

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
Quinto 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>
--------------------------	---------------------	---	--	---	---------------------------------------

PROYECTO 2 Programación Y Robótica	Utiliza los conocimientos y habilidades adquiridos en el software de Scratch para elaborar juegos interactivos.	Los estudiantes interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, expertos u otras personas empleando medios y entornos digitales, comunican efectivamente información e ideas múltiples a audiencias usando una variedad de medios y formatos.	Investigación Diferenciación Representación mental Pensamiento deductivo	Historia Geografía Ciencias Naturales	Trabajo en equipo Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
PROYECTO 3 Grupos Étnicos del Continente Americano	Utiliza las actividades adquiridas para el uso de la presentación de diapositivas para crear una presentación referente a “Las etnias más importantes del continente Americano”	Los estudiantes planifican de manera efectiva estrategias para guiar una investigación. Organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios.	Identificación Diferenciación Representación mental Pensamiento deductivo Síntesis Análisis Establecimiento de relaciones potenciales	Historia Geografía Ciencias Naturales	Trabajo en equipo Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
PROYECTO 4 Los Ecosistemas	Utiliza las habilidades adquiridas en el uso de la hoja de cálculo, para crear tablas y gráficos comparativos para clasificar los ecosistemas tomando en cuenta diferentes elementos como flora, fauna, clima y ubicación geográfica	Los estudiantes planifican y administran actividades para desarrollar una solución o completar un proyecto, exhiben una actitud positiva frente al uso de la tecnología para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.	Identificación Diferenciación Representación mental Pensamiento deductivo Síntesis Análisis	Geografía Ciencias Naturales	Trabajo en equipo Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad

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 .