

Primero Básico

Primer proyecto TechnoCode II

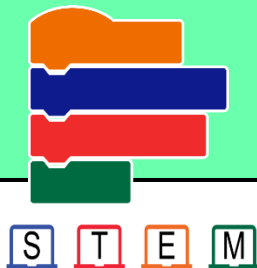
Resumen del proyecto: En este proyecto STEM, los estudiantes desarrollan un estudio de actividades divertidas utilizando Scratch. A través del descubrimiento y la exploración, aprenden a crear una serie de actividades prácticas que disfrutarán jugando. Los jóvenes Programadores aplican el pensamiento de cómputo para construir algoritmos que secuencian comandos, eventos, ciclos y condiciones. Aprenden cómo construir código (guion) para desarrollar escenas animadas, laberintos, historias interactivas y juegos. ¡Los desafíos adicionales amplían las habilidades de codificación para crear obras de arte, producir un diorama y más! Después de cada proyecto, los estudiantes completan los registros del diario de codificación para ayudarles a pensar como un Programador.

Objetivos:

- ❖ Entender la importancia de la programación en la vida diaria.
- ❖ Seleccionar opciones de la interfaz de Scratch usando pestañas, menús o barra de herramientas.
- ❖ Observar que la computadora es un medio de creación y reconocer el poder de la creación con y para otros.
- ❖ Programar diferentes imágenes y objetos, haciendo ciclos o bucles agregando efectos dentro de la programación.

Software:

Scratch



Segundo proyecto TechnoTimeline

Resumen del proyecto: En este proyecto, el estudiante creará una línea del tiempo que resumirá los eventos más importantes de una época histórica. La gráfica contendrá la información organizada en orden cronológico, donde cada evento se analizará para comprender su importancia y efecto en las personas. El estudiante iniciará analizando ejemplos de otras líneas de tiempo. Luego, investigará el tema elegido para registrar datos importantes usando un organizador de ideas. El estudiante utilizará Diapositivas de Google para crear la línea de tiempo, y finalmente, compartirá su secuencia de eventos con los demás.

Objetivos:

- ❖ Diseñar una línea de tiempo correctamente estructurada y organizada.
- ❖ Utilizar la tecnología de Diapositivas para elaborar y presentar la línea de tiempo.
- ❖ Formar conexiones y enlaces relevantes entre eventos y personas.

Software:

Google Suite

