

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.

Computación
Prof. Horacio Cruz Martínez
Computación
Cuarto Grado de Primaria
Ciclo 2011-2012

ENERO - JUNIO 2012

Conocimientos previos:

> Windows

<p>> PROYECTO</p>	<p>SUBPROYECTOS</p>	<p>CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS</p>	<p>COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS</p>	<p>RELACION CON ASIGNATURAS</p>	<p>COMPETENCIAS ACTITUDINALES</p>
--------------------------	---------------------	---	--	---	---------------------------------------

<p>PROYECTO 2</p> <p>Tabla comparativa de los estados en mi país.</p>	<p>Mostrar los resultados organizados de su investigación sobre algunos aspectos geográficos de los estados de su país en una hoja de cálculo dando así continuidad a su aprendizaje del software</p>	<p>Los estudiantes procesan y entienden y usan los recursos tecnológicos, investigan los problemas en los sistemas de aplicaciones. Exhiben una actitud positiva frente al uso de la tecnología para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.</p>	<p>Reporte, mapas, diagramas, cuadros de texto, gráficos, etc.</p> <p>-Decodificar y sintetizar la información al uso de la tecnología para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.</p>	<p>-Taller de lectura y redacción</p> <p>-Geografía</p>	<p>-Capacidad de decisión</p> <p>-Trabajo en equipo</p>
<p>PROYECTO 3</p> <p>Cuidados preventivos para conservar mi salud</p>	<p>Utilizar las habilidades adquiridas en el uso del programas de edición de video para crear una película referente a "Cuidados preventivos para conservar mi salud"</p>	<p>Los estudiantes aplican los existentes para construir productos o procesos interactúan y publican con sus compañeros, planifican una estrategia para una investigación y para desarrollar una solución o completar un proyecto.</p>	<p>Clasificación de ideas, identificación de los recursos necesarios para la solución de un problema.</p> <p>-Identificar los recursos necesarios para la solución de un problema.</p>	<p>-Taller de lectura y redacción</p> <p>-Ciencias Naturales</p>	<p>-Trabajo en equipo</p> <p>-Creatividad</p> <p>-Innovación</p>
<p>PROYECTO 4</p> <p>Costumbres y tradiciones en mi país.</p>	<p>Exponer los resultados de una investigación con diapositivas digitales, con base a la búsqueda de información de las tradiciones y costumbres de su país.</p>	<p>Los estudiantes procesan y entienden y usan los recursos tecnológicos, investigan los problemas en los sistemas de aplicaciones. Exhiben una actitud positiva frente al uso de la tecnología para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.</p>	<p>Identificación de los recursos necesarios para la solución de un problema.</p> <p>-Diferenciar y seleccionar la información relevante para la solución de un problema.</p>	<p>-Historia</p> <p>-Geografía</p>	<p>-Trabajo en equipo</p> <p>-Creatividad</p>

OBJETIVO:

Esta materia se encarga de consolidar, diversificar y fortalecer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, a través del desarrollo de las competencias que les permitan utilizar las Tecnologías de Información y Comunicación, que se encuentran disponibles en nuestro entorno, además de tener un desempeño efectivo en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento; para esto es fundamental que el estudiante emplee la computadora en particular y las Tecnologías de Información y Comunicación en general, para buscar, evaluar, seleccionar y aplicar la información para comunicarse, producir diversos materiales de estudio e incrementar sus posibilidades de formación a lo largo de la vida, empleando el uso de las TIC y los procesadores de texto .