

## 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**

**2° DE PREPARATORIA  
INFORMÁTICA II**

**Proyectos  
Febrero - Junio 2019**

## OFFICE 2016 e INTERNET

### Conocimientos previos:

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

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO	Introducción algoritmos, terminología básica.	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia  Línea del tiempo de algoritmos Mapa conceptual de terminología a básica  Proyecto 4-03 pág. 85	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Ejercicios de algoritmos. Libro Word	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO	Diagramas de flujo, simbología	Conocer la simbología básica de los diagramas de flujo.  Ejercicios con elementos de algoritmos y diagramas de flujo  Para que sirven los algoritmos en la vida cotidiana y su aplicación Proyecto 4-04 pág. 88	Explicación del profesor Uso de videos Libro Word  Proyecto 4-04 pág. 88	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO	Lenguajes de programación.	Investigación de los diferentes lenguajes de programación. Realizar cuadro comparativo de los diferentes lenguajes de programación	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-05 pág. 93	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 INTRODUCCIÓN ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO	Fundamentos de programación en un lenguaje estructurado.  FDK	Elaboración de ejercicios en fdk	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-06 pág. 96  Tarea leer y subrayar libro	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD II ELEMENTOS DE UNA BASE DE DATOS	Introducción a las BD, atributos	Elaboración de cuadro sinóptico de los términos básicos de una BD: Cuadro comparativo entre Access y SQL, Descripción y uso de menús en Access	Explicación del profesor Uso de videos  Proyecto 4-07 pág. 98	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura

UNIDAD 2 ELEMENTOS DE UNA BASE DE DATOS	Tablas, consultas	Creación de tablas en Acces y generación de consultas	Practicas Explicación del profesor Uso de videos  Proyecto 4-08 pág. 99.	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 ELEMENTOS DE UNA BASE DE DATOS	Informes formularios	Creación de informes y formularios en Access  Generación de reporte de formularios e informes	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 5-01 pág., 104	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 ELEMENTOS DE UNA BASE DE DATOS	Formularios de navegación Formatos	Creación de formularios de navegación en Access desde el asistente y desde un formulario en blanco	Explicación del profesor Proyecto 5-02 pág. 107	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA INFORMACIÓN	Tipos de equipos	Creación de documentos sobre, computadoras, dispositivos móviles, etc., de acuerdo con la capacidad de procesamiento de información	Explicación del profesor Proyecto 5-02 pág. 107	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 PROCESAMIENTO DIGITAL DE LA INFORMACIÓN	Características elementales del equipo	Creación de propuesta para la adquisición del equipo en hardware y software, microprocesador, memoria ram, periféricos		
UNIDAD 3 WORD	Administrador de archivos	Practica de ejercicios en testigo program sobre arministrador de archivo	Testing program Internet word	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 3 WORD	Edición de Formato de texto	Practica de ejercicios en testing program sobre edición de formato de texto	Testing program Internet word	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 WORD	Formato de documentos	Practica de ejercicios en testing program sobre formateo de documentos	Testing program Internet word	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 WORD	Manejo de objetos	Practica de ejercicios en testing program sobre manipulación de objetos	Testing program Internet word	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3	Salida de documentos	Practica de ejercicios en testing	Testing program	Habilidades en velocidad de

WORD.		program sobre salida de documentos	Internet word	trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. 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.