

## 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.



**Profa. Beatriz Sánchez Calzada**

**5° PREPARATORIA  
GENERAL**

**Programación y utilización de  
Software**

**Agosto–Diciembre 2020**

# Programación y utilización de Software

## Conocimientos previos:

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

PERIODO	UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
Del 24 al 28 de agosto	UNIDAD 1 INTRODUCION A LA PROGRAMACION	Introducción a los lenguajes de programación	Crear una presentación en Genially sobre los lenguajes de programación.  Realizar un cuadro comparativo de los lenguajes de programación	Practicass Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 1 al 4 de septiembre	UNIDAD 1 INTRODUCION A LA PROGRAMACION	Lógica de programación	Realizar en Genially el infograma sobre la lógica de programación.  Utilizar el banco de imágenes con la aplicación FREEPIK y subir a classroom	Explicación del profesor Geanilly  PowerPoint	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
Del 7 al 11 de septiembre	UNIDAD 1 INTRODUCION A LA PROGRAMACION	Algoritmos y diagramas de flujo	. Realizar un infograma sobre los algoritmos, aplicaciones, Ventajas y Desventajas, Características.  Realizar algoritmos de uso cotidiano en CANVA Realización y solución de algoritmos	Explicación del profesor Ejercicios PowerPoint Página 1 a 10  Elaboración de practicas Internet  CANVA	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 14 al 18 de septiembre	UNIDAD 1 INTRODUCION A LA PROGRAMACION	Diagramas de flujo.	Realizar un infograma sobre los Diagramas de Flujo: Ventajas, Desventajas y Características Realizar diagramas de flujo uso cotidiano en DRAW.IO Realización y solución de diagramas de flujo	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint  Páginas de 11 a 20 Internet DRAW.IO	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2	UNIDAD 2
Del 21 al 25 de septiembre	UNIDAD 2 LENGUAJES DE PROGRAMACION	Pseudocódigo  Decisiones  Ciclos	Realizar mapa mental en CANVA sobre Pseudocódigo y Decisiones  Realizara diagrama de flujo en RAPTOR	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint  Páginas de 21 a 30 Internet CANVA RAPTOR	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura

Del 28 al 2 octubre	UNIDAD 2 LENGUAJES DE PROGRAMACION	Metodología de la programación .	Realización de diagramas de uso cotidiano en RAPTOR Ejemplificación de diagramas de flujo secuenciales	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 31 al 40  Raptor PowerPoint	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 5 al 9 de octubre	UNIDAD 2 LENGUAJES DE PROGRAMACION	Programación Estructurada	Realización de diagramas de uso cotidiano en RAPTOR Ejemplificación de diagramas de flujo decisiones	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 41 a 50  Raptor PowerPoint	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 12 al 16 de Octubre	UNIDAD 2 LENGUAJES DE PROGRAMACION	Programación Orientado a objetos	Realización de diagramas de uso cotidiano en RAPTOR Ejemplificación de diagramas de flujo ciclos.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 51 a 60  Raptor PowerPoint	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 19 al 23 de Octubre	UNIDAD 2 LENGUAJES DE PROGRAMACION	Aplicaciones de la programación orientada a objetos	Realización de diagramas de uso cotidiano en RAPTOR Ejemplificación de diagramas de flujo en raptor.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 61 a 70  Raptor PowerPoint	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3	UNIDAD 3
Del 26 al 30 octubre	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	Introducción a Mit app Inventor	Introducción a mit app, realizar mapa conceptual en CANVA sobre la pantalla de Mit app inventor.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 71 a 80 Mit app Inventor PowerPoint	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 3 al 6 Noviembre	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	Entorno de desarrollo.  Mi primera aplicación	Realización de primer programa "hola mundo" en Mit App Inventor.  Diseño de aplicación mit app utilizando botones.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 81 a 90 Mit app Inventor PowerPoint	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 9 al 13 de Noviembre	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	variables Operadores.	Realizar mapa conceptual sobre los tipos de variables en CANVA y operadores en mit app inventor  Realización de programa en mit app Inventor creando ventanas.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 91 a 100 Mit app Inventor PowerPoint	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

Del 17 al 20 de Noviembre	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	Constantes  Palabras reservadas	Realización de programa de uso cotidiano en Mit app invento utilizando palabras reservadas y operadores	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 100 a 110 Mit app Inventor PowerPoint	Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 23 al 27 de noviembre	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	Estructuras fin de condición	Realización de programa de uso cotidiano en Mit app invento utilizando estructuras condicionales.	Explicación del profesor Elaboración de prácticas PowerPoint Páginas 111 a 120 Mit app Inventor PowerPoint	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 30 noviembre al 4 de diciembre.	UNIDAD 3 PROGRAMACION UTILIZANDO LENGUAJE DE ALTO NIVEL	Arreglos y bases de datos.	Realización de programa de uso cotidiano en Mit app invento utilizando arreglos y bases de datos	Explicación del profesor  Mit app Inventor PowerPoint	

## 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.