

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. Pablo Valerio Monroy

1° DE PRIMARIA

**Computación
Robótica y Electrónica**

**Proyectos
Agosto-Diciembre 2017**

INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

PERIODO	UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
Del 21 al 25 de agosto	UNIDAD 1 MI PRIMERA COMPUTADORA	Balanza (Robótica)	Observará y conocerá las diferencias de equilibrio, experimentando diferentes pesos.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Del 28 de agosto al 1 de septiembre		Computadoras: las súper máquinas de hoy.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 10	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 4 al 8 de septiembre		La buena postura.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 18	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 11 al 15 de septiembre		Apuntadores.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 21	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 18 al 22 de septiembre	UNIDAD 2 DIFERENTES TIPOS DE COMPUTADORAS	Sopa de teclas.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 24	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 25 al 29 de septiembre		Vehículo (Robótica)	Observara y escuchara instrucciones identificando las piezas para el armado.	Practicar Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 2 al 6 de Octubre		¡Hoy aprendo a teclear!	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 28	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 9 al 13 de Octubre		¡Tecleando por aquí y por allá!	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 32	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis

Del 16 al 20 de Octubre	UNIDAD 3 PARTES DEL TECLADO Y MOUSE	El escritorio de mi computadora.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 36	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 23 al 27 de Octubre		Abro y cierro ventanas.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 40	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 30 de octubre al 3 de Noviembre		Circuito Eléctrico (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.
Del 6 al 10 de Noviembre		Guardo y abro documentos.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 44	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 13 al 17 de Noviembre		Bookmaker.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 20 al 24 de Noviembre	UNIDAD 4 SISTEMA OPERATIVO	Bookmaker: La Fábula.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 49	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 27 de Noviembre al 1 de Diciembre		Bookmaker: La leyenda.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 51	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 4 al 8 de Diciembre		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.
Del 11 al 15 de diciembre		La carretera de información: Internet	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 57	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis

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.