

## 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**

**2º DE PREESCOLAR**

**Computación  
Robótica y Electrónica**

**Proyectos  
Agosto 2018-Enero  
2019**

# INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

## Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 MI PRIMERA COMPUTADORA	Armado de robot Katbott (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.
	Reglas de laboratorio.	Desarrollo personal y social, cultura y vida social participa en actividades que le hacen comprender la importancia de acción humana en el mejoramiento de la vida familiar.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Partes básicas de la computadora.	Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Partes básicas de la computadora.	Participa en actividades que le hace comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
UNIDAD 2 DIFERENTES TIPOS DE COMPUTADORAS	Partes básicas de la computadora.	Participa en actividades que le hace comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Armado de robot Katbott (Robótica)	Observara y escuchara instrucciones identificando las piezas para el armado.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
	Memoria visual	Reconocer y nombrar características de objetos y figuras.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis

	Manejo del ratón.	Reconoce y nombra características de objetos. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
UNIDAD 3 PARTES DEL TECLADO Y MOUSE	Manejo del ratón.	Reconoce y nombra características de objetos. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Manejo de ratón.	Reconoce y nombra características de objetos. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Armado de robot Katbott (Robótica)	Observar e identificar las instrucciones de un armado de circuito electrónico	Prácticas Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
	EL CUERPO HUMANO.	Reconocer y nombrar las partes que conforman el cuerpo humano. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Semejanzas	Reconocer y nombrar las partes que conforman el cuerpo humano. Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
UNIDAD 4 SISTEMA OPERATIVO	Diferencia cantidades.	Utiliza los números en situaciones variadas que impliquen poner en juego los principios de conteo.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Medios de transporte	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana. Reconoce diferentes medios de transporte que tiene el ser humano para transportarse de un sitio a otro.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis

	Armado de robot Katbott (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.
	Semejanzas de ropa.	Construye sistemas de referencia en relación con la orientación espacial. Agrupa figuras con las mismas características.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Medios de transporte	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana. Reconoce diferentes medios de transporte que tiene el ser humano para transportarse de un sitio a otro. Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identifica diferentes medios de transporte que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer las necesidades de movilidad de sus pobladores. Reconoce los principales medios de transporte y su función. Identifica lo que sigue en un patrón Continúa secuencias en forma concreta y gráfica; identifica lo que sigue en un patrón.
	Medios de transporte	Reconoce y comprende la importancia de la acción humana. Reconoce diferentes medios de transporte que tiene el ser humano para transportarse de un sitio a otro. Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identifica diferentes medios de transporte que se utilizan en distintas comunidades para satisfacer las necesidades de movilidad de sus pobladores. Identifica cómo aprovechar los servicios que se prestan en su comunidad Identifica la direccionalidad de un recorrido o trayectoria y establece puntos de referencia
	Juegos de carreras	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identifica direccionalidad de un recorrido o trayectoria y establece puntos de referencia.

	Los animales	Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza, distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus palabras.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identifica las principales especies de animales que hay en nuestro planeta y el contexto en el que habitan. Identifica similitudes y diferencias entre seres del mundo natural.
--	--------------	--	---	---

**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 realizarán 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.