

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

6º PRIMARIA

Computación

Ciclo 2009-2010

Enero- Junio 2010

Conocimientos previos:

- > Windows
- > Explorador de Windows
- > Internet- Navegadores, Buscadores y servicios
- > Power Point
- > Excel
- > Word
- >Jclic
- >Cmap Tools
- >Paint

PROYECTO	SUBPROYECTOS	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS	RELACION CON ASIGNATURAS	COMPETENCIAS ACTITUDINALES
PROYECTO 4 Una abanico de descubrimientos	EL DESCUBRIMIENTO DEL SOFTWARE DESCUBRIMOS LA CULTURA DESCUBRIMOS LA BELLEZA LO QUE DESCUBREN LAS IMÁGENES DESCIFRAMOS INFORMACIÓN EL CIENTÍFICO DESCUBRE LO QUE DESCUBREN LAS MATEMÁTICAS UNA FABRICA DE IDEAS FÁBRICA DE SUEÑOS	Paint Cmap Tools Scratch Internet Power Point Word	Utilizar vocabulario Reconocer funciones Familiarizarse con el Software Explorar y clasificar Reconocer necesidades Desarrollar habilidades Conocer potenciales	Español Geografía Educación Cívica Matemáticas Educación Artística Ciencias Naturales	Interés Entusiasmo Autocorrección Seguridad Curiosidad Aprendizaje Perseverancia
PROYECTO 5 Hacia el futuro	LOS PRIMEROS TIEMPOS CONOCIMIENTOS EN EL TIEMPO EL MUNDO DE NUESTROS DÍAS LA CONQUISTA DEL ESPACIO LA CONQUISTA DE NOSOSTROS MISMOS EL FUTURO ESCOLAR ADIÓS A LA ESCUELA EN EL FUTURO	Word Scratch Power Point Jclic Internet Excel	Construir situaciones Imaginar Utilizar vocabulario Avanzar en procesos Reflexionar Mantener actitud	Español Matemáticas Ciencias Naturales Historia Geografía Educación Artística	Interés Reconocimiento Seguridad Entusiasmo Análisis Ingenio Certeza Responsabilidad Autocorrección

Anteriormente se trabajaba con el modelo de Educare, y ahora se ha cambiado para que los alumnos trabajen por proyectos y desarrollen competencias para la vida.

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 primer semestre, los alumnos trabajaran 3 proyectos, realizando como practicas cada uno de los subproyectos, y al finalizar cada proyecto se realizará una evaluación.

