

## Programa de Tecnología

**SECCIÓN:** Primaria

**Nivel:** Séptimo EGB

**AÑO LECTIVO:** 2021 - 2022

**PROFESOR:** Edinson Rodríguez

**II.- PELFIL DE SALIDA:** Al finalizar el periodo lectivo el alumno de séptimo 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>	Mayo - junio
<p><b>UNIDAD 2. Aplicaciones nivel 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiesta de baile en CODE</li> <li>• Programación con Angry Birds en CODE</li> <li>• Depuración con Scrat en CODE</li> <li>• Depuración con Scrat en CODE</li> <li>• Recoger tesoros con Laurel en CODE</li> <li>• Recoger tesoros con Laurel en CODE</li> </ul>	Junio-Julio
<p><b>UNIDAD 3. Programación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• . Crear arte con código en CODE</li> <li>• Bucles con Rey y BB-8en code.org</li> <li>• Bucles con Rey y BB- en code.org</li> <li>• Arte con stickers y bucles en code.org</li> </ul>	Agosto-septiembre

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte con stickers y bucles en code.org</li> <li>• Bucles anidados en Laberinto en code.org</li> </ul>	
<p><b>UNIDAD 4. Presentaciones.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Copos de nieve con Anna y Els en CODE</li> <li>• Mirando hacia el Futuro con M en CODE</li> <li>• Condicionales con Abeja en CODE</li> <li>• Bucles 'mientras' en la Granjer en CODE</li> <li>• Condicionales en Minecraft: Voya en CODE</li> <li>• Bucles 'hasta' en el Laberinto en CODE</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 en code</li> <li>• Sumar en x en code</li> <li>• Sumar en Y en code</li> </ul>	<p>Noviembre - diciembre</p>
<p><b>UNIDAD 6. Robótica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cosechar con condicionales en CODE</li> <li>• Funciones en Minecraft en CODE</li> <li>• Funciones en Cosechadora en CODE</li> <li>• Funciones de Artista en CODE</li> <li>• Variables con Artista en CODE</li> <li>• Cambiar variables con Abeja en CODE</li> </ul>	<p>Enero- febrero</p>