

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

4° DE PREPARATORIA

Laboratorio de Informática IV

Ciclo 2019

Febrero - Junio

Office 2016, Windows, Internet

Conocimientos previos:

- Windows
- Office 2016
- Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 ADMINISTRACIÓN DE CENTROS DE CÓMPUTO. Semana 5 al 8 de febrero	Concepto Instalaciones físicas Seguridad lógica Administración del centro de cómputo	El alumno aprenderá que es un centro de cómputo, como deben ser sus instalaciones físicamente y lógicamente y como administrar un centro de cómputo.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Internet Power point proyecto 5-01 página 93, 94	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 1 SOPORTE TÉCNICO A EQUIPOS. Semana 11 al 15 de febrero	Introducción Clases de computadoras Identificación y características de los componentes Case, chasis, (tower, medium tower, mini tower)	El alumno aprenderá a identificar cada uno de los componentes de un equipo de cómputo interna y externamente.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 5-02 página 96	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 1 SOPORTE TÉCNICO A EQUIPOS. Semana 18 al 22 de febrero	Motherboard (Tarjeta madre) Ranuras de expansión Tarjetas Conectores Puertos de entrada y salida setup	Conocer los diferentes tipos de tarjetas madre, ranuras de expansión conectores y puertos.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 5-03 página 93.	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 SOPORTE TÉCNICO A EQUIPOS Semana 25 al 1 de Marzo.	Unidades de almacenamiento Dispositivos de Entrada, Salida y Almacenamiento Memorias Procesadores Ensamblaje paso a paso	Aprenderá a configurar y a formatear el equipo, instalando drivers, programas y antivirus.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto Actividad 5-01 página 101,102.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD II SEGURIDAD Y AUDITORÍA DE SISTEMAS.	Concepto Fases de auditoría Tipos de auditoría	El alumno aprenderá qué es y para qué sirve la auditoría de sistemas y la seguridad. Y conocerá las fases de una auditoría. Realizará la auditoría al centro de cómputo de la escuela, generando su informe final.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 5-04 - 05 página 105	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 2 SEGURIDAD Y AUDITORÍA DE SISTEMAS. 4 al 8 de marzo	Estándares Seguridad de sistemas	Identificar los componentes de la seguridad en sistemas.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico

			Power point. Power point proyecto 5-06 , 5-.07 página 107-108	Lectura Comprensión
UNIDAD 2 APLICACIONES GRÁFICAS 11 al 15 de marzo	Sistema operativo: Windows y sus aplicaciones	El alumno instalara el sistema operativo en una PC Conocerá las aplicaciones y funciones de Windows 8	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 5-01 página 93.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 APLICACIONES GRÁFICAS 19 al 22 de Marzo	instalación de Aplicaciones con Windows como plataforma	Conocerá las aplicaciones de la plataforma de Windows.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 5-07-08 página 112,113, 114	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 POWER POINT 25 al 29 de Marzo	Manejo de archivo y vista Backstage	Practica en simulador Testing program	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point Actividad 5 - 04. página 118,119.120	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 3 POWER POINT 1 al 12 de abril	Creando presentaciones	Practica en simulador Testing program	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Power point. Power point proyecto 6-01 página 122-123	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 POWER POINT 29 abril al 10 mayo	Trabajando con texto	Practica en simulador Testing program	Practica en simulador Testing program	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 13 al 24 de mayo	Objetos de una diapositiva	Practica en simulador Testing program	Testing program	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 27 al 31 de mayo.	Transición y patrón de diapositivas	Practica en simulador Testing program	Testing program	Habilidades en velocidad de 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.