

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

PREPRIMARIA

Computación

Ciclo 2011-2012

Enero-Junio 2012

| TEMA | LECCIONES | CAMPO FORMATIVO | COMPETENCIAS | INDICADOR | SOFTWARE |
|---|---|--|--|--|--|
| Artes plásticas. Pensamiento matemático. Seres vivos y mundo natural. | Visita al museo. La granja de Harry. La tortuga cascabel. Comida para pájaros | Expresión y apreciación artísticas. Pensamiento matemático. Exploración y conocimiento del mundo. Lenguaje y comunicación | Reconocimiento de los sentimientos e ideas que surgen al contemplar obras artísticas, desarrollar procesos matemáticos y habilidades del pensamiento.. | El alumno: Comunica sentimientos e ideas sobre obras artísticas, ideas y dudas con respecto a los seres vivos y al mundo natural. | Figuras con cascabel. La granja de Harry. La tortuga Cascabel. Comida para pájaros. |
| Habilidades. Interacción El teclado. Los transportes | Aventura espacial con peluches. La cocina y sus colores Manejando el teclado. Medios de transporte | Pensamiento matemático. Desarrollo físico y salud. Exploración y conocimiento del mundo. Lenguaje y comunicación. | Desarrollo de habilidades del pensamiento, la importancia de la interacción de los demás. | El alumno: Pone en práctica habilidades y destrezas, interactúa con otros, ubica utilidad, función y teclado. | Aventura espacial con peluches La cocina y sus colores. Manejando el teclado. Transportes |
| Medios de transporte. Prendas de vestir. Números. Forma y espacio | Los transportes. La ropa. La orquesta de circo. Forma y espacio con cascabel. | Lenguaje y comunicación. Desarrollo personal y social. Expresión y apreciación artística | Reconocimiento de los principales medios de transporte, reconocimiento de los números y su ubicación en el teclado. | El alumno: Identifica diferentes prendas de vestir. | Transportes. La ropa La orquesta del circo. Posiciones con cascabel. |
| Portadores de texto. Creación literaria. | El mundo de las letras. Portadores de texto | Lenguaje y comunicación Exploración y conocimiento del mundo | Reconocimiento de portadores de texto, creación de historias a partir de ilustraciones, lectura | El alumno: Construye ideas e historias a partir de imágenes. | El mundo de las letras. Bingo vocabulario. Oficios y profesiones... |

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.