

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 ni con audífonos.
- 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.



Prof. Cesar Alejandro Medina
1º DE SECUNDARIA

POWER POINT 2016

Computación
Y
Robótica

Ciclo
2020-2021

POWERPOINT OFFICE 2016

Conocimientos previos:

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

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|------------------------------------|--|--|---|---|
| UNIDAD 1 ADMINSTRAR ARCHIVOS | Introducción Principios de las diapositivas como Interfaz de PowerPoint 2016 | Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia | Practicas Explicación del profesor | Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| UNIDAD 1 ADMINSTRAR ARCHIVOS | Presentaciones En blanco, plantillas, existentes. Guardar Cerrar | Crear presentaciones en blanco Crear presentaciones utilizando plantillas Abrir presentaciones existentes en el equipo Guardar presentaciones con diferentes formatos Guardar presentaciones con contraseña de apertura Cerrar presentaciones | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 1 a 7 Actividad 1 pág. 15 | Análisis y selección de la información. Organizar adecuadamente Utilizar y comunicar la información |
| UNIDAD 1 ADMINSTRAR ARCHIVOS | Archivos recientes Propiedades Usuario Imprimir | Mostrar archivos recientes Modificar las propiedades de presentaciones Cambiar el nombre de usuario Modificar opciones de impresión Imprimir documentos Imprimir presentaciones personalizadas Imprimir secciones de una presentación | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 8 a 14 TestingProgram | Resolución de problemas Construir conocimiento Organizar adecuadamente la información Comprensión Observación |
| UNIDAD 1 ADMINSTRAR ARCHIVOS | Pie de pagina Numero inicial Fuentes Empaquetar Inspeccionar | Agregar texto en el pie de página de los documentos a distribuir Cambia el número inicial de las de la numeración de la de diapositivas Reemplazar fuentes Incrustar fuentes en la presentación Empaquetar presentaciones para CD Inspeccionar documentos | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 15 a 20 Actividad 2 pág. 25 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 1 ADMINSTRAR ARCHIVOS | Autorrecuperación Número, fecha y hora Pie de pagina Ortografía Contraseña | Cambiar las opciones de autorecuperación Administrar elementos de autocorrección Agregar número de diapositiva a la | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 21 a 27 Actividad 3 pág. 34 | Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de |

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------------------------------------|---|--|--|---|
| | | <p>presentación</p> <p>Agregar fecha y hora a la diapositiva</p> <p>Agregar texto en el pie de página de la diapositiva</p> <p>Ocultar errores de ortografía</p> <p>Cifrar presentación con contraseña</p> | | comandos y captura |
| UNIDAD 2 MANEJO DEL ENTORNO | <p>Vistas</p> <p>Zoom</p> <p>Cinta de opciones</p> <p>Barra de acceso rápido</p> <p>Barra de estado</p> | <p>Cambiar vistas de la presentación</p> <p>Ajustar el nivel de zoom</p> <p>Modificar la presentación de la cinta de opciones</p> <p>Modificar comandos de la cinta de opciones</p> <p>Personalizar la barra de acceso rápido</p> <p>Personalizar la barra de estado</p> | <p>Explicación del profesor</p> <p>Uso de videos</p> <p>Revisar procedimientos</p> <p>Temas 1 a 6</p> <p>TestingProgram</p> | <p>Resolución de problemas</p> <p>Colaboración</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Lectura</p> <p>Comprensión</p> <p>Utilizar y comunicar la información</p> |
| UNIDAD 2 MANEJO DEL ENTORNO | <p>Panel de notas</p> <p>Reglas</p> <p>Líneas de cuadrícula</p> <p>Guías</p> | <p>Ocultar o mostrar panel de notas</p> <p>Mostrar reglas</p> <p>Mostrar líneas de cuadrícula</p> <p>Mostrar guías</p> <p>Agregar o eliminar guías</p> | <p>Explicación del profesor</p> <p>Uso de videos</p> <p>Revisar procedimientos</p> <p>Temas 7 a 11</p> <p>Actividad 4 pág. 44</p> | <p>Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura</p> <p>Pensamiento Crítico.</p> <p>Disciplina.</p> <p>Organizar adecuadamente la información</p> |
| UNIDAD 2 MANEJO DEL ENTORNO | <p>Comentarios</p> <p>Notas del orador</p> | <p>Insertar, modificar eliminar o responder comentarios</p> <p>Ocultar o mostrar marcas de comentarios</p> <p>Ocultar o mostrar panel de comentarios</p> <p>Agregar notas para el orador</p> | <p>Explicación del profesor</p> <p>Uso de videos</p> <p>Revisar procedimientos</p> <p>Temas 12 a 15</p> <p>TestingProgram</p> | <p>Resolución de problemas</p> <p>Colaboración</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Lectura</p> <p>Comprensión</p> |
| UNIDAD 2 MANEJO DEL ENTORNO | <p>Ventanas</p> <p>Ortografía</p> <p>Tema de office</p> <p>¿Que desea hacer?</p> | <p>Organizar ventanas</p> <p>Mostrar presentación en blanco y negro</p> <p>Revisar y corregir ortografía de una presentación</p> <p>Modificar tema de Office</p> <p>Utilizar la opción ¿Que desea hacer?</p> | <p>Explicación del profesor</p> <p>Uso de videos</p> <p>Revisar procedimientos</p> <p>Temas 16 a 20</p> <p>Actividad 5 pág. 53</p> | <p>Reconocimiento de valores.</p> <p>Aptitudes indagatorias.</p> <p>Pensamiento Crítico.</p> <p>Disciplina.</p> <p>Colaboración.</p> <p>Utilizar y comunicar la información</p> |
| UNIDAD 3 TRABAJAR CON DIAPOSITIVAS | <p>Diapositivas</p> <p>Formato de diapositivas</p> <p>Restablecer</p> | <p>Insertar nuevas diapositivas</p> <p>Seleccionar diapositivas</p> <p>Copiar, eliminar o mover diapositivas</p> <p>Ocultar o mostrar diapositivas</p> <p>Duplicar las diapositivas seleccionadas copiar formato de diapositivas</p> <p>Restablecer diapositivas</p> | <p>Explicación del profesor</p> <p>Uso de videos</p> <p>Revisar procedimientos</p> <p>Temas 1 a 7</p> <p>Actividad 6 pág. 62</p> | <p>Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura</p> <p>Pensamiento Crítico.</p> <p>Disciplina.</p> <p>Organizar adecuadamente la información</p> |

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------------------------------------|--|---|---|---|
| UNIDAD 3 TRABAJAR CON DIAPOSITIVAS | Diapositivas Esquema Diseño Tamaño Orientación | Volver a utilizar diapositivas Importar diapositivas de esquema Cambia el diseño de la diapositiva Cambiar la orientación de la diapositiva | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 8 a 13 TestingProgram | Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| UNIDAD 3 TRABAJAR CON DIAPOSITIVAS | Tema Variantes Fuentes y efectos de diseño Tema predeterminado | Aplicar un tema de diseño de a dispositivas Aplicar una variante de tema de diseño Combinar la combinación de colores del tema de diseño Cambiar las fuentes del tema de diseño Cambiar los efectos del tema de diseño Establecer un tema de diseño como predeterminado | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 13 a 19 Actividad 7 pág. 73 | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 3 TRABAJAR CON DIAPOSITIVAS | Gráficos Álbum de fotografías Documentos para Word | Ocultar los gráficos de fondo de las diapositivas Insertar el álbum de fotografías Crear documentos para Word | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 20 a 22 Actividad 8 pág. 76 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 3 TRABAJAR CON DIAPOSITIVAS | Patrón de diapositivas Temas del patrón Viñetas del patrón Fuentes del patrón Efectos del patrón | Modificar el patrón de diapositivas Aplicar temas desde el patrón de diapositivas Cambiar el estilo de viñetas desde el patrón de diapositivas Cambiar colores desde el patrón de diapositivas Cambiar fuentes desde el patrón de diapositivas Cambiar efectos desde el patrón de diapositivas | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 23 a 28 Actividad 9 pág. 82 | Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| UNIDAD 4 TRABAJAR CON TEXTO | Fuente Estilos de fuente Mayúsculas y minúsculas Formato Alinear | Cambiar color, tamaño y tipo de fuente Aplicar estilos de fuente Aplicar estilos de subrayado Aplicar efectos de fuente Cambiar mayúsculas y minúsculas Borrar formato Alinear texto | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 1 a 7 Actividad 10 pág. 90 | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 4 TRABAJAR CON TEXTO | Formato de texto Viñetas Nivel de viñetas | Copiar formato de texto Copiar y mover texto Crear listas de viñetas o listas | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura |

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---|--|---|---|---|
| EXAMEN GENERAL DE TESTINGPROGRAM | TRABAJAR PARA CONCURSO DE ROBÓTICA | numeradas Crear lista de viñetas a partir de archivo de texto Cambiar lista con viñetas por lista numerada Eliminar lista de viñetas Aumentar o disminuir el nivel de lista | Temas 8 a 14 Actividad 11 pág. 96 | Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 4 TRABAJAR CON TEXTO | Formato de texto Viñetas Niveles | Copiar formato de texto Copiar y mover texto Viñetas Eliminar lista de viñetas Aumentar o disminuir niveles | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 8 a 14 Actividad 11 pág. 96 | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 4 TRABAJAR CON TEXTO | Espacios Dirección de texto Formato de columnas Cuadro de texto | Cambiar el espacio e interlineado de caracteres Cambiar dirección de texto Aplicar formato de columnas Insertar | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 15 a 18 Actividad 12 pág. 100 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 4 TRABAJAR CON TEXTO | Word Art Smart Art Buscar y remplazar Sinónimos | Insertar texto Word Art Convertir texto a Smart Art Buscar y remplazar texto Buscar Sinónimos y cambiar palabras | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 19 a 22 Actividad 13 pág. 103 | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 5 TRABAJAR CON PRESENTACIONES | Tablas Filas y columnas Estilos | Insertar tablas Insertar o eliminar Columnas o Filas Cambiar estilos a las tablas | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 1 a 5 TestingProgram | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 5 TRABAJAR CON PRESENTACIONES | Eliminar Combinar Bordes, sombreados y efectos de una tabla. | Eliminar tablas Combinar celdas Personalizar bordes, sombreados y efectos visuales a una tabla. | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 6 a 7 Actividad 14 pág. 112 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 5 TRABAJAR CON PRESENTACIONES | Hipervínculos Acción Transición | Agregar modificar o eliminar hipervínculos Establecer información en pantalla para un hipervínculo Modificar la acción de un objeto Aplicar o eliminar efectos de transición | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 8 a 13 TestingProgram | Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura |
| UNIDAD 5 TRABAJAR CON PRESENTACIONES | Sonidos Intervalos Grabar | Agregar o quitar sonidos Ensayar los intervalos de la dispositiva Grabar la presentación con diapositivas | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 14 a 17 | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura |

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|--|-------------------------------|---|---|--|
| | | | Actividad 15 pág. 120 | Comprensión |
| UNIDAD 5 TRABAJAR CON PRESENTACIONES | Animación | Aplicar efecto de animación Modificar opciones de efecto de animación Copiar efectos de animación Reordenar efectos de animación | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 18 a 20 TestingProgram | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 5 INSERTAR OBJETOS | Animación | Cambiar o eliminar efectos de animación | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 21 a 22 Actividad 16 pág. 125 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 5 INSERTAR OBJETOS | Animación | Configurar la presentación con diapositivas | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 23 a 24 TestingProgram | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | | Utilizar opciones de puntero para rotular en tiempo de presentación | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 24 a 25 TestingProgram | Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. |
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | Iniciar entrada a lápiz | Explicación del profesor Uso de videos Revisar procedimientos Temas 25 Actividad 17 pág. 127 | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. |
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |

| UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------------------------|-------------------------------|--------------------------------|---|--|
| UNIDAD 6 CERTIFICACIÓN | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 6 | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 6 | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram, así como el repaso de los temas de Certificación | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| UNIDAD 6 | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina. |
| UNIDAD 6 | REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA | TestingProgram | Realizar exámenes y prácticas de TestingProgram así como el repaso de los temas de Certificación | |

ROBÓTICA Y ELECTRÓNICA

Conocimientos previos:

- Electrónica básica
- Física
- Mecánica básica
- Programación

| PERIODO | PROYECTO | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------|----------|----------------------|---|--|--|
| | Sesión 1 | Sistema de orugas | Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia Examino | Practicas Explicación del profesor Uso de videos Solicitar materia al alumno (Envase de leche, 40 alambre recocado, cartón, lija popote, regla) | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | Sesión 1 | Sistema de orugas | Armo Exploro Explicar la sesión 1 y leer junto con el alumno. Explicar la instrucciones paso a paso del armado del proyecto oruga iniciar con material y su armado | Formar equipos de trabajo Explicación del maestro Contestar las preguntas con todo el grupo | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 1 | Sistema de orugas | Armo Exploro Explicar las instrucciones para la programar los movimientos del proyecto. Contesto paginas 21, 22, 23 | Explicación del maestro. Leer y contestar preguntas con todo el grupo. Uso Kit electrónica Programar en Birdbrain Snap. | Aptitudes indagatorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 1 | Sistema de orugas | Exploro Concluyo Contesto página 23 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo. Uso del Kit de electrónica Tarea material del siguiente proyecto (cajas de cartón) | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 2 | Sensor de obstáculos | Contextualizo Examino Explicación de la sesión 2 y leer y contestar junto con el alumnos Uso de material del Kit de electrónica | Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap. | Identificación de elementos que hacen funcionar un circuito. Aplicación de elementos que permitan programar pasos y cierres de energía que permitan visualizar números y letras en una pantalla digital |

| PERIODO | PROYECTO | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------|----------|----------------------|---|---|--|
| | | | | | de 7 LED's |
| | Sesión 2 | Sensor de obstáculos | Armo Exploro Explicación de la sesión 2 Uso de material del Kit de electrónica Armado el material Programar los movimientos | Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap. | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 2 | Sensor de obstáculos | Armo Exploro Leer y contestar junto con los alumnos las Págs. 32 y 33. Uso del programa Birdbrain Snap Pág. 30 capturar programa | Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 2 | Sensor de obstáculos | Exploro Concluyo Contesto página 33 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo. Uso del Kit de electrónica Tarea material del siguiente proyecto (lámpara y control de tv) | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 3 | Control inalámbrico | Contextualizo Examino Explicación de la sesión 3; y leer junto con los alumnos las Págs. 34, 35 y 36. Revisión de materiales | Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Materiales | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 3 | Control inalámbrico | Armo Exploro Explicación de la sesión 3; Armado de los materiales del robot. Uso del programa Birdbrain Snap Pág. 44 capturar programa y probar con el robot | Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap Armado paso a paso | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 3 | Control inalámbrico | Armo Exploro Concluyo Contesto página 45, 46, 47 y 48 Finalizo el armado pruebo el programa y contesto. | Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Realizo los cambios necesarios | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia |
| | Sesión 3 | Control inalámbrico | Exploro Concluyo Contesto página 48 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. Leer con todo el grupo Tarea: material del siguiente proyecto. (cartulina blanca, cinta adhesiva negra, cartón | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |

| PERIODO | PROYECTO | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------|--------------------|-----------------------------|--|---|--|
| | | | | corrugado de 3x3 cm) | |
| | Sesión 4 | Seguidor de línea | Contextualizo Examino Explicar la sesión 4 y leer junto con el alumno. Explicar las instrucciones paso a paso del armado del proyecto iniciar con material. | Explicación del maestro. Revisión del material necesario. | Aptitudes resolutorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 4 | Seguidor de línea | Armo Exploro Hacer junto con el alumno el armado Págs. 51 a 59 Programa de la Pág. 60 y 61 | Explicación del maestro. Armado de motores con hélice Programar en Birdbrain Snap | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 4 | Seguidor de línea | Exploro Concluyo Hacer junto con el alumno Págs. 60 y 61 y 62 Programación del robot | Explicación del maestro. Programación de la Pág. 60 y 61 con Birdbrain Snap. | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 4 | Seguidor de línea | Exploro Concluyo Contesto página 52 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | DIAGNÓSTICO | CONCURSO DE ROBÓTICA | | | |
| | Sesión 5 | Grabación y Reproducción | Contextualizo Examino Explicar la sesión 5 y leer junto con el alumno. Explicar las instrucciones paso a paso del armado del proyecto iniciar con material. | Explicación del maestro. Lectura del tema Revisión del material | Aptitudes resolutorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 5 | Grabación y Reproducción | Armo Exploro Hacer junto con el alumno el armado Págs. 65 a 67 | Explicación del maestro. Armado del kit | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 5 | Grabación y Reproducción | Armo Exploro Armo y modifíco la estructura del robot Pág. 68 a 69 | Explicación del maestro. Reestructura del armado del kit | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 5 | Grabación y | Exploro Concluyo | Explicación del maestro. | Identificación de la |

| PERIODO | PROYECTO | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|---------|----------|-----------------|---|---|--|
| | | Reproducción | Contesto página 70 (competencia del proyecto) | Cierre del proyecto Bitácora | Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | Sesión 6 | Osciloscopio | Contextualizo Examino Explicar la sesión 6 y leer junto con el alumno. Explicar la instrucciones paso a paso del armado del proyecto iniciar con material. | Explicación del maestro. Lectura del tema Revisión del material | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | Sesión 6 | Osciloscopio | Armo Exploro Hacer junto con el alumno el armado Págs. 72 a 75 | Explicación del maestro. Armado del kit | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 6 | Osciloscopio | Armo Exploro Armo y modifico la estructura del robot Pág. 76 a 78 Contestar Libro Pág. 73 , 74 | Explicación del maestro. Reestructura del armado del kit | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 6 | Osciloscopio | Exploro Concluyo Contesto página 79 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. Cierre del proyecto Bitácora | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | Sesión 7 | Memoria Virtual | Contextualizo Examino Explicar la sesión 7 y leer junto con el alumno. Explicar la instrucciones paso a paso del armado del proyecto iniciar con material. | Explicación del maestro. Lectura del tema Revisión del material | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 7 | Memoria Virtual | Armo Exploro Hacer junto con el alumno contestar el libro Pág. 80a 82 | Explicación del maestro. Programación del Finch | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 7 | Memoria Virtual | Exploro Concluyo Programa de la Pág. 83 y 84 Programación del robot Finch Modificar Programa Pág. 86 a 88 | Explicación del maestro. Reestructura del Programa del Finch | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 7 | Memoria Virtual | Exploro Concluyo Contesto página 89 | Explicación del maestro. Cierre del proyecto | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y |

| PERIODO | PROYECTO | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|--|----------|--------|--|---|--|
| | | | (competencia del proyecto) | Bitácora | Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| | Sesión 8 | Soccer | Contextualizo Examino Explicar la sesión 8 y leer junto con el alumno. Explicar la instrucciones paso a paso para la programación del robot Revisar el material. | Explicación del maestro. Lectura del tema Revisión del material | Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia. |
| | Sesión 8 | Soccer | Armo Exploro Hacer junto con el alumno el armado del material a usar Pág. 92 | Explicación del maestro. Programación del Finch | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos. |
| | Sesión 8 | Soccer | Exploro Concluyo Programa de la Pág. 93 y 94 Programación del robot Finch Modificar Programa Pág. 95 | Explicación del maestro. Reestructura del Programa del Finch | Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos. |
| | Sesión 8 | Soccer | Exploro Concluyo Contesto página 96 (competencia del proyecto) | Explicación del maestro. Cierre del proyecto Bitácora | Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación. |
| Proyectos independientes de robótica | | | | | |
| Diseño y evaluación de proyectos para coloquio 2021 | | | | | |

OBJETIVO:

La materia tiene la característica de tener a la tecnología como campo de conocimiento que estudia la técnica. Reconoce la importancia de la técnica como práctica social para la satisfacción de necesidades e intereses e Identifica las acciones estratégicas, instrumentales y de control como componentes de la técnica.

Nuestros alumnos reconocen la importancia de las necesidades e intereses de los grupos sociales para la creación y el uso de técnicas en diferentes contextos sociales e históricos utilizando la estrategia de resolución de problemas para satisfacer necesidades e intereses.

El departamento de informática, se encuentra en constante actualización para ofrecerle a sus hijos, elementos que les permitan utilizar esta herramienta con gran habilidad. Seguimos trabajando para la certificación en Microsoft y se varias prácticas durante todo el ciclo escolar que demostrarán las habilidades y competencias adquiridas para el uso de la computadora en la vida práctica y profesional de sus hijos.