

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

2° DE PRIMARIA

**Computación
Robótica y Electrónica**

**Proyectos
Febrero 2019-Mayo
2019**

INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

| PERIODO | UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|----------------------------------|---------------------------|---------------------------------|---|---|--|
| Del 04 al 08 de febrero | DIBUJO | Trinquete (Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 11 al 15 de Febrero | | Dibujando Historias | Usar las herramientas de dibujo de líneas, etiquetas de texto, formas y magia de tux Paint para crear ilustrar pequeñas historias | Tux Paint t270 historias en dibujo | Construye historias con texto e ilustraciones en su herramienta de dibujo usando líneas, formas, etiquetas y magia. |
| Del 18 al 22 de febrero | | Trinquete (Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 25 de febrero al 01 de marzo | | Galería de arte en presentación | Diseñar una presentación utilizando la función de diapositivas con distintas obras de arte para hacer una galería de arte en su herramienta de dibujo | Tux Paint t 271 presentaciones en tux paint | Crea presentaciones utilizando sus herramientas de magia, figuras, pincel, sellos, líneas utilizando la función presentaciones organizando sus dibujos y reproducirla en diversas velocidades. |
| Del 04 al 08 de marzo | PENSAMIENTO COMPUTACIONAL | Trinquete Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 11 al 15 de marzo | | Todos queremos tener amigos | Establecer acuerdos de un comportamiento adecuado en la vida diaria y en línea que viten el bullying y cyberbullying a través de un juego de roles y | Procesador de texto | Promueven comportarse sin dañar a los demás en las situaciones de la vida diaria y al utilizar los medios electrónicos reconociendo el bullying y cyberbullying y formas de atar el problema. |
| Del 18 al 22 de Marzo | | Creo historias con Tangram | Descomponer imágenes y reconocer patrones para resolver retos de tangram | E030 Tangram | Resuelve problemas descomponiendo las figuras de un tangram y definiendo patrones en figuras creadas en un juego de tangram |

| | | | | |
|-----------------------|--|---|---|---|
| Del 25 al 29 de Marzo | Pensamiento computacional descomposición | Descomponer problemas para facilitar su solución utilizando ejemplos sencillos y de la vida cotidiana | Colores lápiz goma herramientas de dibujo | Descompone problemas complejos en problemas más sencillos como primera fase de la solución de problemas del pensamiento computacional |
|-----------------------|--|---|---|---|

| | | | | | | |
|-------------------------------|------------|--|---|--|---|--|
| Del 01 al 05 de Abril | PROGRACION | T 26 Solo sigo ordenes | Definir el concepto de algoritmo reconociendo y escribiendo algunos ejemplos cotidianos | Lápiz colores sacapuntas goma, hojas procesador de texto y dibujo | Sigue instrucciones paso a paso para comprender el concepto de algoritmo | |
| Del 08 al 12 de Abril | | T 27 Algoritmos de acuerdo a la posición | Dar indicaciones de movimiento para llegar a un lugar dependiendo e la orientación en que se encuentre un personaje | Hojas cuadriculadas y lápiz | Crear algoritmos en recorridos sencillos para llegar a la meta utilizando avanzar, retroceder, girar a la derecha, girar a la izquierda de acuerdo a la posición en que se encuentre. | |
| Del 29 de abril al 03 de Mayo | | T 28 Programando con Codi-go 1 | Distinguir el concepto de programar al realizar distintos retos con movimientos básicos avanzar, retroceder, girar a la izquierda a la derecha siguiente las rutas mas cortas a través de su software de programación codi-go | Hojas de rota folio cuadriculadas, plumones y colores | Programa secuencias de instrucciones con la menor cantidad de pasos en codi-go | |
| Del 06 al 10 de Mayo | | Procesadores de texto. | Reconocer los elementos principales de un procesador de texto, introducir textos y guardar poniendo nombre a los archivos usando textos breves. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47 | Crea textos cortos utilizando el "Menú archivo" para guardar como, cerrar, abrir, guardar su archivo en el procesador de textos de su sistema. | |
| Del 13 al 17 de Mayo | | T 29 Aprendo a ubicarme para programare | Escribir programas y corregir errores promoviendo la tolerancia a la frustración a través de su software de programación codi-go | Hojas cuadriculadas de cuaderno , procesador de texto flechas de instrucciones recortables | Programa y corrige errores utilizando los comandos básicos de movimiento reiniciar y borrar en su software de programación | |
| Del 20 al 24 de Mayo | LAS TICS | T 30 Lo que se sobre TICS | Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de la informática y tecnología a través de un exposición grupal | Hojas de color, recortes de revistas fotos pegamento tijeras | Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido aplicando temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones. | |
| Del 27 al 31 de mayo | | T 30 Lo que se sobre TICS | Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de la informática y tecnología a través de un exposición grupal | Hojas de color, recortes revistas fotos pegamento tijeras | Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido aplicando temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones. | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Del 03 al 24 de
junio

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.