

## 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**  
**Tercer Grado de Primaria**  
**Ciclo 2011-2012**

**ENERO - JUNIO 2012**

**Conocimientos previos:**

> Windows

| <p>&gt;<br/>PROYECTO</p> | <p>SUBPROYECTOS</p> | <p>CONOCIMIENTOS Y<br/>PROCEDIMIENTOS</p> | <p>COMPETENCIAS<br/>Y HABILIDADES<br/>INFORMATICAS</p> | <p>RELACION<br/>CON<br/>ASIGNATURAS</p> | <p>COMPETENCIAS<br/>ACTITUDINALES</p> |
|--------------------------|---------------------|---|--|---|---------------------------------------|
|--------------------------|---------------------|---|--|---|---------------------------------------|

|   |   |   |  |   |  |
|---|---|---|--|---|--|
| PROYECTO 2<br>Los recursos Naturales    | Elaborar un cuento para promover la conservación de los recursos naturales de su entidad. | Los estudiantes ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios, seleccionan las fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas. | -Identificación<br>-Diferenciación<br>-Representación mental<br>-Pensamiento deductivo<br>-Análisis  | -Ciencias Naturales<br>-Geografía<br>-Taller de lectura y redacción | -Laboriosidad<br>-Responsabilidad<br>-Tolerancia                           |
| PROYECTO 3<br>Beneficios de las plantas | Elaborar un video para mostrar los beneficios de las plantas para el planeta              | Los estudiantes identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para la investigación, planifican y administran actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto.  | -Identificación<br>-Diferenciación<br>-Representación mental<br>-Pensamiento transitivo<br>-Análisis | -Ciencias Naturales<br>-Geografía                                   | -Responsabilidad<br>-Compromiso<br>-Tolerancia<br>-Solidaridad<br>-Respeto |

**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 .