

## **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**

**6° 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	Soy ciudadano digital.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 9	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 28 de agosto al 1 de septiembre		La propiedad intelectual en Internet.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 13	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 4 al 8 de septiembre		Aprendizaje en redes sociales.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág.16	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 11 al 15 de septiembre		Magnetismo (Robótica)	Identificar los comandos de programación necesarios para que un robot avance detectando luz y recoja a su paso elementos metálicos con un imán.	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Planeación Síntesis
Del 18 al 22 de septiembre	UNIDAD 2	Ciberadicción.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 19	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 25 al 29 de septiembre		El video digital.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág.23	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 2 al 6 de Octubre		Preproducción de video digital.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 27	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad

Del 9 al 13 de Octubre		Postproducción de video digital.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 30	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 16 al 20 de Octubre	UNIDAD 3	Buscando el tesoro (Robótica)	Programar y operar los sensores de luz y el acelerómetro de un robot para controlarlo de forma virtual	Practicas Explicación del profesor Uso de videos	Identificación Diferenciación Representación Mental Planeación Síntesis
Del 23 al 27 de Octubre		El GPS y los mapas.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 38	Creatividad e Innovación Identificación Diferenciar. Pensamiento trasitivo. Análisis
Del 30 de octubre al 3 de Noviembre		Google Maps.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 41	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 6 al 10 de Noviembre		Los espacios verdes de mi ciudad.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 44	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 13 al 17 de Noviembre		La vulnerabilidad al ataque informático.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 50	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 20 al 24 de Noviembre		UNIDAD 4	Ping Pong (Robótica)	Crear un juego de ping pong en el lenguaje de programación snap y controlarlo haciendo uso del acelerómetro del robot	Practicas Explicación del profesor Uso de videos
Del 27 de Noviembre al 1 de Diciembre	¿Es real o falso?		Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informacional	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 54	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad

Del 4 al 8 de Diciembre		Geogebra: Perímetros y áreas.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 58	Trabajo en equipo. Laboriosidad Responsabilidad Tolerancia Solidaridad Creatividad
Del 11 al 15 de diciembre		Producción de video digital.	Creatividad e Innovación Comunicación y Colaboración Investigación y fluidez informativa	Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 30	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.