

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

5° 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 DIFERENTES COMPUTADORAS	Big data.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 11	Capacidad de decisión Trabajo en equipo
Del 28 de agosto al 1 de septiembre		Que es una red social.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág.14	Capacidad de decisión Trabajo en equipo
Del 4 al 8 de septiembre		El rastro que dejo en la Web.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 17	Capacidad de decisión Trabajo en equipo
Del 11 al 15 de septiembre		Obstáculos, luz automática (Robótica)	Conocerá un circuito eléctrico, la continuidad, magnetismo, ángulos de inclinación, y el principio de Bernoulli	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Planeación Síntesis
Del 18 al 22 de septiembre	UNIDAD 2 EDITANDO EN WORD	Acoso tecnológico: Cyberbullying	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 20	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 25 al 29 de septiembre		Hoja de cálculo. Formato condicional y estilos.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 24	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 2 al 6 de Octubre		Hoja de cálculo. Contar, moda y promedio.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 27	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad

			informativa		Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 9 al 13 de Octubre		Hoja de cálculo. Filtros de información.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 31	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 16 al 20 de Octubre	UNIDAD 3 EXPLORADOR DE WINDOWS Y ROBOMIND	Juego de Feria (Robótica)	Sonido Propagación del sonido Agua y conductividad Intensidad luminosa Vibración con activación	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Planeación Síntesis
Del 23 al 27 de Octubre		Hoja de cálculo. Gráficas	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 35	Creatividad e Innovación Identificación Diferenciar. Pensamiento trasitivo. Análisis
Del 30 de octubre al 3 de Noviembre		Conectividad en todos lados.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 39	Trabajo en equipo. Creatividad.
Del 6 al 10 de Noviembre		Fotos que cuentan historias.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 43	Trabajo en equipo. Creatividad.
Del 13 al 17 de Noviembre		Edición de imágenes.	Los estudiantes procesan y reportan datos, entienden y usan los sistemas tecnológicos, investigan y resuelven problemas en los sistemas y en las aplicaciones.	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 48	Trabajo en equipo. Creatividad.
Del 20 al 24 de Noviembre	UNIDAD 4 POWERPOINT	Barco a propulsión (Robótica)	Programación Uso de circuitos Armado creativo	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Planeación Síntesis Manejo adecuado de equipo electrónico
Del 27 de		Fotomontajes que	Creatividad e Innovación	Explicación del profesor	Trabajo en equipo.

Noviembre al 1 de Diciembre		hacen historia	Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Uso de videos Actividad de cierre pág. 52	Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 4 al 8 de Diciembre		Construyendo líneas y triángulos.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 57	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 11 al 15 de diciembre		Acercándonos al círculo.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 61	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad

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.