

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.

Prof. Alejandro Orduño Ortega

6° Informática

Administración de Redes

Ciclo 2010

Febrero - Junio 2010

Conocimientos previos:

- Internet
- Conceptos básicos de informática
- Partes que integran una computadora

| PROYECTO | SUBPROYECTOS | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS | RELACIÓN CON ASIGNATURAS | COMPETENCIAS ACTITUDINALES |
|--|--|--|---|---|---|
| <p>PROYECTO1</p> <p>QUÉ ES UN SISTEMA DE RED</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concepto ➤ Sistemas de red, ventajas y desventajas <p>2.- TIPOS DE REDES</p> <p>LAN</p> <p>MAN</p> <p>WAN</p> | <p>1.- Concepto de red</p> <p>2.- Medios de transmisión</p> <p>3.- Componentes de las redes locales</p> <p>5.- Interpretación de mapas para ponchado</p> <p>6.- Ponchado de cables para red</p> | <p>Diseño de los diferentes tipos de red.</p> <p>Realizar la estructura de una red.</p> <p>Ubicará el modelo OSI.</p> <p>Realizará búsqueda en internet.</p> | <p>Compresión</p> <p>Búsqueda en Internet</p> <p>Informativas</p> <p>Analizar,</p> <p>Practicar</p> | <p>Taller de lectura y redacción.</p> <p>Geografía.</p> <p>Matemáticas</p> <p>.</p> | <p>Autoestima</p> <p>Convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p> <p>Disciplina</p> <p>consciente.</p> <p>Responsabilidad</p> |
| <p>PROYECTO 2</p> <p>TOPOLOGÍAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bus ➤ Estrella ➤ Anillo ➤ Malla ➤ Análisis de las topologías <p>PERIFÉRICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concepto y usos ➤ Ventajas ➤ Configuraciones en red | <p>7.- Topologías de red: BUS, Estrella, Anillo y Malla</p> <p>8.-Análisis de las Topologías: seguridad, rapidez y precisión.</p> <p>9.- Compartir periféricos en una red: Configuración</p> <p>10.- Sistemas operativos, paquetes y utilerías para red.</p> | <p>Elaborar y ejemplificar la construcción de topologías de redes.</p> <p>Creación de tablas sobre la selección de un S.O.</p> <p>Conocer las capas de una red.</p> <p>Describirá ventajas y desventajas de una red.</p> | <p>Lectoras</p> <p>Desarrollo</p> <p>Ubicación</p> <p>Informativas</p> | <p>Con todas las asignaturas</p> | <p>Responsabilidad</p> <p>convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p> |
| <p>PROYECTO 3</p> <p>REDES INALÁMBRICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Concepto ➤ Historia ➤ Configuración <p>EQUIPOS DE INTERCONEXIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Adaptadores de redes ➤ Transceivers ➤ Repetidor ➤ Access Point ➤ Switch ➤ Ruteador <p>EQUIPOS DE REDES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Firewall ➤ Webcache ➤ Proxy ➤ IDS | <p>11.- Redes inalámbricas. Concepto e historia</p> <p>12.- Configuración de redes inalámbricas.</p> <p>13.- Tipos de adaptadores de redes</p> <p>14.- ¿Qué son y para que sirven los Transceivers?</p> <p>15.- ¿Qué son y para que sirven los repetidores?</p> <p>16.- ¿Qué son y para que sirven los Access Point?</p> <p>17. ¿Qué son y para que sirven los Switchs?</p> <p>18.- ¿Qué son y para que sirven los Ruteadores?</p> <p>19.- ¿Qué es y como funciona el Firewall?</p> <p>20.- ¿Qué es y como funciona el Webcache?</p> <p>21.- ¿Qué es y como funciona el Proxy?</p> <p>22.- ¿Qué es y como funciona el IDS?</p> <p>23.- Modelo Jerárquico del diseño de redes</p> | <p>Realizar la búsqueda en internet sobre los diferentes tipos de sistemas operativos para red.</p> <p>Elaborará un manual sobre seguridad en redes.</p> <p>Conocerá la privacidad, de una red, aspectos sociales y derechos de autor.</p> <p>Aprenderá la diferencia entre los repetidores, Access point, switchs y Ruteadores.</p> <p>Entenderá cómo</p> | <p>Lectoras</p> <p>Desarrollo</p> <p>Ubicación</p> <p>Informativas</p> <p>Comprensión</p> | <p>Con todas las asignaturas</p> | <p>Responsabilidad</p> <p>convivencia en equipo.</p> <p>Autoestima</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| DISEÑO DE REDES ➤ Modelo Jerárquico ➤ Modelo operativo | 24.- Modelo operativo del diseño de redes. | funciona un firewall, proxy, IDS y Webcache. | | | |
|--|--|--|--|--|--|

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 Sexto semestre, los alumnos trabajarán 3 proyectos, realizando como prácticas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.