

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. Arisbé Villafuerte Ciprés

4º PRIMARIA

Computación

Ciclo 2010-2011

Agosto-Diciembre 2010

Conocimientos previos:

- > Windows
- > Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios
- > Paint
- > Excel
- > Word
- > Power Point

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 1 Estamos Creciendo	<ul style="list-style-type: none"> * CÓMO SOMOS. * SOMOS MÁS GRANDES. * ASÍ PERCIBIMOS. * CONOCEMOS MÁS COSAS. * COMPARTO MIS IDEAS. * CONOZCO MIS SENTIMIENTOS. * ME GUSTA JUGAR. * ME GUSTAN LOS DEPORTES. 	<p>Mover el ratón Ubicar posiciones en la pantalla Identificar los distintos tipos de teclas Utilizar Word aplicando: Textos, formato, y autoformas. Utilizar Power Point aplicando: Insertar cuadros de textos con formato diapositivas e imágenes. Utilizar Excel aplicando: elaborar tablas, hacer operaciones básicas e insertar imágenes y gráficas en Excel.</p>	<p>Desarrollar habilidades Reforzar procesos Asociar resultados Identificar las teclas</p>	<p>Español Matemáticas Educación Artísticas Ciencias Naturales Educación Física</p>	<p>Interés por el uso del lenguaje Creatividad Comunicación Aprendizaje Autocorrección Seguridad</p>
PROYECTO 2 Lo que nos rodea	<ul style="list-style-type: none"> * COMPARTIMOS CON LA FAMILIA. * NOS COMUNICAMOS EN LA ESCUELA. * UNA CONVERSACIÓN CON AMIGOS. * CONOCEMOS LA LOCALIDAD. * LO QUE NOS COMPARTE EL CAMPO. * LO QUE PRODUCE LA CIUDAD. * LOS MEDIOS NOS COMUNICAN. * COMPARTIMOS COMPROMISOS. 	<p>Utilizar Word aplicando: Textos, formato, y utilizando las dos manos. Utilizar Excel aplicando: gráficas, formato, celdas, tablas, fórmulas y textos. Utilizar Paint Utilizar Power Point aplicando: formato, insertar imágenes y fondo de diapositivas. SketchUp: Utilizar herramientas de selección. Utilizar Internet: seguir hipervínculos</p>	<p>Distinguir Diferenciar Identificar Reconocer Enlistar Interpretar</p>	<p>Español Matemáticas Ciencias Naturales Educación Cívica Educación Artística Educación Física Historia Geografía</p>	<p>Interés al explorar Confianza Perseverancia Prevención Creatividad Empatía Seguridad Autocorrección</p>
PROYECTO 3 Cuidado con el Medio Ambiente	<p>COMPARTIMOS ECOSISTEMAS TODO CAMBIA Y SE TRANSFORMA LOS ANIMALES EVOLUCIONAN LOS ANIMALES Y SUS CAMBIOS MI CUERPO CAMBIA CÓMO NOS CAMBIA LOS ALIMENTOS EL AGUA TRANSFORMA TRANSFORMAMOS LOS OBJETOS</p>	<p>Utilizar Word aplicando: Textos, formato, imágenes ,viñetas y ortografía. Utilizar Excel aplicando: formato, celdas, tablas, modificar fórmulas de operaciones y comentarios. Internet: Entrar, explorar y seguir vínculos</p>	<p>Identificar Explorar Utilizar Desarrollar Aplicar Practicar Leer</p>	<p>Español Matemáticas Ciencias Naturales Educación Artística Geografía</p>	<p>Interés al explorar Confianza Perseverancia Responsabilidad Comunicación</p>

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 trabajarán 3 proyectos, realizando como prácticas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.