

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

3° 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 Vybrabott (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 del 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
	Como soy, lo que me gusta y me disgusta	Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad.	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 de la casa	Distingue algunos objetos cotidianos que hay en su casa, como utensilios, muebles y partes de la casa.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Armado de robot Vybrabott (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
	Línea del tiempo de la familia.	Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad. Establece relaciones entre los miembros de la familia.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Siluetas de los animales	Observa seres vivos y elementos de la naturaleza, y lo que ocurre en fenómenos naturales.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas	Identificación Diferenciación Representación Mental

			de a-book	Pensamiento Deductivo Síntesis
UNIDAD 3 PARTES DEL TECLADO Y MOUSE	Figura fondo de animales.	Observa características relevantes de elementos del medio y fenómenos que ocurren en la naturaleza.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Suma los peces	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Armado de robot Vybrabott (Robótica)	Observar e identificar las instrucciones de un armado de circuito electrónico	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
	Cierre visual de figuras geométricas	Identifica figuras geométricas básicas. Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Ubicación espacial de figuras geométricas	Compara longitudes, tamaños y peso en forma directa.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
UNIDAD 4 SISTEMA OPERATIVO	Secuencia de sonidos	Mantiene el control de movimientos que implica fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Series	Identifica irregularidades en una secuencia, a partir de criterios de recuperación, crecimientos y ordenamiento.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Armado de robot Vybrabott (Robótica)	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Prácticas Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.

	Equivalencias	Resuelve problemas con colecciones que tienen diferentes números de elementos.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
	Número, forma y espacio	Construye sistemas de referencia en relación con la orientación espacial. Agrupa figuras con las mismas características. Lee y registra la información contenida en imágenes.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Compara diversas formas, selecciona la que le parece más adecuada y explica por qué. Agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos. Reconoce, formas geométricas (planas y con volumen) en diversas posiciones.
	Cuerpo sano	Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Aplica medidas de higiene personal, como lavarse las manos y los dientes, que le ayudan a evitar enfermedades. Establece relaciones temporales al explicar secuencias de actividades de su vida cotidiana y al reconstruir procesos en los que participó. Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.
	Cuerpo sano	Construye sistemas de referencia en relación con la orientación espacial. Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Comunica posiciones y desplazamientos de objetos y personas utilizando términos como dentro, fuera, arriba, abajo, encima, cerca, lejos, adelante, etcétera. Aplica las medidas de higiene que están a su alcance en relación con el consumo de alimentos.

	Habilidades	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. Construye sistemas de referencia en relación con la orientación espacial.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre prácticas de a-book	Identifica por percepción, la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores mediante el conteo. Diseña y representa, tanto de manera gráfica como concreta,
--	-------------	---	---	---

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.