

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.



Profr. Beatriz Sánchez Calzada

1º Preparatoria General

Informática 1

**Ciclo
Agosto-Diciembre 2020**

INFORMATICA 1 y WORD OFFICE 2016

Conocimientos previos:

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

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA Y WORD	Introducción a la materia software y hardware Ciudadanía digital	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación	Internet Zoom CANVA	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA Y WORD	Partes de una computadora Tipos de Hardware Historia de la informática	Realizar en CANVA las partes de una computadora e ilustrarla con imagen. Conocer los tipos de hardware y realizar un cuadro sinóptico. Historia de la informática en la actualidad.	Internet Zoom CANVA	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA Y WORD	Tipos de Navegadores en internet Buscadores Generaciones de la informática	Realizar en Genially una presentación sobre los diferentes navegadores de internet. Realizar un mapa mental en WORD sobre los 10 buscadores más utilizados en la actualidad. Generaciones de la informática	Ejercicios Explicación del profesor Testing Program Páginas 1 al 10	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA Y WORD	Implicaciones sociales de la Informática	Realizar en Genially una presentación sobre el proceso de envío de información a través de correo electrónico. Realizar un mapa conceptual sobre las implicaciones sociales de la informática en la actualidad.	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 11 al 20	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A	Redes sociales.	Realizar una infografía en CANVA, explicando las diferentes redes sociales y argumenta el uso correcto de las mismas asumiendo una postura	Explicación del profesor Uso de videos	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de

WORD	Conceptos básicos de informática	ética y responsable en el manejo de información.	Páginas 21 al 30	trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A WORD	Navegadores MANEJO DE ENTORNO	Elaboración de cuadro comparativo sobre Navegadores en CANVA Evaluación Parcial Administrar archivos. Nuevo documento a partir de una plantilla Uso de plantillas	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 31 al 40	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A WORD	Buscadores Correo electrónico MANEJO DE ENTORNO	Elaboración de folleto sobre los buscadores con mayor auge en la actualidad Folleto sobre correo electrónico y sus aplicaciones Autorrecuperación Deshacer y rehacer Combinaciones de teclas Uso de portapapeles	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 41 a 50	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A WORD	Redes sociales La nube MANEJO DE ENTORNO	Elaboración de Trípticos sobre redes sociales Realizar infografía de la nube en Geanilly Evaluación Parcial Administrar archivos. Trabajar con portapapeles real Mover y copiar solo con el ratón	Explicación del profesor Testing Program Páginas 51 a 60	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A WORD	Ambientes virtuales MANEJO DE ENTORNO	Realizar presentación en CANVA sobre ambientes virtuales Editar Texto Ficha Inicio/Fuente Formato Fuente Formateo de texto	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 61 a 70	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 2 INTERNET INTRODUCCIÓN A WORD	Las Tics, Tep, Tac MANEJO DE ENTORNO	Realizar mapa mental en CANVA sobre Tic´s, Tep, Tac Ficha inicio/párrafo Alineación e interlineado	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

		Bordes y sombreado	Páginas 71 a 80	
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN EDICIÓN DE FORMATO	Interfaz procesador de Textos. EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Realización en CANVA de posters sobre las ventajas de utilizar un procesador de textos. Formateo de párrafos Numeración y viñetas Elaborar un esquema numerado Mejorar un documento con formato	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 81 a 90	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN EDICIÓN DE FORMATO	Servicios básicos de un procesador de textos EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Realizar una animación en CANVA sobre los servicios básicos de un procesador de textos. Evaluación Parcial Manejar el entorno. Repaso de formato de párrafo	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 81 a 90	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN EDICIÓN DE FORMATO	Presentadores digitales EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Realizar una presentación digital sobre la "contaminación "en Geanilly. Temas de diseño Ficha inicio/estilos Aplicar estilos	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 91 a 100	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN EDICIÓN DE FORMATO	Interfaz de presentaciones electrónicas. EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Realizar una presentación digital sobre la "la utilidad del procesador de textos "en Geanilly. Evaluación Parcial Editar y formatear texto (opcional)	Explicación del profesor Uso de videos Testing Program Páginas 91 a 100	Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN EDICIÓN DE FORMATO	Hoja de calculo Interfaz a la hoja de cálculo. FORMATEAR DOCUMENTOS	Elaboración de hoja de cálculo sobre funciones (texto) básicas en Excel Evaluación Parcial Editar y formatear texto	Explicación del profesor Uso de video Testing Program Páginas 100 a 110	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 SOFTWARE DE APLICACIÓN	Formulas y funciones gráficos	Elaboración de hoja de cálculo sobre funciones (texto) básicas en Excel Elaboración de gráficos en Excel	Explicación del profesor Uso de videos	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico.

EDICION DE FORMATO		Evaluación Parcial Editar y formatear texto.		Disciplina.
--------------------	--	--	--	-------------

OBJETIVO:

La materia tiene la característica de tener a la tecnología como campo de conocimiento que estudia la técnica. Reconoce la importancia de la técnica como práctica social para la satisfacción de necesidades e intereses e Identifica las acciones estratégicas, instrumentales y de control como componentes de la técnica.

Nuestros alumnos reconocen la importancia de las necesidades e intereses de los grupos sociales para la creación y el uso de técnicas en diferentes contextos sociales e históricos utilizando la estrategia de resolución de problemas para satisfacer necesidades e intereses.

El departamento de informática, se encuentra en constante actualización para ofrecerle a sus hijos, elementos que les permitan utilizar esta herramienta con gran habilidad. Seguimos trabajando para la certificación en Microsoft y se varias prácticas durante todo el ciclo escolar que demostrarán las habilidades y competencias adquiridas para el uso de la computadora en la vida práctica y profesional de sus hijos.