



INSTITUTO PEDAGÓGICO ANGLO ESPAÑOL, A.C.

Sección Preparatoria
Clave de Incorporación UNAM: 1025

NOMBRE DE LA MATERIA: Informática

CLAVE DE LA ASIGNATURA: 1412

CICLO LECTIVO: 2020 - 2021

PROF: NOMBRE CHARGOY RODRÍGUEZ GERARDO ALLAN

GRUPOS: 4A 4B

TOTAL DE HORAS POR SEMANA: 2 hrs

TOTAL DE HORAS TEÓRICAS: 2 hrs

PLAN DE ESTUDIOS 1996

CLAVE DE PROF:

PRESENTACIÓN.

Esta asignatura de carácter informativo-formativo, intenta introducirte en los conocimientos generales de la materia de Informática para que los apliques en tu vida personal y profesional, sin pretender que adquieras un dominio profundo y especializado de los diferentes temas que se tratan

PROPÓSITOS.

En la asignatura de informática se desarrollarán las habilidades digitales básicas de gestión de la información que permitan al alumno construir aprendizajes académicos en todas las disciplinas que constituyen el mapa curricular del bachillerato de la ENP, por lo cual esta asignatura tiene un papel central en el eje transversal Construcción de Conocimientos con Tecnologías de la Información y la Comunicación. Adicionalmente, con la enseñanza de la metodología para la solución de problemas computables y de los lenguajes de programación se pretende fortalecer el pensamiento lógico y la capacidad de los alumnos para solucionar diversos tipos de problemas.

UNIDADES.

Las unidades que componen la presente asignatura, y las fechas en las que las mismas se impartirán, son:

CALENDARIZACIÓN DE UNIDADES Y CÁLCULO DE HORAS Y CLASES			
UNIDADES	HORAS		CLASES TEÓRICAS
	TOTAL	GRUPO	FECHAS
1. Información digital	14	4TO	17 ago – 2 oct de 2020
2. Procesamiento digital de la información	22		5 oct – 18 dic de 2020
3. Metodología de solución de problemas computables	24		4 ene – 14 may de 2021
TOTALES	60		

METODOLOGÍA.

La metodología que se aplicará en este curso estará centrada en tu participación individual, la realización de tareas, investigaciones, resolución de tu guía de estudio y trabajos en equipo con la finalidad de que adquieras los aprendizajes propuestos para esta asignatura.

Bajo este esquema metodológico, el trabajo que realizará el profesor consistirá en ser un guía para la realización de tus actividades

EVALUACION

El criterio de evaluación en la presente asignatura es el que a continuación se detalla:

EVALUACIÓN BIMESTRAL

INSTRUMENTOS	PONDERACIÓN (%)
Examen bimestral acumulativo y departamental	50% y 10%
Trabajos fuera del aula (tareas, investigaciones, visitas, etc.)	20%
Trabajo dentro del aula (participaciones, trabajo en el libro)	20%
TOTAL	100%

Nota: La ponderación de los instrumentos de evaluación puede cambiar de acuerdo a la importancia, extensión y necesidades de cada bimestre en particular.

EVALUACIÓN FINAL

Para obtener el promedio final se promediarán las cuatro calificaciones bimestrales con la calificación de primera vuelta (o en su caso, segunda vuelta)

Las fechas de los exámenes bimestrales se darán a conocer durante la primera semana de clases, quedando estas establecidas no podrán cambiarse.

REQUISITOS PARA EXENTAR

Para exentar la materia es necesario cubrir los requisitos que a continuación se señalan:

1. Contar con el 90% de asistencia en total, durante todo el curso escolar
2. Promedio de 9.0 en los cuatro bimestres

BIBLIOGRAFÍA

Noguéz Monroy, Julieta. Informática. México, Santillana.

Bielsa Fernández Isabel. Informática 1. México, Santillana.

Bielsa Fernández Isabel. Informática 2. México, Santillana.

Ferreya Cortés, Gonzalo, Informática para cursos de bachillerato. México, Alfaomega.

Vasconcelos Santillán, Jorge, Introducción a la computación. México, Cultural.

REGLAMENTO INTERNO:

- **Límite de faltas permitida: 2 por bimestre**
- **Tiempo de tolerancia de entrada a clase: 5 min.**
- **Prohibido el uso de móviles y audífonos durante la clase**
- **Prohibido introducir alimentos y bebidas al salón de clase.**

Firma Padre o Madre

Firma Alumna(o)

Claves de Classroom

4A

✕

wymfi5b

INFORMÁTICA 4to A [Copiar enlace de invitación](#) 🗑️

4B

✕

ondxs3r

INFORMATICA 4to B [Copiar enlace de invitación](#) 🗑️