

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.



DEL COLEGIO MONTREAL A.C.

Profra. Paola Del Toro

KII

Computación

Ciclo 2011-2012

Enero-Junio 2012

Tema	LECCIONES	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS	INDICADOR	SOFTWARE
Vocabulario. Figuras geométricas. Oficios y profesiones.	Bingo vocabulario. Figuras geométricas con cascabel. Oficios y profesiones.	Lenguaje y comunicación. Pensamiento matemático. Exploración y conocimiento del mundo.	Ampliación de vocabulario. Reconocimiento de figuras geométricas. Identificación de profesiones.	El alumno: Ubica figuras geométricas, ubica profesiones y la función que realizan	Bingo Vocabulario. Figuras geométricas con cascabel. Oficios y profesiones..
Creatividad. La ropa Transportes. La amistad	La tarea de Andrea. La ropa Transportes. El accidente	Exploración y conocimiento del mundo. Lenguaje y comunicación. Desarrollo personal y social.	Identificación del nombre función y contexto de diferentes prendas de vestir. Reconocimiento de los principales medios de transporte, reconocimiento del valor de la amistad.	El alumno: Identifica la creatividad, reconoce diferentes prendas de vestir y el contexto en que se deben usar. Identifica que es la amistad y la pone en práctica.	La tarea de Andrea. La ropa. Medios de transporte. Partes del cuerpo
Los animales. Portadores de texto. Expresión oral. Expresión dramática.	La tortuga cascabel. La aventura de la lectura. Un día en la vida de Ale. Mis primos y yo.	Lenguaje y comunicación. Exploración y conocimiento del mundo.. Expresión y apreciación artística.	Interacción de animales domésticos con el ser humano. Identificación de portadores de texto como medio de comunicación.	El alumno: Identificara las características de los animales domésticos, el lenguaje como medio de comunicación.	La tortuga cascabel La aventura de la lectura. Un día en la vida de Ale. Mis primos y yo.
Partes de la casa. Usos de la computadora.	Conoce mi casa Un día común. Que puedo hacer con las computadoras.	Lenguaje y comunicación. Exploración y conocimiento del mundo..	Reconoce la función de algunas habitaciones que forman la casa. Reconoce las diferentes actividades que se pueden realizar en la computadora.	El alumno: Reconoce la función de las habitaciones de la casa, identifica a la computadora como herramienta para realizar diferentes actividades..	Conoce mi casa. Un día común. Que puedo hacer con las computadoras.

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 8 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. Como complementos se cuenta con una relación de estrategias didácticas y competencias informativas y actitudinales, para aplicar las funciones de cómputo en la plataforma de Windows y Microsoft Office 2007. Durante este Primer semestre, los alumnos trabajaran 4 bloques, realizando como practicas cada una de las lecciones, y al finalizar cada bloque se realizará una evaluación.