

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. Gerardo Orozco Lozada

2º DE PRIMARIA

**Computación
Robótica y Electrónica**

**Proyectos
2024-2025**

INFORMÁTICA Y ROBÓTICA

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows

| PERIODO | UNIDAD | TEMA | CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS | RECURSOS | COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS |
|----------------------------------|------------------------------------|---|--|---|--|
| Del 26 de agosto al 30 de Agosto | UNIDAD 1 HARDWARE Y SOFTWARE | Dispositivos móviles. | Clasificar los diferentes tipos de dispositivos móviles comparando sus diferentes características y el tipo de uso que se les puede dar. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 11 | Identifica Smartphone, tabletas, laptops, con sus características principales en tamaño, almacenaje, principales funciones y mencionando sus principales usos. |
| Del 02 al 06 de septiembre | | Catapulta (Robótica) | Observa y conocerá las diferencias de equilibrio, experimentando diferentes Pesos. | Prácticas Explicación del profesor Uso de videos | Identificación Diferenciación Representación Mental Pensamiento Deductivo o Síntesis |
| Del 09 al 13 de septiembre | | ¿Quiénes utilizan computadoras? | Identificar el uso que se le da a las computadoras en diversos lugares de la comunidad y diversas áreas del conocimiento. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 15 | Reconoce distintas áreas de la comunidad que utilizan computadoras como hospitales, NASA, escuelas, ingenieros, diseñadores, aeropuertos, personas con capacidades diferentes, entre otros y los usos que les dan para hacer documentos, cálculos, dibujar, comunicarse, ver videos, imágenes, música, investigar y jugar. |
| Del 16 al 20 de septiembre | | Cuidado de la salud al usar tecnología. | Reconocer la importancia del cuidado de postura, considerando recomendaciones de salud al hacer uso de dispositivos. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 20 | Reconoce la importancia de seguir las recomendaciones de postura, cuidado de la vista, precaución con los cables, ventilación del espacio de trabajo y tiempo de uso del dispositivo tecnológico para el cuidado de su salud. |

| | | | | | |
|--|---------------------------|----------------------------------|--|---|---|
| Del 23 de septiembre al 27 de septiembre | UNIDAD 2 ACCESORIOS | Aprendo con la computadora 1 | Reconocer que se puede aprender apoyado de la tecnología utilizando distintos recursos tecnológicos. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 23 | Utilizar los recursos que ofrecen las computadoras para aprender sobre diversos temas. |
| Del 30 al 04 de octubre | | Aprendo con la computadora 2 | Aprender sobre distintas áreas del conocimiento a través del uso de la tecnología. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 26 | Reconocer que la tecnología tiene audios, juegos, videos, información, entre otros con la que puede aprender sobre distintas áreas del conocimiento. |
| Del 07 al 11 de Octubre | | Vehículo eólico (Robótica) | Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional | Prácticas Explicación del profesor Uso de videos | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| Del 14 al 18 de Octubre | | Los mensajes de mis dispositivos | Identificar distintos mensajes que aparecen mientras se utiliza un dispositivo. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 30 | Reconoce los distintos tipos de mensajes de su dispositivo de Notificaciones, Advertencia y seguridad, Consejos y Preguntas que hay cuando aparecen los iconos de mensajes de Error, Información, Advertencia y Éxito que expresa su dispositivo para el usuario final. |

| | | | | | |
|-------------------------|--|---------------------|--|---|--|
| Del 21 al 25 de Octubre | | La receta de cocina | Desarrollar algoritmos de recetas de cocina ilustrándola y guardando sus trabajos a través de una herramienta de texto y dibujo. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 35 | Escribe una serie de instrucciones para llegar a un fin de terminado (algoritmo) empleando herramientas de texto y distintas opciones de dibujo y guardando sus trabajos asignándoles un nombre. |
|-------------------------|--|---------------------|--|---|--|

| | | | | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|-------------------------|--|---|--|
| Del 28 de Octubre al 01 de Noviembre | UNIDAD 3 DIBUJO TÉCNICO | Escribo instrucciones | Escribir paso a paso instrucciones claras para llegar a un fin utilizando funciones de procesador de texto para mejorar sus textos al aplicar formato de fuente y párrafo al escribir instructivos en su herramienta de texto. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 39 | Escribe instrucciones claras para realizar algo utilizando herramienta de texto para dar una mejor presentación a sus instructivos al dar formato de texto para cambiar tipo de letra, color, tamaño y alinear el párrafo centrado, izquierda, derecha y justificar. |
| Del 04 al 08 de Noviembre | | Mi cuento en Book maker | Usar herramientas para insertar fondo y estampas escribiendo e ilustrando un cuento siguiendo la estructura de introducción, desarrollo y cierre o desenlace utilizando Book Maker. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 43 | Reconoce que los patrones están presentes al crear un cuento con introducción, desarrollo y cierre o desenlace y crea sus propias historias siguiendo el mismo patrón. |
| Del 11 al 15 de Noviembre | | Procesadores de texto. | Reconocer los elementos principales de un procesador de texto, introducir textos y guardar poniendo nombre a los archivos usando textos breves. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47 | Crea textos cortos utilizando el "Menú archivo" para guardar como, cerrar, abrir, guardar su archivo en el procesador de textos de su sistema. |
| Del 18 al 22 de Noviembre | | Formato para impactar | Utilizar las herramientas de formato de texto y estilos utilizando una historia en un procesador de textos. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 51 | Utiliza herramientas de formato de texto transformando textos sencillos con formato de fuente: tipo de letra, color, tamaño y estilo (negrita, cursiva, subrayado y aprende a seleccionar letras, palabra, párrafo de distintas formas. |
| | | | | | |

| | | | | | |
|--|----------------------|--------------------------------|--|--|---|
| Del 25 de Noviembre al 29 de Noviembre | UNIDAD 4 EDITANDO | Serie y Paralelo (Robótica) | Creatividad e Innovación. Comunicación y colaboración Investigación y fluidez informacional | Prácticas Explicación del profesor Uso de videos | Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión |
| Del 02 al 06 de Diciembre | | Soy escritor 1 y 2 | Crear cuentos de animales en peligro de extinción que sean atractivos a través del uso de herramientas de formato de texto en su procesador de textos. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 55 – 58. | Escribir cuentos creativos con estructura definida (Introducción, desarrollo, cierre) en su procesador de textos aplicando formato de texto con tipo, color, tamaño y estilos de texto que mejoran la presentación de sus producciones. |
| Del 09 al 13 de Diciembre | | Sistema de engranes (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. |
| Del 06 al 10 de Enero | | Conociendo la web. | Conocer las características y funciones de la Web, el comportamiento digital adecuado para navegar, como medio para consultar y obtener documentos de texto, imágenes, audios, videos y demás información a través de videos y visita a distintas páginas de Internet. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 62 | Utiliza la Web con los botones atrás, adelante, ingresa páginas en la barra de dirección, los enlaces y navega entre los recursos como documentos con texto, imágenes, juegos mostrando un comportamiento adecuado al navegar. |
| Del 13 al 17 de Enero | | Correo electrónico | Discriminar los diferentes tipos y estructura de mensajes dependiendo del medio de comunicación y la estructura de sus mensajes como mensajería instantánea, redes sociales y correo electrónico. | Procesador de textos internet | Reconocer la comunicación digital sincrónica y asincrónica y distintos medios de comunicación y la estructura de sus mensajes como mensajería E, redes sociales y correo electrónico. |

| | | | | | |
|--------------------------------|--|--------------------------|--|--|---|
| Del 20 al 24 de Enero | | El internet de las cosas | Comprender el concepto de internet de las cosas, su ubicación y uso a través del reconocimiento de distintos aparatos principalmente, del hogar y la vida | Procesador de textos, internet y pasta de modela | Reconoce dispositivos y aparatos como electrodomésticos, autos, sistemas de seguridad que cuenta con tecnología que permite conectar con las personas y arrojar |
| Del 27 de enero al 31 de Enero | | Dibujo y creatividad | Realizar dibujos que desarrollen la imaginación y creatividad utilizando pinceles, líneas, colores y figuras geométricas, utilizando el programa tux paint | Colores, lápiz, goma, Tux paint | Crear dibujos creativos aplicando color, líneas, figuras geométricas y distintos pinceles y utiliza la opción abrir y guardar en su herramienta de dibujo. |
| Del 03 al 07 de febrero | | Dibujando Historias | Usar las herramientas de dibujo de líneas, etiquetas de texto, formas y magia de tux Paint para crear ilustrar pequeñas historias | Tux Paint t270 historias en dibujo | Construye historias con texto e ilustraciones en su herramienta de dibujo usando líneas, formas, etiquetas y magia. |

| | | | | | |
|-------------------------|--|----------------------|---|---|---|
| Del 10 al 14 de Febrero | | Trinquete (Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un garfio. | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 17 al 21 de Febrero | | Dibujando Historias | Usar las herramientas de dibujo de líneas, etiquetas de texto, formas y magia de tux Paint para crear ilustrar pequeñas historias | Tux Paint t270 historias en dibujo | Construye historias con texto e ilustraciones en su herramienta de dibujo usando líneas, formas, etiquetas y magia. |

| | | | | | |
|----------------------------------|--------------------|---------------------------------|---|---|--|
| Del 24 de febrero al 28 de marzo | UNIDAD 5 DIBUJO | Trinquete (Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un garfio. | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 03 al 07 de marzo | | Galería de arte en presentación | Diseñar una presentación utilizando la función de diapositivas con distintas obras de arte para hacer una galería de arte en su herramienta de dibujo | Tux Paint t 271 presentaciones en tux Paint | Crea presentaciones utilizando sus herramientas de magia, figuras, pincel, sellos, líneas utilizando la función presentaciones organizando sus dibujos y reproducirla en diversas velocidades. |

| | | | | | |
|-----------------------|--|-----------------------------|---|---|---|
| Del 10 al 14 de marzo | | Trinquete (Robótica) | Conocer la utilidad y aplicación del trinquete mediante la construcción de un mecanismo compuesto de distintas ruedas dentadas y un garfio. | Kit, agitador para café pistola de silicón barra de silicón desatornillador plano pinzas de corte tijeras | Trinquete |
| Del 17 al 21 de Marzo | | Todos queremos tener amigos | Establecer acuerdos de un comportamiento adecuado en la vida diaria y en línea que viten el bullying y cyberbullying a través de un juego de roles y de la elaboración de un cartel digital | Procesador de texto | Promueven comportarse sin dañar a los demás en las situaciones de la vida diaria y al utilizar los medios electrónicos reconociendo el bullying y cyberbullying y formas de atar el problema. |

| | | | | | |
|-----------------------|--|--|---|---|---|
| Del 24 al 28 de Marzo | UNIDAD 6 PENSAMIENTO COMPUTACIONAL | Creo historias con Tangram | Descomponer imágenes y reconocer patrones para resolver retos de tangram | E030 Tangram | Resuelve problemas descomponiendo las figuras de un tangram y definiendo patrones en figuras creadas en un juego de tangram |
| Del 31 al 04 de abril | | Pensamiento computacional descomposición | Descomponer problemas para facilitar su solución utilizando ejemplos sencillos y de la vida cotidiana | Colores lápiz goma herramientas de dibujo | Descompone problemas complejos en problemas más sencillos como primera fase de la solución de problemas del pensamiento computacional |

| | | | | | |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|--|--|---|
| Del 07 al 11 de Abril | | Solo sigo ordenes | Definir el concepto de algoritmo reconociendo y escribiendo algunos ejemplos cotidianos | Lápiz colores saca puntas goma, hojas procesador de texto y dibujo | Sigue instrucciones paso a paso para comprender el concepto de algoritmo |
| Del 28 de Abril al 02 de Mayo | | Algoritmos de acuerdo a la posición | Dar indicaciones de movimiento para llegar a un lugar dependiendo de la orientación en que se encuentre un personaje | Hojas cuadriculadas y lápiz | Crear algoritmos en recorridos sencillos para llegar a la meta utilizando avanzar, retroceder, girar a la derecha, girar a la izquierda de acuerdo a la posición en que se encuentre. |
| Del 05 al 09 de Mayo | | Programando con Código 1 | Distinguir el concepto de programar al realizar distintos retos con movimientos básicos avanzar, retroceder, girar a la izquierda a la derecha siguiendo las rutas más cortas a través de su software de programación código | Hojas de rota folio cuadriculadas, plumones y colores | Programa secuencias de instrucciones con la menor cantidad de pasos en código |

| | | | | | |
|----------------------|----------------------------------|------------------------|---|--|--|
| Del 12 al 16 de Mayo | UNIDAD 7 PROGRA- MACION | Procesadores de texto. | Reconocer los elementos principales de un procesador de texto, introducir textos y guardar poniendo nombre a los archivos usando textos breves. | Explicación del profesor Uso de videos Actividad de cierre pág. 47 | Crea textos cortos utilizando el "Menú archivo" para guardar como, cerrar, abrir, guardar su archivo en el procesador de textos de su sistema. |
|----------------------|----------------------------------|------------------------|---|--|--|

| | | | | | |
|-----------------------|--|------------------------------------|--|---|--|
| Del 19 al 23 de Mayo | | Aprendo a ubicarme para programare | Escribir programas y corregir errores promoviendo la tolerancia a la frustración a través de su software de programación código | Hojas cuadriculadas de cuaderno, procesador de texto flechas de instrucciones recortables | Programa y corrige errores utilizando los comandos básicos de movimiento reiniciar y borrar en su software de programación |
| Del 26 al 30 de Mayo | | Lo que se sobre TICS | Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de la informática y tecnología a través de una exposición grupal | Hojas de color, recortes de revistas fotos pegamento tijeras | Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido aplicando temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones. |
| Del 02 al 06 de Junio | | Lo que se sobre TICS | Demostrar los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las lecciones de la informática y tecnología a través de una exposición grupal | Hojas de color, recortes revistas fotos pegamento tijeras | Crear un mural tipo collage sobre lo aprendido aplicando temas de interés que fueron desarrollados durante las lecciones. |

| | | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|
| Del 09 al 27 de Junio | Prácticas adicionales de robótica utilizando uso de algoritmos | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|--|

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.