

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

KI

Computación

Ciclo 2011-2012

Enero - Junio 2012

BLOQUES	LECCIONES	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIAS	INDICADOR	SOFTWARE
<p><i>La imaginación de Ale.</i></p> <p><i>Visita mi casa</i></p>	<p><i>Amor y amistad.</i></p> <p><i>Conoce mi casa.</i></p>	<p><i>Expresión y apreciación artística.</i></p> <p><i>Desarrollo personal y social.</i></p>	<p><i>Reconocimiento de valores amor, amistad, respeto, compañerismo.</i></p> <p><i>Reconocimiento de lugares de la casa.</i></p>	<p><i>El alumno:</i></p> <p><i>Identifica los valores que puede tener para si mismo y los demás, identifica los diferentes espacios que puede tener una casa.</i></p>	<p><i>Fechas importantes amor y amistad</i></p> <p><i>Conoce mi casa.</i></p>
<p><i>Números, formas y espacios con cascabel.</i></p> <p><i>Figuras geométricas con cascabel</i></p>	<p><i>Figuras geométricas con cascabel.</i></p> <p><i>Figuras geométricas</i></p>	<p><i>Pensamiento matemático.</i></p>	<p><i>Identificación de figuras y espacios, longitudes y formas.</i></p> <p><i>Reconocimiento de figuras geométricas.</i></p>	<p><i>El alumno:</i></p> <p><i>Reconoce y ubica el uso de las figuras en la vida real</i></p>	<p><i>Figuras geométricas con cascabel.</i></p> <p><i>Figuras geométricas con Ale.</i></p>
<p><i>El girasol de Andrea.</i></p> <p><i>El show de los animales.</i></p>	<p><i>El girasol de Andrea</i></p> <p><i>El show de los animales</i></p>	<p><i>Exploración y conocimiento del mundo.</i></p>	<p><i>Fortalecimiento de la coordinación fina de la lateralidad.</i></p> <p><i>Identificación de los animales y su alimento</i></p>	<p><i>El alumno:</i></p> <p><i>Traza en la dirección señalada y siguiendo las líneas punteadas.</i></p>	<p><i>El show de los animales.</i></p>
<p><i>Un día en la vida de Ale.</i></p> <p><i>Que puedo hacer con la computadora.</i></p>	<p><i>Un día en la vida de Ale.</i></p> <p><i>Secuencia de transportes</i></p>	<p><i>Desarrollo personal y social.</i></p> <p><i>Lenguaje y comunicación</i></p>	<p><i>Identificación de secuencia de hechos de una historia.</i></p> <p><i>Identificación de objetos con características iguales.</i></p>	<p><i>El alumno:</i></p> <p><i>Manifiesta su atención y secuencia lógica de los eventos.</i></p>	<p><i>Un día de escuela.</i></p> <p><i>Secuencia de transportes, relaciona sonidos.</i></p>

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.