

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. Arisbé Villafuerte Ciprés.

**3º PRIMARIA
Computación
Ciclo 2009-2010
Enero -Junio 2010**

3º PRIMARIA

Conocimientos previos:

- > Windows
- > Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

- > Paint
- > WordPad
- > Word

PROYECTO	SUBPROYECTOS	SEMANA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMÁTICAS	RELACIÓN CON ASIGNATURAS
-----------------	---------------------	---------------	---------------------------------------	--	---------------------------------

<p>PROYECTO 3</p> <p>Convivimos con el Medio Ambiente</p> <p>ENERO FEBRERO</p>	<p>*RESPETAMOS LO QUE NOS RODEA *CUIDAMOS A LOS SERES VIVOS.</p> <p>*TRANSFORMAMOS LOS ALIMENTOS *LAS MARAVILLOSAS PLANTAS.</p> <p>*CONVIVENCIA CON LOS ANIMALES. *ANIMALES EN EXTINCIÓN.</p> <p>*CONVIVIMOS CON LA BASURA. *CUIDEMOS LA TIERRA.</p>	<p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>Utilizar Word aplicando: Textos, formato, imágenes. Utilizar Excel aplicando: formato, celdas, tablas, modificar fórmulas y textos. Utilizar Power Point aplicando: Formato, insertar imágenes, color y fondo de diapositivas. Aplicar los bloques de Scratch</p>	<p>Identificar Explorar Desarrollar Aplicar Practicar Leer</p>	<p>Español Ciencias Naturales Educación Artística Geografía Matemáticas</p>
<p>PROYECTO 4</p> <p>¿Con quiénes vivimos?</p> <p>OCTUBRE</p>	<p>*SOMOS ARTISTAS. *SOMOS CIENTÍFICOS.</p> <p>*HACEMOS MATEMÁTICAS. *SOMOS ARTESANOS.</p> <p>*NOS COMUNICAMOS. *NOS TRANSPORTAMOS.</p> <p>*USAMOS LA TECNOLOGÍA. *LA LOCALIDAD Y SU CULTURA.</p>	<p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>Utilizar Word aplicando: Textos, formato a texto, copiar, cortar, pegar y alinear; insertar imágenes revisar ortografía e insertar sonidos. Utilizar Excel aplicando: Formato, celdas, tablas, modificar formulas y textos. Utilizar Power Point aplicando: Formato, insertar imágenes y color y fondo de diapositivas y personalizar animaciones. Aplicar los bloques de Scratch para mover dar control, usar el lápiz y cambiar apariencia Explorar vínculos en Internet</p>	<p>Distinguir Diferenciar Identificar Reconocer Enlistar</p>	<p>Español Matemáticas Educación Cívica Educación Artística Educación Física Historia Geografía Ciencias Naturales</p>
<p>PROYECTO 5</p> <p>Mi País y mi mundo.</p> <p>NOVIEMBRE</p>	<p>*MÉXICO EN AMÉRICA Y EL MUNDO. *UN PAIS MARAVILLOSO.</p> <p>*MÉXICO PREHISPÁNICO. *MÉXICO Y SU CULTURA.</p> <p>*NUESTROS HÉROES. *MÉXICO LINDO Y QUERIDO.</p> <p>*UN MUNDO FANTASTICO. *NUESTRO MENSAJE AL MUNDO.</p>	<p>I</p> <p>II</p> <p>III</p> <p>IV</p>	<p>Utilizar Word aplicando: Textos , formato a texto, copiar, cortar, pegar; insertar imágenes y dibujos Entrar en Internet y a una dirección URL, seguir vínculos y pegarlos en Word. Utilizar Excel aplicando: Formato, fila, celdas, e insertar gráficas. Aplicar los bloques de Scratch para programar con bloques de control, movimiento y sonido. Explorar vínculos en</p>	<p>Identificar Explorar Desarrollar Aplicar Practicar Leer</p>	<p>Español Matemáticas Educación Cívica Educación Artística Educación Física Historia Geografía</p>

			Internet		
--	--	--	----------	--	--

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.

Durante este segundo periodo, los alumnos trabajarán 3 proyectos, realizando los subproyectos comprendidos en cada uno de ellos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.