

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.

Profr. ALEJANDRO ORDUÑO ARTEAGA

4o. SEMESTRE INFORMÁTICA

**LENGUAJES DE
PROGRAMACIÓN I**

Ciclo 2011-2012

Febrero-Julio 2012

Conocimientos previos:

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

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 Introducción a Visual Basic	El entorno integrado de desarrollo de Visual Basic. La barra de menús La barra de herramientas estándar La caja de herramientas (Toolbox) Los formularios (Forms) El explorador de proyectos (Project Explorer) La ventana de propiedades (Properties Windows) La ventana de esquema de formularios. La ventana explorador de formulario.	1.- Mapa conceptual sobre el concepto de Visual Basic y su desarrollo Histórico. 2.- Pantalla principal de Visual Basic identificando sus partes 3.- Barra de herramientas estándar identificando partes y funciones.	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Laboratorio de Programación I. Tecnologías de la información.	Autoestima Convivencia. Disciplina consciente.
PROYECTO 2 Lenguaje de Programación Visual Basic	La ayuda de MSDN Library. Comprender el visor de MSDN Library. El Editor de Código (Code Editor). Características del Editor de Código (Code Editor). El Depurador (Debugger). Los controles más usuales en Visual Basic.	4.- Los formularios- presentación sobre los controles de los formularios 5.-Tabla de abreviaturas de los controles más usados en Visual Basic 6.- La ventana de propiedades. Programa de velocidad, para ver propiedades. 7.- Procedimientos en Visual Basic. Ejemplos en Word. 8.- Realizar tabla de eventos más comunes en Visual Basic. 9.- Tabla de Métodos más comunes de los controles de Visual Basic.	Comprensión Búsqueda en Internet Creación de mapas mentales Análisis Practica	Laboratorio de programación I. Tecnologías de la información. Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente
PROYECTO 3 El editor de Menús	Editor de menús Creación de menús en Visual Basic Eventos sobre los menús	10.- Módulos. 11.- Encapsulación, herencia, polimorfismo y mensajes en objetos. 12.- El entorno integrado de Desarrollo de Visual Basic 13.- La barra de menús de Visual Basic y la barra de herramientas estándar 14.- La caja de herramientas (toolbox) y la ventana de propiedades de Visual Basic. 15.- El editor de código de Visual Basic y sus características. 16.- El Depurador	Lectoras Informativas Investigación Pensamiento Crítico. Análisis	Laboratorio de programación I. Tecnologías de la información.	Convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente. Responsabilidad
PROYECTO 4 Programas en Visual Basic	Ejemplos Ejercicios de programas	17.- Los controles más usuales en Visual Basic. 18.- Command Button - ejercicio teclado virtual 19.- Image - ejercicio cambio de imágenes 20.-Label - ejercicio calculadora.	Lectoras Investigación Pensamiento Crítico. Análisis.	Laboratorio de programación I. Tecnologías de la información.	Responsabilidad Autoestima Disciplina consciente

PROYECTO 5 Lenguaje de Programación JAVA	Introducción al lenguaje JAVA El compilador de Java Nomenclatura habitual en la programación en java Estructura general de un programa java (Concepto de Clase, Herencia, Concepto de Interface, concepto de Package). La jerarquía de clases de Java (API) Programación en java Clases de Java Ejemplos de programas y Ejercicios	21.- Concepto e Historia de JAVA 22.- El entorno y el compilador de JAVA 23.- Estructura general de un programa en JAVA 24.- Clase, Herencia, interface, Package y jerarquía de clases en JAVA. 25.- Ejemplo de programa en JAVA	Comprensión Búsqueda en Internet Creación de mapas mentales Análisis Práctica	Laboratorio de programación I. Tecnologías de la información. Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima Disciplina consciente
---	---	--	---	---	---

El departamento de informática, como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar no solamente seguiremos trabajando para la certificación de Microsoft, sino, elaboraremos 5 proyectos durante todo el ciclo escolar para la vida práctica de sus hijos; tomando conciencia que la informática se desarrollará a base de competencias y habilidades, ya que es una herramienta para la vida profesional de su hijo.

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.