

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.



Prof. Obed Garrido Reyes

1° DE PRIMARIA

**Computación
Robótica y Electrónica**

**Proyectos
Agosto 2020-Junio 2021**

INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSO	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
<p style="text-align: center;">UNIDAD 1 MI PRIMERA COMPUTADORA</p>	<p>Computadoras: Las súper Máquinas de hoy.</p>	<p>Distinguir los usos que ofrecen los distintos recursos de la computadora para aprender al poder buscar información, jugar, visitar sitios web, reproducir videos y música e imprimir mediante la exploración de juegos digitales y la realización de actividades lúdicas complementarias.</p>	<p>Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 10</p>	<p>Comprender que las computadoras le pueden ayudar a aprender, trabajar y comunicarse con los demás; dibujar, navegar por Internet, escuchar música, consultar enciclopedias, jugar.</p>
	<p>La buena postura</p>	<p>Mantener las posturas adecuadas al utilizar dispositivos tecnológicos como computadoras o dispositivos móviles para el cuidado de la salud reconociendo buenas y malas posturas por medio de imágenes y la realización de diversas actividades que ayuden a comprobar postura.</p>	<p>Practicas Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 18</p>	<p>Muestra la postura correcta al usar la tecnología para evitar problemas de salud poniendo especial atención en la forma de sentarse, dónde se sientan, la distancia en la que hay que tener el monitor de la vista, cómo tomar la tableta.</p>

	Apuntadores	Explica qué son los apuntadores y la función que tienen al realizar actividades de operación con el apuntador de su dispositivo para que reconozca las acciones básicas.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 21	Opera su dispositivo utilizando el apuntador para apuntar, tocar, tocar dos veces y arrastrar para ejecutar instrucciones en los dispositivos y reconoce los dispositivos apuntadores de hoy como pointing stick, trackball, tableta gráfica, foot mouse, stylus, leap motion y camera mouse.
	Balanza (Robótica)	Observara y conocerá las diferencias de equilibrio, experimentando diferentes pesos.	Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores Aptitudes indagatorias Pensamiento crítico Disciplina Colaboración Perseverancia.
UNIDAD 2 DIFERENTES TIPOS DE COMPUTADORAS	Sopa de teclas	Ubicar las teclas del teclado de acuerdo a sus principales funciones y a los distintos tipos de teclado mediante su práctica en juegos interactivos y ejercicios escritos.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 24	Utiliza las secciones alfanuméricas, numéricas y de función de su teclado reconociendo algunos otros tipos de teclado de dispositivos.
	Vehículo (Robótica)	Observara y escuchara instrucciones identificando las piezas para el armado.	Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas. Colaboración. Pensamiento crítico. Lectura. Comprensión.
	¡Hoy aprendo a teclear!	Utilizar las teclas especiales de su teclado para capturar textos sencillos como oraciones e historias cortas practicando en procesadores de texto e interactivo.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 28	Ubica las teclas especiales como enter, retroceso, Bloq Mayús, teclas cursoras y barra espaciadora, del teclado de su dispositivo para introducir datos a la computadora.

<p>¡Tecleando por aquí y por allá!</p>	<p>Utilizar el teclado de su dispositivo para practicar la escritura de oraciones completas permitiendo el uso libre del teclado en su interactivo.</p>	<p>Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 32</p>	<p>Teclea en su dispositivo oraciones sencillas y completas utilizando el teclado de manera libre.</p>
--	---	---	--

UNIDAD 3
PARTES DEL TECLADO Y
MOUSE

	El escritorio de mi computadora	Identificar los elementos principales de su escritorio o pantalla de inicio identificando algunos iconos de aplicaciones a través de la manipulación de interactivos y de su dispositivo.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 36	Reconoce el escritorio o pantalla de inicio de su dispositivo y sus elementos sobresalientes como papelería, documentos, fondo de pantalla, almacenamiento, iconos y aplicaciones específicas dependiendo de su sistema operativo (Mac, Windows, Android, iOS).
	Abro y cierro ventanas	Identificar las ventanas de su dispositivo y sus partes principales al maximizar, minimizar, cerrar, arrastrar utilizando sus dispositivos, videos de apoyo e interactivos.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 40	Manipula las ventanas en su dispositivo para abrir, cerrar, minimizar, maximizar dependiendo de su sistema operativo y los elementos de la ventana como la barra de título, botón anterior y siguiente, barra de desplazamiento.
	Circuito eléctrico (Robótica)	Observar e identificar las instrucciones de un armado de circuito electrónico.	Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
	Guardo y abro documentos	Utilizar la secuencia para abrir, guardar y guardar como... distintos archivos realizando dichos pasos en sus dispositivos y apoyados por simuladores.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 44	Practica abrir, cerrar y guardar y guardar como... archivos de texto, audio e imagen en la ruta por default de su sistema y en carpetas como la de su Portafolio de Evidencias,
	Bookmaker	Crea dibujos sencillos y textos cortos en tareas sencillas que le permitan reconocer las herramientas de dibujo y texto en BookMaker.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47	Realiza dibujo libre y frases utilizando las herramientas de escritura y dibujo que ofrece la herramienta de libro electrónico, Bookmaker.

UNIDAD 4
SISTEMA OPERATIVO

Bookmaker: la fábula	Usar herramientas de texto y dibujo para escribir e ilustrar una fábula utilizando BookMaker.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 49	Utiliza distintos tipos de fuente, color, cursiva, fondo, estampas y marcos en Bookmaker para crear fábulas o historias.
Bookmaker: la leyenda	Da formato a textos e ilustra con dibujos y figuras sus producciones literarias a través de BookMaker.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 51	Utiliza la herramienta de texto para dar formato a su relato complementando con estampas y figuras que resalten sus producciones en BookMaker.
Un recorrido por robotopía (Robótica)	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
La carretera de información: Internet	Comprender para qué se utiliza Internet reconociendo algunos servicios virtuales que ofrece contra una comunidad real a través de la "creación" de un sitio web ficticio.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 57	Identifica los sitios web como lugares virtuales para obtener distintas cosas o servicios como comprar, buscar información, jugar, comunicarse con los demás.
Búsqueda en Internet	Buscar imágenes en Internet enfatizando en el uso correcto de las letras del alfabeto a través de motores de búsqueda específicos.	Internet, paint	Realiza búsquedas de imágenes por Internet reconociendo el motor de búsqueda y los elementos de la pantalla principal (barra de búsqueda, tipo de búsqueda, resultados de la búsqueda)

Dibujos creativos	Utilizar una herramienta de dibujo para crear dibujos que representen sus ideas e inquietudes a través de una herramienta de dibujo	Stickers de los nombres de herramientas de dibujo	Utiliza herramientas básicas relacionando el icono con u función como lápiz texto rellenar goma pinceles formas líneas y uso de colores en el programa de dibujo
Dibujando mi amigo extraterrestre	Escribir algoritmos siguiendo instrucciones para crear un dibujo a través de su herramienta de dibujo	Colores, lápiz, goma,	Comprende del significado de algoritmo aplicado en su herramienta de dibujo siguiendo instrucciones para hacer distintas figuras.
Arte cubista	Utilizar las herramientas de formas geométricas, líneas y relleno con colora para creare dibujos fragmentados con arte cubista	Colores, cartulina media carta lápiz, cinta para pegar	Utilizar las herramientas de formas geométricas, líneas y relleno con color para crear dibujos fragmentados con arte cubista

INTRODUCCION A PROGRAMAR	Introducción al pensamiento computacional	Resolver retos de pensamiento computacional a través de su ejercitación con juegos de destrezas	Explicación del profesor Colores e028 k002 k034	Desarrolla ejercicios de pensamiento computacional para resolverá en función de desplazamiento arriba, abajo, derecha izquierda que le permitan ubicar formas específicas en un plano
	Energía Eléctrica (Robótica)	Identificar que la energía puede provenir de distintas fuentes y tener distintos voltajes, a través del encendido de un circuito eléctrico con bombillas, led y un panel solar	Prácticas Explicación del profesor Uso de videos Kit, 4 baterías aa,	Energía eléctrica Voltaje

	¿Cuál Sigue? Patrones	Reconocer y explicar que son los patrones al resolver distintos retos a través de ejercicios de destrezas digitales	Explicación del profesor Uso de videos K 015 La granja de Harry	Reconocer y explicar que son los patrones al resolver reto distintos a través de ejercicios de destreza digital
	Persecución (Robótica)	Programar al beebot para que persiga a otro al observar y repetir la ruta que este siguió	Explicación del profesor Tapete interactivo beetbot	Uso de algoritmos
PATRONES	El orden de mis actividades	Comprender que los algoritmos están en su vida cotidiana al seguir algoritmos para resolver retos a través de actividades realices y de ejercicios de destreza digitales	Explicación del profesor E 024 Recortables	Comprende que es un algoritmo utilizando el paso a paso en situaciones de la vida cotidiana
	Dibujando figuras (Robótica)	Realizar la programación necesaria para que el beebot marque distintas figuras	Explicación del profesor Uso de videos Tapete interactivo beetbot	Resolución de problemas. Colaboración. Pensamiento crítico. Lectura. Comprensión. Uso de algoritmos
	Mejores instrucciones menos errores	Dar instrucciones claras paso a paso para llegar a una meta observando detenidamente los detalles en el proceso para evitar errores, o corregirlos en el camino a la meta a través de ejercicios de la vida y ejercicios digitales de destreza	Practicas Explicación del profesor Uso de videos E 023 Colores	Ubica errores en un proceso que le impiden llegar a un destino o meta
	Carrera de obstáculos (Robótica)	Programar el beebot para que recorra el tapete evada obstáculos	Explicación del profesor Uso de videos Tapete interactivo beetbot	Uso de algoritmos

PROGRA-MACION	El tesoro escondido	Organizar instrucciones que permitan planear una ruta para llevarte a una meta determinada	Explicación del profesor Uso de videos Flechas recortables hojas y cuadrículas	Utiliza algoritmo para seguir rutas para llegar a una meta determinada utilizando flechas de avanzar vuelta a la derecha e izquierda
	Programación con código	Comprender el concepto de programar realizando movimientos básicos con código	Explicación del profesor Uso de videos Codi-go Lápiz colores	Comprende las instrucciones básicas que se usan en programación
	Programando	Programar para dar movimientos a un personaje en código	Explicación del profesor Uso de videos Gises 10 hojas de un color cinta para pegar	Realiza movimientos básicos de acuerdo con la orientación del personaje utilizando su lenguaje de programación adelante tas gira izquierda derecha borrar
	Rutas a seguir	Identificar la importancia de seguir instrucciones aplicando a un lenguaje de programación básico	Explicación del profesor Uso de videos Palillos, duces de gomita	Analiza los caminos a tomar para lograr un objetivo limitándose usar el camino más corto en código
	Bookmaker	Crea dibujos sencillos y textos cortos en tareas sencillas que le permitan reconocer las herramientas de dibujo y texto en BookMaker.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47	Realiza dibujo libre y frases utilizando las herramientas de escritura y dibujo que ofrece la herramienta de libro electrónico, Bookmaker.
LAS TICS	Lo que sea sobre las TICS	Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de informática y tecnología a través de una exposición grupal	Hojas de color recortes fotos revistas pegamento tijeras	Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido explicado temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones
	Lo que sea sobre las TICS	Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de informática y tecnología a través de una exposición grupal	Hojas de color recortes fotos revistas pegamento tijeras	Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido explicado temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones

	Practicas adicionales de robótica utilizando uso de algoritmos
--	--

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.