

Sexto Primaria

Primer proyecto TechnoCode I

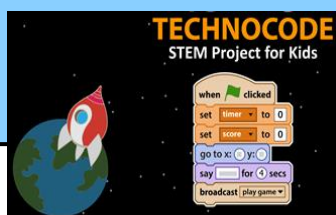
Resumen del proyecto: En este Proyecto se despierta el interés por la informática guiando a los estudiantes en actividades de programación, los alumnos crean una pecera animada y para empezar exploran los bloques de Scratch de movimiento y descubren cómo se usan para hacer que los objetos se muevan. Crean un laberinto para que practiquen las habilidades de codificación y organizan sus ideas, en el tercer proyecto los estudiantes crean una historia animada sobre un lugar mágico y en el proyecto final aplican sus habilidades de codificación para desarrollar un juego.

Objetivos:

- ❖ Explorar el entorno del programa Scratch.
- ❖ Comprender la secuencia para programar con bloques.
- ❖ Crear proyectos personales en base a nuevos conocimientos adquiridos.
- ❖ Construir algoritmos que secuencian comandos.
- ❖ Completar el diario de Codificación.

Software:

Scratch



Segundo proyecto TechnoTravel

Resumen del proyecto: En este proyecto los estudiantes adoptan el rol de agentes de viaje. Crean un anuncio para un viaje de fin de semana utilizando Microsoft PowerPoint. Para empezar, los estudiantes usan el internet para buscar un destino. Luego, crean un anuncio informativo en Microsoft PowerPoint que llame la atención de los turistas a que hagan el viaje. Promueven las vacaciones con los clientes haciendo una presentación, agregan hipervínculo a un sitio web e imprimen como folleto.

Objetivos:

- ❖ Organizar la secuencia de la información en la presentación
- ❖ Guardar un archivo en diferentes formatos incluyendo presentación o página web
- ❖ Ver y organizar el anuncio en Vista clasificador de diapositivas
- ❖ Agregar transiciones entre diapositivas
- ❖ Definir las diapositivas para que se ejecuten automáticamente por un período de tiempo

Software:

Microsoft PowerPoint

