

Actividades **Octubre**
Computación **Preescolar 2**

- Martes 6** -El alumno ingresará al apartado **Palabras Mágicas** (Sombrero mago), dará clic al icono **Escoger grupo** (cerditos con manzanas), seleccionará el cuadro **"Insectos"**, a continuación, dará clic en **Conocer 1 a 1** (Avión con lupa), al terminar dará clic en el apartado **Jugar** (Control de videojuegos) y finalmente en el apartado **Memoria. (Enviar estadísticas).**
- Jueves 8** - El alumno ingresará al apartado **Peques Computación** en el tema **"Mi estilo"** el cual deberá realizar la actividad **3** veces (3 estrellas) con calificación mayor a 8. **(Mandar reporte).**
- Martes 13** - El alumno ingresará al apartado **"Mes a Mes"**, en el cual seleccionara el mes de **Octubre** (Niña robot Yolo), a continuación, realizará el primer cuadro **Diferencias y Colorear** hasta conseguir **1 estrella. (Enviar fotografía del alumno realizando el ejercicio y de la pantalla final con la estrella).**
- Jueves 15** - El alumno ingresará al apartado **"Jugando con números"** donde dará clic en el número **"10"**, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **1** estrella (tesoro). **(Enviar fotografía).**
- Martes 20** - El alumno realizará la **pág. 16 y 17** de su libro **Atmósfera digital Peques 2**. Al terminar el ejercicio, se tomará una **fotografía** y se **enviara** como evidencia.
- Jueves 22** - El alumno ingresará al apartado **Peques Computación** en el tema **"Cuando ya no me sirve"** el cual deberá realizar la actividad **3** veces (3 estrellas) con calificación mayor a 8. **(Mandar reporte).**
- Martes 27** - El alumno ingresará al apartado **Zoológico Vermic** en la sección **"Juego de secuencias"**, en el cual unirá puntos siguiendo y respetando la secuencia de los números/ letras. Iniciará realizando **2 con números** y al terminar dará clic en el botón de abajo con las **letras ABC** para cambiar a las letras, donde realizara **2** ejercicios más. **(Mandar fotoarrafía del alumno realizando la actividad).**



Jueves 29

-El alumno ingresará al apartado **Palabras Mágicas**, dará clic al icono **Escoger grupo**, seleccionará el cuadro "**Figuras geométricas**", a continuación, dará clic en **Conocer 1 a 1**, al terminar dará clic en el apartado **Jugar** y finalmente en el apartado **Memoria. (Enviar estadísticas)**.



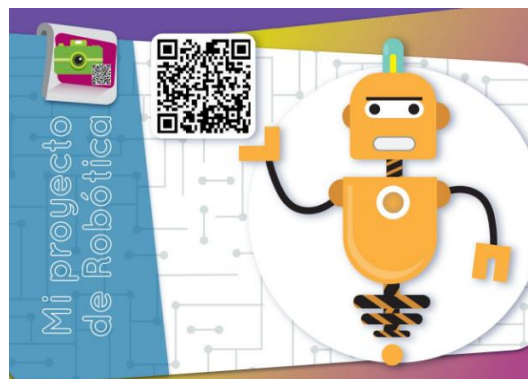
-Comenzarán con su **primer proyecto de robótica** el cual se encuentra en la **página 20** de su **Libro Atmosfera Digital**, el cual contiene un **Código QR**, el cual lo enfocara con su **cámara del teléfono celular** y les direccionara al link del archivo, si no le muestra el archivo, descargaran la app **GreenHat Scanner***



Donde llevaran a cabo la construcción de un **Juego de tapas** – Sensores de movimientos. Apoyar al alumno dirigiendo, supervisando y auxiliando con el uso de objetos punzocortantes.

Mandar evidencia del proceso y del proyecto final.

*Dentro de su appstore o playstore GreenHat Scanner



Importante:

*Las tareas deben ser realizadas por los niños, apoyar explicando, dirigiendo y supervisando.

*Los reportes de avance/ tareas serán enviados a la siguiente dirección:

lizac@inter.iespe.edu.mx

Con el nombre, grado y el grupo del alumno (color). Adjuntando la captura de pantalla o fotografía.

Horario de atención: Martes a Jueves de 9:00 a 15:00 horas.