

Programa de Tecnología

I.- DATOS INFORMATIVOS

SECCIÓN: Primaria

Nivel: Segundo EGB

AÑO LECTIVO: 2021-2022

PROFESOR: Edinson Rodríguez

II.- PERFIL DE SALIDA: Al finalizar el periodo lectivo el alumno de segundo año de educación básica, será capaz utilizar un computador con las herramientas básicas del procesador de imágenes del sistema operativo Windows o Mac.

III.- CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS POR UNIDAD	FECHA
<p>UNIDAD 1. Mi PC</p> <ul style="list-style-type: none"> • · La clase de informática • · Conocer Partes básicas de la computadora • · Uso el ratón correctamente • · Programación con beebot • · Programación con beebot 	Mayo - junio
<p>UNIDAD 2. Desarrollando destreza en el computador</p> <ul style="list-style-type: none"> • · Funciones cerrar, maximizar y minimizar • · Funciones de iconos comunes • · Conocer El escritorio de mi computadora • · Conocer las ventanas de la computadora • · Abrir y cerrar aplicaciones • · Programación con beebot 	Junio-Julio
<p>UNIDAD 3. Programa de dibujo</p>	Agosto-septiembre

<ul style="list-style-type: none"> ● Mi programa de dibujo ● Herramientas básicas de edición de dibujo de la cinta de opciones de la aplicación ● Uso del lápiz como herramienta de edición ● Uso del borrador como herramienta de edición ● Uso de la línea como herramienta de edición ● Uso del rectángulo como herramienta de edición 	
<p>UNIDAD 4. Herramientas de Edición</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de selección como herramienta de edición ● Uso de selección libre como herramienta de edición ● Uso de relleno de color como herramienta de edición ● Uso de texto como herramienta de edición ● Uso de línea curva como herramienta de edición ● Uso de elipse como herramienta de edición ● Uso de aerógrafo como herramienta de edición 	<p>Octubre – noviembre</p>
<p>UNIDAD 5. Guardar mis archivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Uso de pincel como herramienta de edición ● Uso de ampliación como herramienta de edición ● Uso de selección de color como herramienta de edición ● Uso de polígono como herramienta de edición ● Uso de copiar y pegar como herramienta de edición 	<p>Noviembre - diciembre</p>
<p>UNIDAD 6. Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Guardar y guardar como ● Documentos del pc ● Buscar lo guardado recientemente ● Desarrollo de proyecto final de edición de imágenes ● Desarrollo de proyecto final de edición de imágenes ● Desarrollo de proyecto final de edición de imágenes 	<p>Enero- febrero</p>