

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

2º 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 HARDWARE Y SOFTWARE	Dispositivos móviles.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacion al	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 11	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 28 de agosto al 1 de septiembre		Catapulta (Robótica)	Observara y conocerá las diferencias de equilibrio, experimentando diferentes pesos.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 4 al 8 de septiembre		¿Quiénes utilizan computadoras?	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 15	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 11 al 15 de septiembre		Cuidado de la salud al usar tecnología.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 20	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 18 al 22 de septiembre	UNIDAD 2 ACCESORIOS	Aprendo con la computadora 1	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 23	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 25 al 29 de septiembre		Aprendo con la computadora 2	Observara y escuchara instrucciones identificando las piezas para el armado.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 26	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 2 al 6 de Octubre		Vehículo eólico (Robótica)	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 9 al 13 de Octubre		Los mensajes de mis dispositivos	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 30	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis

Del 16 al 20 de Octubre	UNIDAD 3 DIBUJO TÉCNICO	La receta de cocina	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 35	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 23 al 27 de Octubre		Escribo instrucciones	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 39	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 30 de octubre al 3 de Noviembre		Mi cuento en Bookmaker	Observar e identificar las instrucciones de un armado de circuito electrónico	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 43	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 6 al 10 de Noviembre		Procesadores de texto.	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 13 al 17 de Noviembre		Formato para impactar	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 20 al 24 de Noviembre	UNIDAD 4 EDITANDO	Serie y Paralelo (Robótica)	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
Del 27 de Noviembre al 1 de Diciembre		Soy escritor 1 y 2	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 55 – 58.	Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo Síntesis
Del 4 al 8 de Diciembre		Sistema de engranes (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		Conociendo la web.	Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 62	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.