

## Programa de Tecnología

**SECCIÓN:** Primaria

**Nivel:** Sexto EGB

**AÑO LECTIVO:** 2021 - 2022

**PROFESOR:** Edinson Rodríguez

**II.- PELFIL DE SALIDA:** Al finalizar el periodo lectivo el alumno de sexto año de educación básica, será capaz de utilizar scratch como herramienta de programación por bloque, a la par usar aplicaciones de presentación de proyectos respaldando sus archivos en línea.

### III.- CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS POR UNIDAD	FECHA
<p><b>UNIDAD 1. Programación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Navegadores</li> <li>• Archivos y sus extensiones</li> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Guardar los archivos en drive</li> <li>• Code</li> </ul>	<p>Mayo - junio</p>
<p><b>UNIDAD 2. Aplicaciones nivel 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende a arrastrar y soltar, Secuencias con Scrat en code.org</li> <li>• Programación con Angry Birds en code.org</li> <li>• Programación con Angry Birds en code.org</li> <li>• Programación con la cosechad en code.org</li> <li>• Programación con la cosechad en code.org</li> <li>• Concurso de ortografía en code.org</li> </ul>	<p>Junio-Julio</p>
<p><b>UNIDAD 3. Programación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bucles con Scrat en code.org</li> <li>• Bucles con Scrat en code.org</li> </ul>	<p>Agosto-septiembre</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bucles con Laurel en code.org</li> <li>• Bucles con Laurel en code.org</li> <li>• Escena del océano con bucles en code.org</li> <li>• Escena del océano con bucles en code.org</li> </ul>	
<p><b>UNIDAD 4. Presentaciones.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scratch, animar un objeto</li> <li>• Scratch, animar un objeto</li> <li>• Scratch, girar un objeto</li> <li>• Scratch, posición aleatoria de un objeto</li> <li>• Scratch, deslizar un objeto</li> <li>• Scratch, Apuntar en dirección un objeto</li> </ul>	<p>Octubre – noviembre</p>
<p><b>UNIDAD 5. Internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Software de programación en línea</li> <li>• Scratch, seguir el puntero del mouse</li> <li>• Plano cartesiano</li> <li>• Sumar en x</li> <li>• Sumar en Y</li> </ul>	<p>Noviembre - diciembre</p>
<p><b>UNIDAD 6. Robótica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scratch, avanzar y retroceder</li> <li>• Scratch,tocar borde y rebotar</li> <li>• Scratch,fijar un estilo de rotación</li> <li>• Scratch, Apariencias</li> <li>• Power point</li> <li>• Diapositivas</li> </ul>	<p>Enero- febrero</p>