

## **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. Flor de María  
Arellano Martínez**

**2º de**

**primaria**

**Computación**

**Ciclo 2011-**

**2012**

**Enero-Junio 2012**

**Conocimientos previos:**

- Cómo manejar el ratón con destreza
- Cómo manejar de manera hábil las teclas de desplazamiento
- Cómo escribir en el teclado utilizando letras, números; uso de mayúsculas y acentos.
- Cómo dibujar con el pintor

BLOQUES	LECCIONES	SEMANA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS
BLOQUE 4  Usando el procesador de textos del sistema  <b>ENERO- MARZO</b>	19. Apuntadores 20. El procesador de textos 21. Textos con formato 22. Listas de colores 23. Guardar mis documentos 24. Fábulas y moralejas 25. Virus informáticos <b>Proyecto 3</b> 26. La contaminación digital	I II III IV V VI VII VIII	- Reconocer y clasificar la función de diferentes dispositivos apuntadores. - Conocer la interfaz del procesador de textos y aplicar diferentes herramientas. - Identificar virus informáticos y medio de propagación, así como consecuencias y medidas de prevención. - Aplicación de habilidades al redactar un texto en el procesador.	- Identificación - Clasificación - Codificación y decodificación - Pensamiento transitivo - Comparación - Pensamiento deductivo - Pensamiento divergente	- Español - Educación Cívica
BLOQUE 5  Descubriendo Internet  <b>ABRIL- JUNIO</b>	27. ¿Qué es la Web? 28. La computadora y la comunicación 29. Netiqueta 30. Investigando en línea	I II III IV	- Reconocer que la web como un servicio de Internet. - Comunicación a través del correo electrónico y del chat. - Conocer normas de conducta a seguir al comunicarse en Internet. - Conocer el procedimiento para realizar una investigación en Internet. - Usar apropiadamente los recursos en la Web.	- Identificación - Pensamiento divergente - Codificación y decodificación - Análisis - Comparación	- Historia - Español - Educación Cívica

El departamento de informática, como siempre actualizándose en tan importante herramienta para sus hijos, le informamos que este ciclo escolar no solamente seguiremos trabajando para la certificación de Microsoft, sino, elaboraremos 5 proyectos durante todo el ciclo escolar para la vida práctica de sus hijos; tomando conciencia que la informática se desarrollará a base de competencias y habilidades, ya que es una herramienta para la vida profesional de su hijo.

**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.