

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 ni con audífonos.
- 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. Cesar Alejandro Medina
2º DE SECUNDARIA

WORD 2016

Computación
Y
Robótica

Ciclo
2020-2021

WORD 2016

Conocimientos previos:

- Windows
- Explorador de Windows
- Internet- Navegadores, Buscadores y servicios

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Introducción Principios de los procesadores de texto como Interfaz de Word 2016	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia	Practicar Explicación del profesor	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Documento en blanco Plantillas Abrir documentos Abrir archivos PDF Reanudar Guardar	Crear Documento en blanco Crear documento usando plantillas Abrir archivos PDF Reanudar lectura Guardar documentos Guardar con contraseña, como web, como solo lectura, Cerrar documentos.	Explicación del profesor Uso de videos Tema 1 al 7 Actividad 1 pág. 19	Incremento de habilidades lectoras. Solución de problemas. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Cambiar márgenes Cambiar orientación Cambiar tamaño Encabezados Pie de pagina Alinear Agregar fechas	Cambiar los márgenes del documento Predeterminar márgenes Cambiar Orientación, tamaño de papel	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Temas 8 al 14 Testing Program	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Encabezados Pie de pagina Alinear Agregar fechas	Agregar Encabezados, Pie de página, Texto al pie, fecha actual al documento Cambiar los márgenes de encabezado y pie	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Temas 8 al 14 Testing Program	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Agregar Propiedades Cambiar ubicación Expandir títulos Incrustar fuentes Crear Blog Imprimir	Agregar Propiedades al documento Cambiar ubicación predeterminada Expandir títulos al abrir documentos	Explicación del profesor Uso de videos Temas 15 a 27 Actividad 2 pág. 27.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Cambiar ubicación Expandir títulos Incrustar fuentes	Cambiar ubicación predeterminada Expandir títulos al abrir documentos	Explicación del profesor Uso de videos Temas 15 a 27 Testing Program	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
UNIDAD 1 ADMINISTRAR ARCHIVOS	Incrustar fuentes Crear Blog Imprimir	Incrustar fuentes al documento Crear entradas de Blog Imprimir documentos Cambiar tema de office Usar ¿Qué desea hacer?	Explicación del profesor Uso de videos Temas 15 a 27 Actividad 2 pág. 27.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Cambiar las vistas Cambiar zoom Panel de navegación Ventanas Desplazamiento	Cambiar vistas del documento Cambiar el nivel de zoom Ocultar y mostrar el panel de navegación Organizar ventanas Activar división de ventanas Activar desplazamiento sincrónico	Explicación del profesor Uso de videos Temas 21 a 28 Actividad 3 pág. 36	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Cinta de opciones Comandos a la barra de herramientas Accesos a la barra de estado	Maximizar y minimizar la cinta de opciones Agregar comandos a la barra de herramientas Activar los accesos directos en la barra de estado	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Temas 1 a 6 Actividad 4 pág. 45	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Ortografía Líneas de cuadrícula Caracteres ocultos	Verificar y corregir ortografía Ocultar errores de ortografía Activar revisar ortografía mientras escribes	Explicación del profesor Uso de videos Temas 7 a 11 Actividad 5 pág. 49	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Caracteres ocultos	Activar líneas de cuadrícula Ocultar y mostrar caracteres ocultos	Explicación del profesor Uso de videos Temas 7 a 11 Actividad 5 pág. 49	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Nombre de usuario Autotexto Autocorrección Autorrecuperación	Cambiar nombre de usuario Administrar elementos de autocorrección Administrar elementos de autorrecuperación	Explicación del profesor Temas 12 a 15 Testing Program	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 2 MANEJAR EL ENTORNO	Estilos Configurar páginas Imprimir	Modificar propiedades de un estilo Opciones predeterminadas de una página Imprimir copias sin intercalar	Explicación del profesor Temas 12 a 15 Actividad 6 pág. 55.	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Texto en documentos Fuentes Estilos y resaltado Efectos	Eliminar y escribir texto en un documento Cambiar color tamaño y tipo de fuente	Explicación del profesor Uso de videos Temas 16 a 22 Testing Program	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina.

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
		Aplicar estilos y resaltado de la fuente		Colaboración.
UNIDAD 3 EDITAR Y FORMATEAR TEXTO	Alineación Espaciado Formato	Aplicar efectos de texto Cambiar texto a mayúsculas Espaciado entre caracteres Borrar formato	Explicación del profesor Uso de videos Temas 1 a 7 Actividad 7 pág. 62	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 3 EDITAR Y FORMATEAR TEXTO EXAMEN GENERAL DE TESTINGPROGRAM	Interlineado Párrafos Sangría TRABAJAR PARA CONCURSO DE ROBÓTICA	Aplicar interlineado a párrafos Cambiar el espaciado entre párrafos Aplicar estilo a párrafos Establecer sangría a párrafos	Explicación del profesor Uso de videos Temas 8 a 13 Testing Program	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 3 EDICIÓN DE FORMATO	FORMATO Y REVISIÓN DE UN DOCUMENTO	Evaluación Parcial Editar y formatear texto Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 3-04 Pág. 59 Tarea Actividad 3-01 Pág. 60 y 61 Contestar; y Pág. 67 a 69 leer y subrayar	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 3 EDICIÓN DE FORMATO	FORMATO Y REVISIÓN DE UN DOCUMENTO	Evaluación Parcial Editar y formatear texto	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 3-05 Pág. 66 Tarea Actividad 3-02 Págs. 69 y 70 contestar	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Insertar símbolos Insertar y modificar imágenes Crear y modificar formas	Ejercicios Explicación del profesor Uso de videos Actividad 4-01 pág. 78 Formas Tarea Pág. 76 a 77 leer y subrayar	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Investigar Alinear imágenes	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-01 Pág. 79 SmartArt	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Tarea Pág. 78 leer y subrayar.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	INSERTAR FORMAS SMARTART GRÁFICOS	Smart Art Insertar un grafico Modificar un grafico Insertar texto especial	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-02 Pág. 82 Tarea. Pág. 80 a 81 Leer y	Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Habilidades en velocidad de

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
			subrayar Proyecto 4-02 Pág. 85 Grafico	trabajo con el manejo de comandos y captura
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Insertar Texto especial Cuadros de texto WordArt Letra Capital	Practicass Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-04 Pág. 88 Texto Especial	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Insertar Fecha Insertar hora Trabajar con tablas Convertir texto en tabla	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-05 Pág. 93 Crear tablas	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Salto de Página Hipervínculos Encabezado Pie de Página	Explicación del profesor Actividad 4-06 Pág. 96 Tarea Pág. 94 a 97 leer y subrayar. Proyecto 4-07 Pág. 98	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico Lectura Comprensión
UNIDAD 4 INSERTAR OBJETOS	WORDART HIPERVÍNCULOS ENCABEZADO PIE DE PÁGINA	Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 4-08 Pág. 99	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración.
UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Márgenes Orientación Tamaño Columnas	Explicación del profesor Uso de videos Tarea Pág. 102 a la 104 leer y subrayar.	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Bordes de Página Color de Página Marca de agua	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 5-01 Pág. 104 Configurar Tarea Pág. 105 a 106 contestar y revisar en clase	Reconocimiento de valores. Aptitudes indagatorias. Pensamiento Crítico. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	DISEÑO DE PÁGINA CONFIGURA PÁGINA	Tabuladores Testing Program	Explicación del profesor Uso de videos Proyecto 5-02 Pág. 107	Resolución de problemas Colaboración Pensamiento crítico

UNIDAD	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
			Tabuladores	Lectura Comprensión
UNIDAD 5 SALIDA DE DOCUMENTOS	HERRAMIENTAS CONTEXTUALES IMPRIMIR	Herramientas contextuales Imprimir un documento	Explicación del profesor Uso de videos Actividad 5-01 Pág. 108 Herramientas contextuales	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Program, así como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Program, así como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Program así como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Program así como el repaso de los temas de Certificación	Habilidades en velocidad de trabajo con el manejo de comandos y captura Pensamiento Crítico. Disciplina.
UNIDAD 6	REALIZAR EXÁMENES DE PRACTICA	Testing Program	Realizar exámenes y prácticas de Testing Program así como el repaso de los temas de Certificación	

ROBÓTICA Y ELECTRÓNICA

Conocimientos previos:

- Electrónica básica
- Física
- Mecánica básica
- Programación

PROYECTO	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
Sesión 1	Frecuencia y Radio receptor FM	Presentación Reglamento Material Forma de trabajo Evaluación Introducción a la materia	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Solicitar materia al alumno	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 1	Frecuencia y Radio receptor FM	Explicación de la sesión 1 y contestar junto con el alumno las Págs. 7, 8, y 9.	Explicación del maestro Contestar las preguntas con todo el grupo	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 1	Frecuencia y Radio receptor FM	Explicación de la sesión 1 y contestar junto con el alumno las Págs. 10, 11 y 12.	Explicación del maestro. Leer y contestar preguntas con todo el grupo. Uso Kit electrónica	Aptitudes indagatorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 1	Frecuencia y Radio receptor FM	Explicación de la sesión 1 y contestar junto con el alumno las Págs. 12 Conversiones de y frecuencias.	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo. Uso del Kit de electrónica	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 1	Frecuencia y Radio receptor FM	Explicación de la sesión 1 y contestar junto con el alumno las Págs. 14, 15 y 16.	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap. Se requiere un archivo de música.	Identificación de elementos que hacen funcionar un circuito. Aplicación de elementos que permitan programar pasos y cierres de energía que permitan visualizar números y letras en una pantalla digital de 7 LED's
Sesión 2	Pantalla digital de 7 segmentos LED	Explicación de la sesión 2 y leer y contestar junto con los alumnos las Págs. 17 y 18 Uso de material del Kit de electrónica crear numerología en un papel bond	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 2	Pantalla digital de 7 segmentos LED	Explicación de la sesión 2 y leer y contestar junto con los alumnos las	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el	Incremento de habilidades de Solución de problemas y

PROYECTO	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
		Págs. 18 y 19 Uso de material del Kit de electrónica	grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 2	Pantalla digital de 7 segmentos LED	Explicación de la sesión 2 y leer y contestar junto con los alumnos las Págs. 20, 21, y 22.	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap.	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 2	Pantalla digital de 7 segmentos LED	Explicación de la sesión 2 Uso de material del Kit de electrónica	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap.	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 3	Disco	Explicación de la sesión 3; y leer y contestar junto con los alumnos las Págs. 23, 24.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 3	Disco	Explicación de la sesión 3; y leer y contestar junto con el alumnos las Págs. 25, 26 y 27	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia
Sesión 3	Disco	Uso del programa Birdbrain Snap Pág. 25 capturar programa	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 4	Vampiro	Explicación de la sesión 4; y leer y contestar junto con los alumnos las Págs. 29, 30, 31 y 32.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 4	Vampiro	Uso del programa Birdy Pág. 25 capturar programa	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap Uso del Robot Finch	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 4	Vampiro	Explicación de la sesión 4; y leer y contestar junto con los alumnos las	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el	Incremento de habilidades de Solución de problemas y

PROYECTO	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
		Págs. 33, 34, 35 y 36.	grupo. Uso del programa Birdbrain Snap Uso del Robot Finch	aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 4	Vampiro	Uso del programa Birdy Págs. 33 y 34 capturar programa y probar con el robot Finch.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap Uso del Robot Finch	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y contestar junto con el alumnos las Págs. 37, 38	Practicar Explicación del profesor Uso de videos Uso del programa Birdbrain Snap.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y programar junto con el alumnos las Págs. 39, 40	Explicación del maestro Contestar las preguntas con todo el grupo Uso del programa Birdbrain Snap.	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 5	Laberinto	Explicación de la sesión 5 y programar junto con el alumnos las Págs. 41, 42	Explicación del maestro. Leer y contestar preguntas con todo el grupo.	Aptitudes indagatorias. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 6	Boxbot Head Inicia proyecto de Coloquio (Cabeza)	Explicación de la sesión 6 y revisar material junto con el alumno Págs. 43 , 44	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo. Uso del programa Birdbrain Snap.	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 6	Boxbot Head	Armado de la cabeza de la sesión 6. Seguir instrucciones de la página 45 a la 48	Explicación del maestro. Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de elementos que hacen funcionar un circuito. Aplicación de elementos que permitan programar pasos y avances
Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6 Seguir instrucciones de la página 49 a la 52 para colocar motores y cableado a la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6	Explicación del maestro	Incremento de habilidades de

PROYECTO	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
		Seguir instrucciones de la página 52 a la 54 para programar la placa del Hummingbird	Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 6	Boxbot Head	Explicación de la sesión 6 Seguir instrucciones de la página 55, 56 y 67 para concluir el tema y contestar bitácora.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. concluir el tema y contestar bitácora.	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 7	Boxbot Arms Inicia armado de cuerpo de robot (Bote de leche)	Explicación de la sesión 7 y revisar material junto con el alumno Págs. 57, 58	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Se necesita un bote e leche para el cuerpo Seguir instrucciones de la página 59, 60 Calibrar motores	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de motores	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 61 a la 64 para realizar los cortes al bote de leche	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia
Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 65 a la 70. Usar Plantillas y armar brazos.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 65 a la 70. Usar Plantillas y armar brazos.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia.
Sesión 7	Boxbot Arms	Armado del cuerpo de sesión 7 Seguir instrucciones de la página 71 a la 74. Programar la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 7	Boxbot Arms	Cierre de la sesión 7 Pruebas y contestar libros páginas 75 a la 78 Contestar bitácora	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.

PROYECTO	TEMA	CONOCIMIENTOS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS	COMPETENCIAS Y HABILIDADES INFORMATICAS
			Programar	
Sesión 8	Boxbot Wheels Colocar ruedas para moverse	Explicación de la sesión 8 y revisar material junto con el alumno Págs. 79, 80	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.
Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de redas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 81, 82 Calibrar motores	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de motores	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos de algoritmos.
Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 83 a la 85 para realizar los cortes al bote de leche y colocar motores para las ruedas	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Incremento de habilidades de Solución de problemas y aplicación de conocimientos matemáticos.
Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Seguir instrucciones de la página 86 a la 94. Usar Plantillas y armar bases de las ruedas.	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Uso de la placa Hummingbird Programar	Aptitudes resolutivas. Disciplina. Colaboración. Perseverancia
Sesión 8	Boxbot Wheels	Armado de ruedas de sesión 8 Programar motores Programar la placa del Hummingbird	Explicación del maestro Leer y contestar con todo el grupo. Concluir el tema y contestar bitácora.	Identificación de la Electricidad, Magnetismo y Gravitación y su aplicación a Circuitos, y Comunicación.

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.