

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.

Profa. Arisbé Villafuerte Ciprés

1º. A SECUNDARIA

Computación

Ciclo 2009-2010

Enero- Junio 2010

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
PROYECTO 4 El mundo en el que vivimos	PARA TENER EN CUENTA , ASÍ ES MI PAÍS AMÉRICA EN EL MUNDO CANTO LATINOAMERICANO MARAVILLAS PREHISPÁNICAS NUESTRO PLANETA TIERRA UN MUNDO DE SORPRESAS A JUGAR CON LOS PAÍSES UN MUNDO SIN FRONTERAS EDICIÓN DEL PROYECTO EVALUACIÓN PROYECTO 3	Insertar imágenes desde archivo Buscar información en Internet Abrir Logo Registrarse en un chat Registrar distintas funciones de Windows	Informativas Solución de problemas Lectoras Pensamiento crítico y de análisis	Geografía Español Matemáticas	Motivación. Autoestima. Convivencia. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
PROYECTO 5 El Universo, nuestra gran morada	LO QUE SE APRENDERÁ Y LAS MEGAHABILIDADES PARA TENER EN CUENTA LOS ORÍGENES LOS PRIMEROS TIEMPOS LO QUE SABEMOS DEL UNIVERSO, UN RECORRIDO POR EL SISTEMA SOLAR MISIÓN ESPACIAL ROBOTS EN EL ESPACIO EDICIÓN DEL PROYECTO EVALUACIÓN DEL PROYECTO 5	Hacer búsquedas eficientes en Internet Convertir números del sistema binario Aplicar funciones de Windows y programas de Office 2007	Informativas Lectoras Comunicativas Solución de problemas	Biología Matemáticas Español Geografía Inglés	Convivencia Autoestima Perseverancia Integración Colaboración Disciplina

Anteriormente se trabajaba con el modelo de Educare, y ahora se ha cambiado para que los alumnos trabajen por proyectos y desarrollen competencias para la vida.

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 segundo periodo, los alumnos trabajarán 2 proyectos, realizando los subproyectos comprendidos en cada uno de ellos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.

