

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.



**Profesor
Arturo González-Ortega y Sierra**

3º DE SECUNDARIA

Computación

Ciclo 2011-2012

**Proyectos
Enero–Junio 2012**

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows
- Internet- Navegadores, Buscadores y servicios
- Uso de programas de Office 2007

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
Creación de un Blog y participar en una red creando un post para compartir información	A partir de intereses personales, orientar para la creación en sitios en internet para compartir información de manera positiva y constructiva	Organización y planeación de contenidos de un sitio. Investigación. Trabajo de campo. Clasificación de información.	Identificación de Menús, Herramientas y comandos de plantillas de blog y posts. Captura de datos. Organización de datos para su publicación. Presentación de información usando otros formatos.	Formación Cívica y Ética (identificación de procesos sociales relacionados a la comunidad donde vivo). Matemáticas (manejo de cifras, porcentajes y operaciones de proyección).	Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza información de diferentes fuentes. Trabajo en equipo. Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para mostrar información individual o colectiva en función de un bien común.
Creación de Página Web	A partir de intereses personales, orientar para la creación de un sitio en internet para compartir información de manera positiva y constructiva	Investigación mercadológica. Planeación y realización de proyectos. Trabajo organizativo. Proyección y realización.	Identificación de Menús, Herramientas y comandos para desarrollar una página web. Captura de datos. Organización de datos para su publicación. Presentación de información usando otros formatos.	Matemáticas (uso de cálculos y fórmulas). Formación Cívica y Ética (identificación de factores de promoción o difusión de información).	Pensamiento crítico. Argumenta y razona, analiza situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones.

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 elaborarán 5 proyectos 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.

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.