

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.



Profr. Cesar Alejandro Medina

2º DE SECUNDARIA

**Informática
Robótica y Electrónica**

**Proyectos
Febrero-Julio 2019**

WORD OFFICE 2016

Conocimientos previos:

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

PERIODO	UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
Del 28 de Enero al 1 de Febrero	UNIDAD 3 EDICION DE FORMATO	FORMATO Y REVISION DE UN DOCUMENTO	Evaluación Parcial Editar y formatear texto Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 3-04 Pág. 59 Tarea Actividad 3-01 Pág. 60 y 61 Contestar; y Pág. 67 a 69 leer y subrayar	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 4 al 8 de Febrero	UNIDAD 3 EDICION DE FORMATO	FORMATO Y REVISION DE UN DOCUMENTO	Evaluación Parcial Editar y formatear texto	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 3-05 Pág. 66 Tarea Actividad 3-02 Págs. 69 y 70 contestar	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 11 al 15 de Febrero	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Insertar símbolos Insertar y modificar imágenes Crear y modificar formas	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Actividad 4-01 pág. 78 Formas Tarea Pág. 76 a 77 leer y subrayar	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 18 al 22 de Febrero	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Investigar Alinear imágenes	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-01 Pág. 79 SmartArt	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 25 de Febrero al 1 de Marzo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Tarea Pág. 78 leer y subrayar.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 4 al 8 de Marzo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Smart Art Insertar un grafico Modificar un grafico Insertar texto especial	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-02 Pág. 82 Tarea. Pág. 80 a 81 Leer y subrayar Proyecto 4-02 Pág. 85 Grafico	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
Del 11 al 15 de Marzo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Insertar Texto especial Cuadros de texto WordArt Letra Capital	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-04 Pág. 88 Texto Especial	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 18 al 22 de Marzo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Insertar Fecha Insertar hora Trabajar con tablas Convertir texto en tabla	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-05 Pág. 93 Crear tablas	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

Del 25 al 29 de Marzo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 8 al 12 de Abril Semana Santa 15 Marzo a 26 Abril	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Salto de Página Hipervínculos Encabezado Pie de Página	Explicación del profesor Actividad 4-06 Pág. 96 Tarea Pág. 94 a 97 leer y subrayar. Proyecto 4-07 Pág. 98	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 29 de Abril al 3 de Mayo	UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-08 Pág. 99	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
Del 6 al 12 de Mayo	UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Margenes Orientación Tamaño Columnas	Explicación del profesor Uso de videos Tarea Pág. 102 a la 104 leer y subrayar.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 13 al 17 de Mayo	UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Bordes de Página Color de Página Marca de agua	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 5-01 Pág. 104 Configurar Tarea Pág. 105 a 106 contestar y revisar en clase	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 20 al 24 de Mayo	UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Tabuladores Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 5-02 Pág. 107 Tabuladores	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 27 de al 30 de Mayo	UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	HERRAMIENTAS CONTEXTUALES IMPRIMIR	Herramientas contextuales Imprimir un documento	Explicación del profesor Uso de videos Actividad 5-01 Pág. 108 Herramientas contextuales	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 3 al 7 de Junio	UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Programa si como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 10 al 5 de Junio	UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Programa si como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 27 de al 30 de Mayo	UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Programa si como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

Del 3 al 7 de Junio	UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Programa si como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
Del 10 al 5 de Junio	UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Programa si 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
Del 28 de Enero al 1 de Febrero	Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y contestar junto con el alumnos las Págs. 37, 38	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Uso del programa Birdbrain Snap.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Del 4 al 8 de Febrero	Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y programar junto con el alumnos las Págs. 39, 40	Explicación del maestro Contestar las preguntas con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap.	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Del 11 al 15 de Febrero	Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y programar junto con el alumnos las Págs. 41, 42	Explicación del maestro. Leer y contestar preguntas con todo el grupo.	Aptitudes indagatorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 18 al 22 de Febrero	Sesión 6	Boxbot Head Inicia proyecto de Coloquio (Cabeza)	Explicación de la sesión 6 y revisar material junto con el alumno Págs. 43 , 44	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap.	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 25 de Febrero al 1 de Marzo	Sesión 6	Boxbot Head	Armado de la cabeza de la sesión 6. Seguir instrucciones de la página 45 a la 48	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de elementos que hacen funcionar un circuito. Aplicación de elementos que permitan programar pasos y avances

Del 4 al 8 de Marzo	Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6 Seguir instrucciones de la página 49 a la 52 para colocar motores y cableado a la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Del 11 al 15 de Marzo	Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6 Seguir instrucciones de la página 52 a la 54 para programar la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Del 18 al 22 de Marzo	Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6 Seguir instrucciones de la página 55, 56 y 67 para concluir el tema y contestar bitácora.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. concluir el tema y contestar bitácora.	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 25 al 29 de Marzo	Sesión 7	Boxbot Arms Inicia armado de cuerpo de robot (Bote de leche)	Explicación de la sesión 7 y revisar material junto con el alumno Págs. 57, 58	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Del 8 al 12 de Abril Semana Santa 15 Marzo a 26 Abril	Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Se necesita un bote e leche para el cuerpo Seguir instrucciones de la página 59, 60 Calibrar motores	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de motores	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Del 29 de Abril al 3 de Mayo	Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 61 a la 64 para realizar los cortes al bote de leche	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia
Del 6 al 12 de Mayo	Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 65 a la 70. Usar Plantillas y armar brazos.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Del 13 al 17 de Mayo	Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 65 a la 70. Usar Plantillas y armar brazos.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 20 al 24 de Mayo	Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 71 a la 74. Programar la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.

Del 27 de al 30 de Mayo	Sesión 7	Boxbot Arms	Cierre de la sesión 7 Pruebas y contestar libros páginas 75 a la 78 Contestar bitácora	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Del 3 al 7 de Junio	Sesión 8	Boxbot Wheels Colocar ruedas para moverse	Explicación de la sesión 8 y revisar material junto con el alumno Págs. 79, 80	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Del 10 al 5 de Junio	Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de redas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 81, 82 Calibrar motores	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de motores	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Del 27 de al 30 de Mayo	Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 83 a la 85 para realizar los cortes al bote de leche y colocar motores para las ruedas	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Del 3 al 7 de Junio	Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 86 a la 94. Usar Plantillas y armar bases de las ruedas.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia
Del 10 al 5 de Junio	Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Programar motores Programar la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Concluir el tema y contestar bitácora.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.

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.