

## **REGLAMENTO DEL LABORATORIO DE INFORMÁTICA**

- 1.- Los alumnos podrán ingresar al laboratorio siempre que se encuentre un profesor en el interior del mismo.
- 2.- Deberán presentarse puntualmente a su clase. Si llegan tarde, se les permitirá la entrada con falta.
- 3.- Deberán presentarse con las manos limpias.
- 4.- Deberán observar buena conducta dentro del laboratorio.
- 5.- No se permitirá la entrada al laboratorio con alimentos ni con bebidas de ningún tipo.
- 6.- No se permite instalar programas ni ingresar discos no autorizados por su profesor.
- 7.- El alumno realizará solamente las prácticas indicadas por el profesor, durante la clase. No se permite entrar a Messenger, juegos, ni Internet si no es con la autorización del Profesor.
- 8.- El alumno no podrá escuchar música dentro del laboratorio.
- 9.- Cualquier faltante en el equipo o daño encontrado que no sea reportado en los primeros 10 minutos de clase será responsabilidad del alumno asignado a dicho equipo.

En el caso de que alguna de las reglas sea ignorada, el alumno estará sujeto a:

- A) Sanción por parte del Profesor.
- B) Sanción por parte de la Dirección
- C) Deberá cubrir el costo económico que derive de su falta.

**COLEGIO MONTREAL, A.C.**



DEL COLEGIO MONTREAL A.C.

**Profa. BEATRIZ SÁNCHEZ CALZADA**

**2° Semestre Informática**

**Informática II**

**Ciclo 2011 - 2012**

**Febrero - Junio 2012**

**Conocimientos previos:**

Windows, Office 2007.

- > Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACION CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 Diseña y elabora algoritmos.  Estudio del BIOS.	1. Terminología básica <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña y elabora algoritmos</li> <li>• Diagramas, de entrada-proceso-salida.</li> <li>• Componentes básicos de una computadora personal</li> <li>• BIOS sistema básico de E/S</li> <li>• CPU</li> <li>• Comandos básicos de Word.</li> </ul>	Identificar la terminología básica de informática. Analizar la importancia del BIOS , controladores y dispositivos de una PC. Conocerá y ubicara los componentes básicos de una computadora Desglosar las funciones del CPU. Utilizar comandos básicos de Word 2007.	Lectoras Informativas Analizar Practicar	Matemáticas Ciencias experimentales Taller de lectura y redacción. Historia. Comunicación.	Autoestima Convivencia. Disciplina conciente. Responsabilidad
PROYECTO 2 Estructura lógica de una computadora, manejo de Excel	Estructura lógica de una computadora <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo, características, seguridad</li> <li>• Aplicaciones de oficina</li> <li>• Conceptos básicos de Excel, Formulas, Gráficos</li> </ul>	Ubicar los componentes lógicos de una computadora.  Diferenciar las características de los diferentes sistemas operativos.  Realizar ejercicios con Excel 2007.	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas	Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia. Autoestima
PROYECTO 3 Redes y lenguajes de programación.	Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las redes, TCP/IP</li> <li>• Medios de transmisión</li> <li>• Conexiones a Internet</li> <li>• Proveedores de Internet</li> <li>• Dominios</li> <li>• Seguridad en informática.</li> </ul> Lenguajes de programación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación</li> <li>• Entorno Visual Basic</li> <li>• Programación</li> </ul>	Conocer la importancia de las redes y medios de transmisión. Realizar búsqueda por internet y conocer los principales dominios. Identificar las características de un lenguaje de programación, Conocer la importancia de la seguridad en informática. Conocer el entorno básico de visual Basic.	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas	Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima

	<p>orientada a objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comandos básicos de Power Point.</li> </ul>	Realización de presentaciones en Power Point.			
--	---	---	--	--	--

**OBJETIVO:**

Enseñar a los estudiantes, con un enfoque humanista integrador de la educación informática como una manera de leer la realidad que favorece la construcción de conocimiento para su desarrollo personal. Como complementos se cuenta con una relación de estrategias didácticas y competencias informativas y actitudinales, para aplicar las funciones de cómputo en la plataforma de Windows y Microsoft Office 2007.

Durante este Segundo semestre, los alumnos trabajaran 3 proyectos, realizando como practicas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.