

Segundo Primaria

Primer proyecto TechnoWhiz

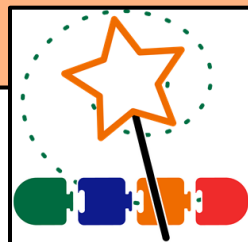
Resumen del proyecto: Los estudiantes empiezan a programar, aprenden como hacer secuencias con bloques de Scratch Jr. para construir scripts sencillos y ciclos, además es motivado a pensar como un genio programador. Construyen secuencias con bloques, utilizando Scratch Jr. para investigar la función de diferentes herramientas. Agregando Bloques de Movimiento al área de programación, aprenden como programar el movimiento de un personaje. Después, conectan bloques para formar un script que da secuencia a las acciones. Finalmente, los estudiantes hacen que se reproduzca el script continuamente. Al final de la sesión, ellos combinan sus habilidades de programación para crear una escena graciosa.

Objetivos:

- ❖ Identificar el icono y las herramientas utilizadas en programa Scratch Jr.
- ❖ Crear programas con movimientos utilizando categorías de Bloques.
- ❖ Desarrollar habilidades de lógica para poder ejecutar una secuencia de programación.

Software:

Scratch Jr.



Segundo proyecto TechnoPoet

Resumen del proyecto: Los estudiantes toman el papel de poetas. Crean un folleto de poesía mediante la edición, escritura, e ilustración de una amplia gama de poemas. Desarrollan habilidades en el procesador de texto, tales como; dar formato al texto, insertar imágenes prediseñadas, cambiar el ajuste de texto, aplicar estilos de imagen, agregar WordArt, ajustar objeto, ordenar objetos y revisar la ortografía de sus documentos. Los estudiantes usan estas habilidades para componer poemas que rimen, poemas ilustrados, verso descriptivo y trabalenguas.

Objetivos:

- ❖ Decorar portada del libro de poemas, utilizando las herramientas de imágenes.
- ❖ Aprender cómo cambiar el aspecto del texto usando el formato de la fuente, tamaño, estilo, efecto y color.
- ❖ Aprender herramientas de desplazamiento en un procesador de palabras
- ❖ Aprender acerca de los versos, rimas, prosa, etc.

Software:

Microsoft Word

