

Tareas **Octubre**
Computación **Preescolar 3**

- Martes 6** - El alumno realizará la **pág.10** de su libro **Atmósfera digital Peques 3**. Al terminar el ejercicio, se tomará una **fotografía** y se **enviara** como evidencia.
- Miércoles 7** - El alumno ingresará al apartado "**Mes a Mes**", en el cual seleccionara el mes de **Octubre**, a continuación, realizará el segundo cuadro **Diferencias y Colorear** hasta conseguir **1 estrella**. (**Enviar fotografía del alumno realizando el ejercicio y de la pantalla final con la estrella**).
- Jueves 8** - El alumno ingresará al apartado "**Jugando con letras**" donde dará clic en el apartado "**vocales**", deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **1 estrella** (tesoro). (**Enviar fotografía**)
- Martes 13** -El alumno ingresará al apartado **Fantasia Vermic**, donde dará clic en el apartado "**Laberintos**" donde el alumno **jugara** con la **modalidad 1 jugador** haciendo uso de las **flechas de dirección**. Hacer mínimo **4 intentos** y al terminar jugara con **la modalidad 2 jugadores** donde lo podrá realizara acompañado haciendo el uso de las teclas A-W-D-S. (**Enviar fotografía del alumno realizando al actividad**)
- Miércoles 14** -El alumno ingresará al apartado **Palabras Mágicas**, dará clic al icono **Escoger grupo**, seleccionará el cuadro "**Partes de la computadora**", a continuación, dará clic en **Conocer 1 a 1**, al terminar dará clic en el apartado **Memoria** y finalmente en el apartado **Jugar**. (**Enviar estadísticas**).
- Jueves 15** -El alumno ingresará al apartado **Palabras Mágicas** (Sombrero mago), dará clic al icono **Escoger grupo** (Cerditos con manzanas), seleccionará el cuadro "**Cuerpos y figuras geométricas**", a continuación, dará clic en **Conocer 1 a 1** (Avión con lupa), al terminar dará clic en el apartado **Jugar** y finalmente en el apartado **Memoria** (Ranitas). (**Enviar estadísticas**).

Al terminar con ayuda del siguiente link el alumno trazara el contorno de las formas que le presenta. (Mandar fotografía/captura del ejercicio terminado)

<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas>

Martes 20 - El alumno realizará la **pág.11** de su libro **Atmósfera digital Peques 3**. Al terminar el ejercicio, se tomará una **fotografía** y se **enviara** como evidencia.

Miércoles 21 - El alumno realizará la **pág. 14** de su libro **Atmósfera digital Peques 3**. Al terminar el ejercicio, se tomará una **fotografía** y se **enviara** como evidencia.

Jueves 22 - El alumno ingresará al apartado **“Jugando con letras”** donde dará clic en las letras **“m, p, l s, t”**, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **1** estrella. **(Enviar fotografía)**



-Comenzarán con su **primer proyecto de robótica** el cual se encuentra en la **página 22** 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 **Prototipo-Helicóptero**, realizaran los pasos del **1 al 4**. Apoyar al alumno dirigiendo, supervisando y auxiliando con el uso de los objetos punzocortantes.

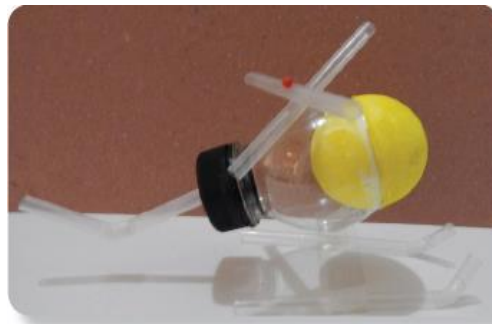
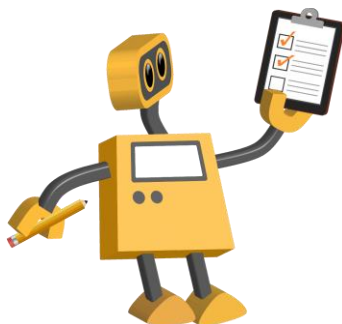
- **Mandar evidencia del proceso, hasta el paso 4.**

Martes 27 - El alumno realizará la **pág.15** de su libro **Atmósfera digital Peques 3**. Durante la clase en línea realizaremos **la primera parte** de esta página donde se completaran las letras faltantes, al término de esta (en casa) finalizara la **segunda parte** coloreando las teclas. **(Enviar evidencia)**

Miércoles 28 - El alumno ingresará al apartado **Peques Computación** en el tema **“Mi teclado tiene”** el cual deberá realizar la actividad **3** veces, con calificación mayor a 8. **(Mandar reporte)**.

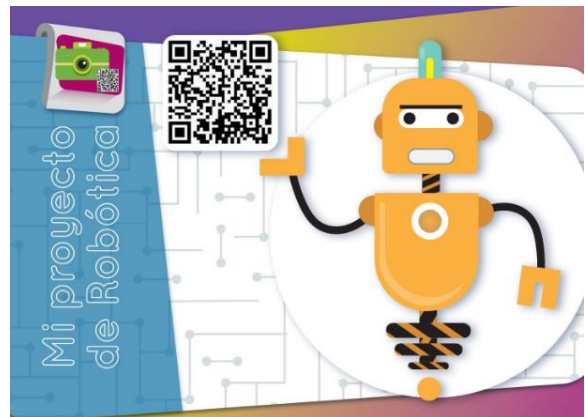
Jueves 29 - El alumno ingresará al apartado **“Jugando con números”** donde dará clic en el número **“20”**, deberá realizar el ejercicio correspondiente hasta conseguir **1** estrella (tesoro). **(Enviar fotografía)**.

-Se retomara **“Mi proyecto de robótica”** donde proseguirán con los **pasos 5 – 7**. Donde colocarán la **pelota o bola de unicel** y las **hélices**. **(Mandar evidencia)**.



*Dentro de su appstore o playstore

Descargar



GreenHat Scanner