

# Quinto Primaria

## Primer proyecto TechnoPong

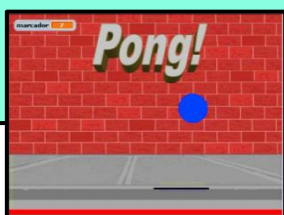
**Resumen del proyecto:** En este proyecto los alumnos pondrán en práctica sus conocimientos previos en programación y lograrán adquirir una gama de nuevos conocimientos gracias a la introducción de nuevos procesos lógicos en un entorno divertido e interactivo. Crearán un juego de tipo pong, además practicarán con tres posibles escenarios en los cuales se realizará la acción. Editarán las imágenes de muestra. Importarán escenarios y los editarán para colocar definitivamente en el escenario. Dibujarán los elementos que interactúan en el juego. Programan las diferentes imágenes, haciendo ciclos, agregan efectos, llamado de imágenes y sonidos dentro de la programación. Exploran nuevas alternativas de programación alterando la velocidad y agregando más objetos en su escenario.

### Objetivos:

- ❖ Programar secuencias de movimiento.
- ❖ Manejar el sistema cartesiano en coordenadas X – Y
- ❖ Interactuar entre objetos, conteo de variables y sonidos.

### Software:

Scratch



## Segundo proyecto TechnoEnvironment

**Resumen del proyecto:** En este proyecto los estudiantes educarán al público sobre un importante problema ambiental. Buscan y guardan información importante de los resultados de búsqueda en Microsoft Word. Crean distintas publicaciones en Microsoft Publisher en donde aplican sus conocimientos para dar formato al texto, corregir errores de ortografía, ilustrar el problema ambiental para atraer la atención, dar formato a la imagen y descripción, alinear y agrupar objetos, agregar borde, diseño, entre otros.

### Objetivos:

- ❖ Crear reportes informativos en Publisher.
- ❖ Aplicar efectos y formato al texto como relleno, sombra o resplandor.
- ❖ Insertar y dar formato a formas, bordes, WordArt y tablas.

### Software:

Microsoft Publisher  
Microsoft Word

