguridad ✓ Redes e internet ✓ Hardware y sonido ✓ Programas ✓ Cuentas de usuario ✓ Apariencia y personalización ✓ Reloj e idioma ✓ accesibilidad		
SUMATORIA TOTAL		
OBSERVACIONES: todas las actividades deberán presentarse en un engargolado, impresas, no se revisaran en ningún dispositivo electrónico.		

NOMBRE DEL ALUMNO Y FIRMA DE ENTERADO.