

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° PREPARATORIA

Informática II

Ciclo 2010

Febrero - Junio 2010

Conocimientos previos:

- Windows, Office 2007.
- Explorador de Windows
- Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 Estudio del BIOS, controladores , CPU y chipset	1. Terminología básica <ul style="list-style-type: none"> • BIOS sistema básico de E/S • Controladores de dispositivos • CPU • El chipset • Comandos básicos de Word. 	Identificar la terminología básica de informática. Analizar la importancia del BIOS, controladores y dispositivos de una PC. Desglosar las funciones del CPU. Conocer la importancia del chipset Utilizar comandos básicos de Word 2007.	Lectoras Informativas Analizar Practicar	Taller de lectura y redacción. Historia.	Autoestima Convivencia. Autoestima Disciplina consciente. Responsabilidad
PROYECTO 2 Estructura lógica de una computadora, manejo de Excel	Estructura lógica de una computadora <ul style="list-style-type: none"> • Sistema Operativo, características y seguridad. • Seguridad en informática • Aplicaciones de oficina. • Conceptos básicos de Excel, Fórmulas, Gráficos 	Ubicar los componentes lógicos de una computadora. Diferenciar las características de los diferentes sistemas operativos. Conocer la importancia de la seguridad en informática. Realizar ejercicios con Excel 2007.	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas	Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia. Autoestima
PROYECTO 3 Lenguajes de programación y redes.	Internet <ul style="list-style-type: none"> • Las redes, TCP/IP • Medios de transmisión • Conexiones a Internet • Proveedores de Internet • Dominios Lenguajes de programación <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación • Entorno Visual Basic • Programación orientada a objetos • Comandos básicos de Power Point. 	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 el entorno básico de Visual Basic. Realización de presentaciones en Power Point.	Lectoras Desarrollo Ubicación Informativas	Con todas las asignaturas	Responsabilidad convivencia en equipo. Autoestima

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