

## 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.



**Prof. Cesar Alejandro Medina**

**5to. Semestre**

**Preparatoria General**

**Sistemas de Información**

**Ciclo**

**Agosto-Diciembre 2020**

# SISTEMAS DE INFORMACIÓN

## 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
<p><b>Conceptos básicos</b></p> <p>Fundamentos de Sistemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantear situaciones críticas y responsables mediante la metodología de desarrollo de software para demostrar eficiencia en el manejo de los sistemas.</li> </ul>	<p>Creación de sistemas, bases de datos y software de programación de alto nivel, que sean aplicables a necesidades de una empresa o institución para el tratamiento de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectoras.</li> <li>Informativas.</li> <li>Pensamiento Crítico.</li> <li>Investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matemáticas.</li> <li>Lenguajes de programación.</li> <li>Sistemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autoestima.</li> <li>Convivencia.</li> <li>Autoestima</li> <li>Disciplina consciente.</li> </ul>
<p><b>Metodología para el desarrollo de software</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis</li> <li>Diseño</li> <li>Codificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingue los elementos que se integran la metodología para el desarrollo de software.</li> </ul>	<p>El estudiante conocerá la historia, funciones, características, clasificación y estructura de los sistemas operativos.</p> <p>Relacionarse con sus semejantes de forma colaborativa mostrando disposición al trabajo metódico y organizado</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectoras</li> <li>Informativas.</li> <li>Investigación.</li> <li>Pensamiento Crítico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Matemáticas.</li> <li>Física.</li> <li>Lenguajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autoestima</li> <li>Creación de bases de datos</li> <li>Responsabilidad</li> </ul>
<p><b>Definición de necesidades de un sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pruebas</li> <li>Validación</li> <li>Mantenimiento y evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prueba la utilización de la metodología para el desarrollo de software para el análisis y resolución de problemas matemáticos simples</li> </ul>	<p>Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad</p> <p>Emplea los diferentes modelos de bases de datos, mostrando disposición al trabajo metódico y organizado para resolver problemas de su contexto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectoras</li> <li>Informativas</li> <li>Investigación</li> <li>Pensamiento Crítico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de Datos.</li> <li>Física.</li> <li>Lenguajes.</li> <li>Matemáticas.</li> </ul>	<p>Autoestima.</p> <p>Convivencia en equipo.</p> <p>Desarrollo de software</p> <p>Responsabilidad.</p>

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
<b>Bases de datos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablas y relaciones</li> <li>• Consultas</li> <li>• Formularios e informes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destaca los elementos necesarios para la elaboración de una base de datos</li> <li>• Diagrama el modelo de bases de datos simples.</li> </ul>	<p>Expresa diversas opciones para dar solución a problemas de su contexto.</p> <p>Utiliza la metodología para el desarrollo de software, favoreciendo el trabajo colaborativo y creativo en la resolución de problemas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectoras</li> <li>• Investigación</li> <li>• Pensamiento Crítico.</li> <li>• Análisis</li> </ul>	<p>Física</p> <p>Matemáticas</p> <p>Lenguajes</p>	<p>Autoestima</p> <p>Convivencia en equipo.</p> <p>Desarrollo de software</p> <p>Responsabilidad</p>

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 4 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.

El alumno aprenderá el uso y manejo y desarrollo de software, así como el manejo de bases de datos.