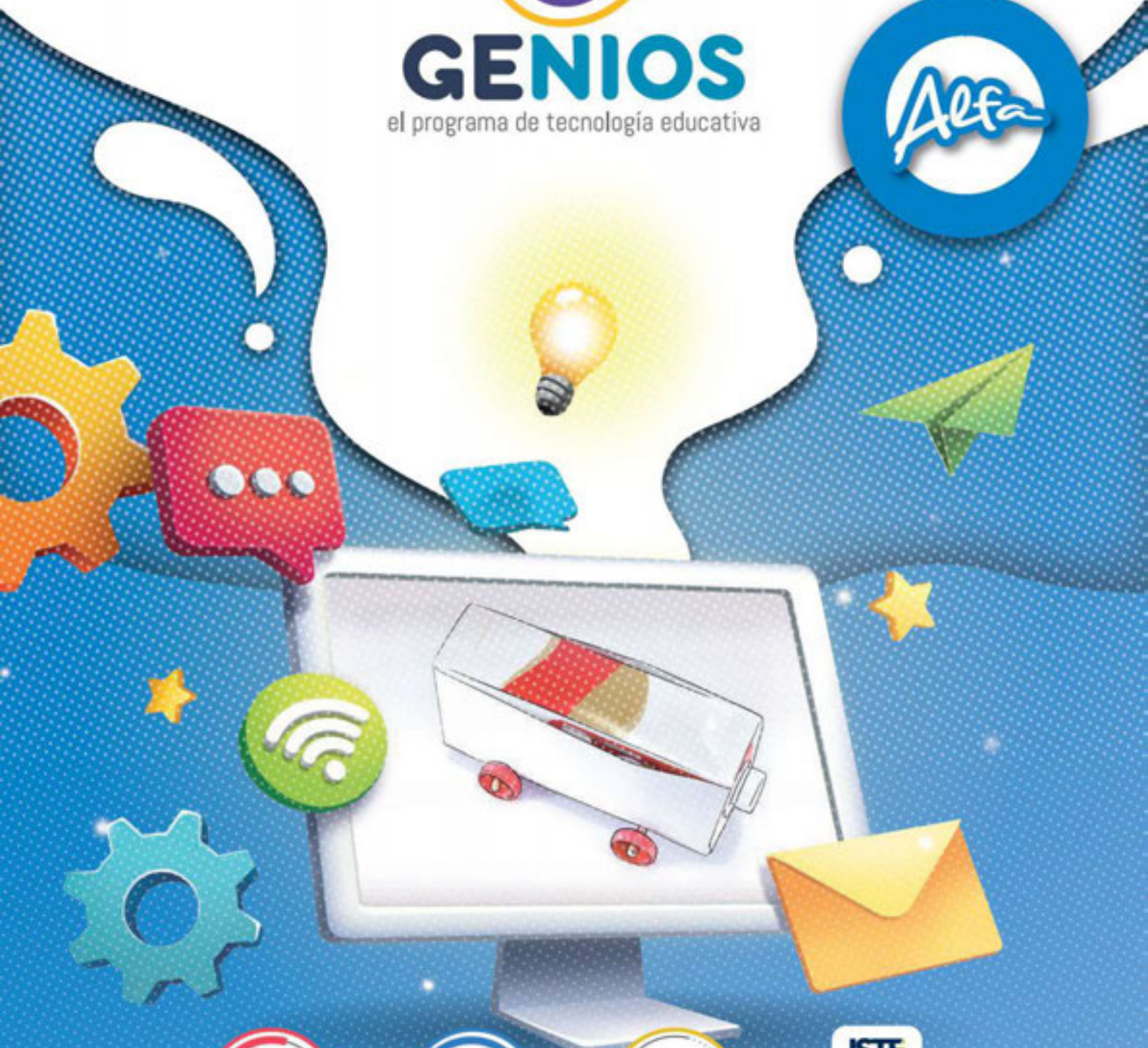




GENIOS

el programa de tecnología educativa



ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Computadoras: las súper máquinas de hoy	8	
LECCIÓN 2	Apuntadores	12	
LECCIÓN 3	La carretera de información: Internet	16	
LECCIÓN 4	Sopa de teclas	21	
LECCIÓN 5	La buena postura	24	
LECCIÓN 6	¡Hoy aprendo a teclear!	28	
LECCIÓN 7	Introducción al pensamiento computacional	32	
LECCIÓN 8	Conociendo la Web	36	
LECCIÓN 9	¡Siempre atento al navegar en Internet!	40	
LECCIÓN 10	El escritorio de mi computadora	43	
LECCIÓN 11	Mi primer documento	47	
LECCIÓN 12	Abro y cierro ventanas	50	
LECCIÓN 13	La fábula	54	
LECCIÓN 14	¿Cuál sigue? Patrones	56	
LECCIÓN 15	Navegar para investigar en Internet	59	
LECCIÓN 16	Búsqueda en Internet	63	
LECCIÓN 17	Guardo y abro documentos	67	

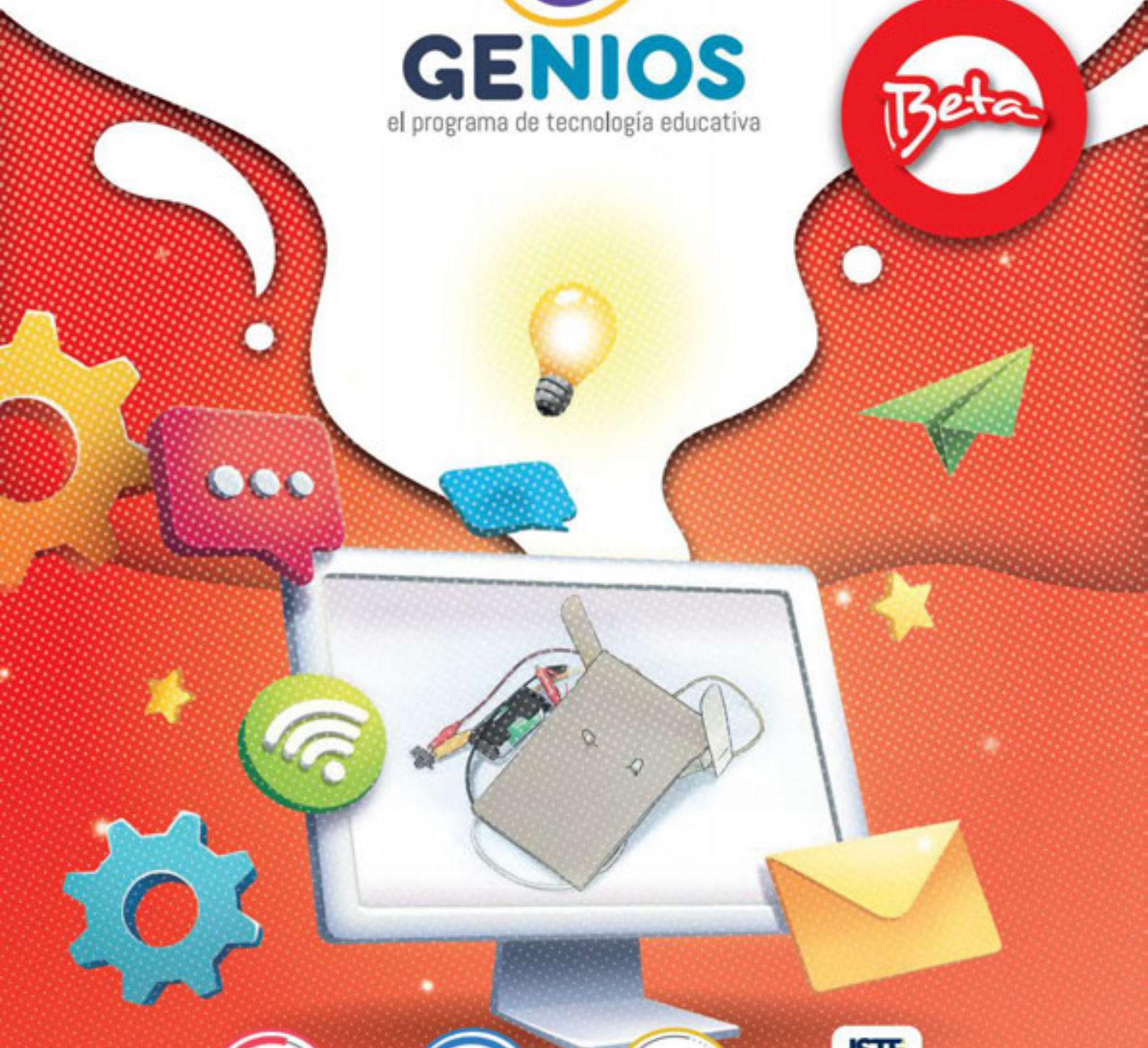


LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 18	El orden de mis actividades	71	
LECCIÓN 19	Programación con Codi-Go.....	75	
LECCIÓN 20	Programación con Codi-Go Movimientos.....	78	
	Proyectos mecatrónica alfa	82	
	Estructura de las lecciones	83	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	84	
LECCIÓN 22	Corte, lijado y pegado de madera Parte 1	87	
LECCIÓN 23	Corte, lijado y pegado de madera Parte 2	90	
LECCIÓN 24	Calcar y recortar con tijeras	93	
LECCIÓN 25	Nudos Parte 1	96	
LECCIÓN 26	Nudos Parte 2	99	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica.....	102	
LECCIÓN 28	Balanza	106	
LECCIÓN 29	Circuito eléctrico.....	111	
LECCIÓN 30	Vehículo	116	
	Método de elaboración de la masa conductora.....	120	
	Recortables	122	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	¿Quiénes utilizan computadoras?	8	
LECCIÓN 2	Aprendo con la computadora	12	
LECCIÓN 3	El mundo de Internet	15	
LECCIÓN 4	Procesador de texto: Las bases	18	
LECCIÓN 5	Procesador de texto: Formato para impactar	22	
LECCIÓN 6	Cuidado de la salud al usar tecnología	27	
LECCIÓN 7	Keywords para buscar en línea	32	
LECCIÓN 8	Dispositivos móviles	36	
LECCIÓN 9	Abstracción. Escribo instrucciones	41	
LECCIÓN 10	Imágenes de la Web	45	
LECCIÓN 11	Patrones. ¿Cómo se hacen los cuentos?	48	
LECCIÓN 12	Los mensajes de mis dispositivos	52	
LECCIÓN 13	Comunicación digital	56	
LECCIÓN 14	Dibujo y creatividad	63	
LECCIÓN 15	Dibujando historias	67	
LECCIÓN 16	El Internet de las cosas	71	

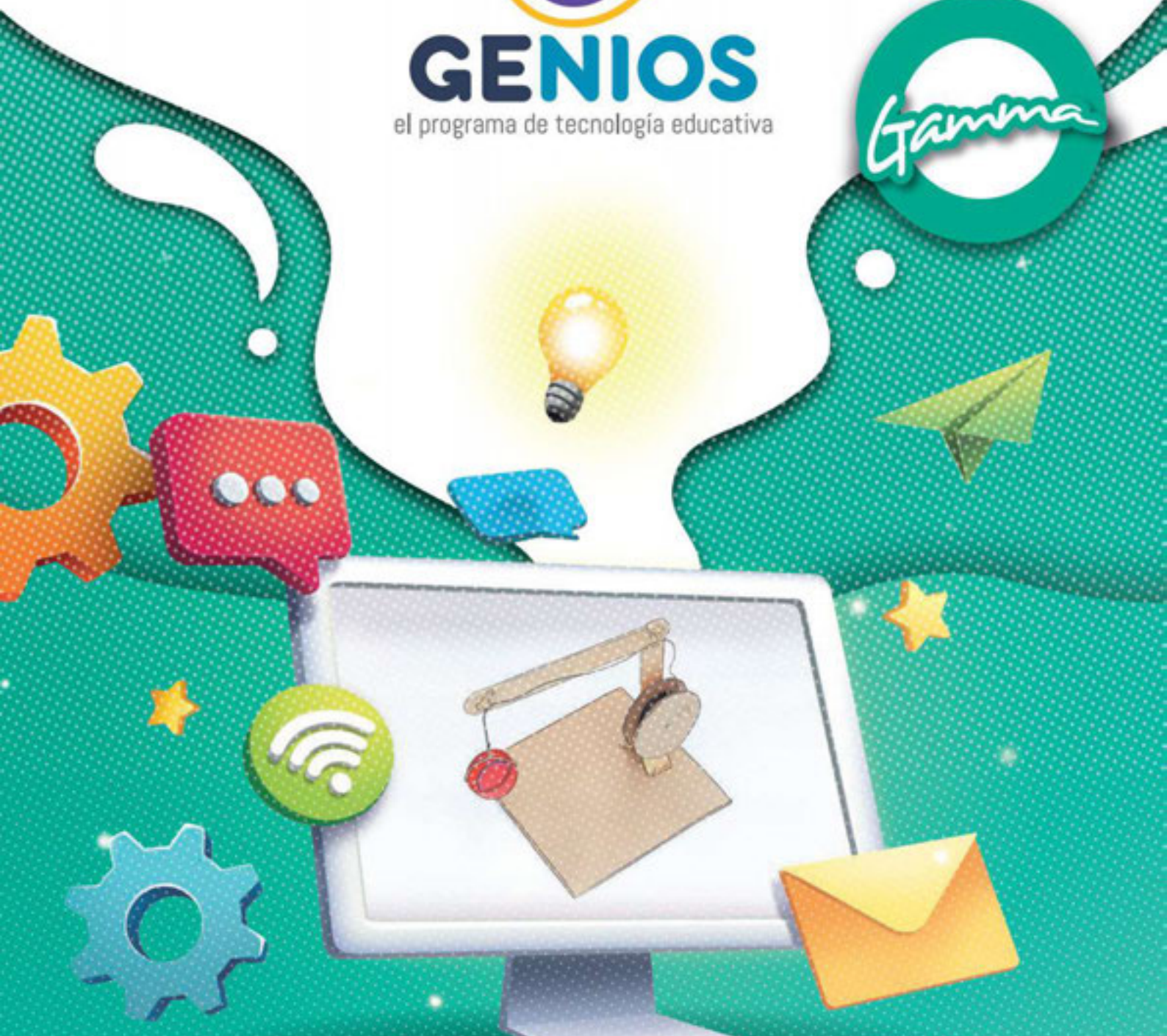


LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	Algoritmos: solo sigo órdenes	76	
LECCIÓN 18	Algoritmos de acuerdo a la posición	80	
LECCIÓN 19	Ciberbullying: todos queremos tener amigos	85	
LECCIÓN 20	Programando con Codi-Go	88	
	Proyectos Mecatrónica Beta	91	
	Estructura de las lecciones	92	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	93	
LECCIÓN 22	Cartón, cartoncillo y pegamento Parte 1	96	
LECCIÓN 23	Cartón, cartoncillo y pegamento Parte 2	99	
LECCIÓN 24	Corte, lijado y pegado de madera	102	
LECCIÓN 25	Papiroflexia Parte 1	105	
LECCIÓN 26	Papiroflexia Parte 2	108	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica	111	
LECCIÓN 28	Catapulta	114	
LECCIÓN 29	Rampa de deslizamiento	118	
LECCIÓN 30	Proyecto libre Panel de luces	122	
	Recortables	126	


















GENIOS

el programa de tecnología educativa



ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Pasado y futuro de la informática	8	
LECCIÓN 2	Retos divertidos con la calculadora	13	
LECCIÓN 3	Cinco pasos para investigar en la Web	17	
LECCIÓN 4	Procesador de textos: tablas organizadoras.....	22	
LECCIÓN 5	El sistema operativo	25	
LECCIÓN 6	Códigos: protección de mi información privada	30	
LECCIÓN 7	Ceros y unos.....	34	
LECCIÓN 8	Mensajería instantánea: al momento y a distancia.....	39	
LECCIÓN 9	Software: ¿por qué es tan importante?.....	44	
LECCIÓN 10	Presentaciones: fundamentos	48	
LECCIÓN 11	Presentaciones: temas e imágenes	52	
LECCIÓN 12	Presentaciones: más multimedia.....	55	
LECCIÓN 13	Los fantásticos servicios streaming	59	
LECCIÓN 14	¡Hay un robot cerca de mí!.....	63	
LECCIÓN 15	Mi mano robótica	67	
LECCIÓN 16	Netiqueta: buenos modales en el mundo virtual	72	

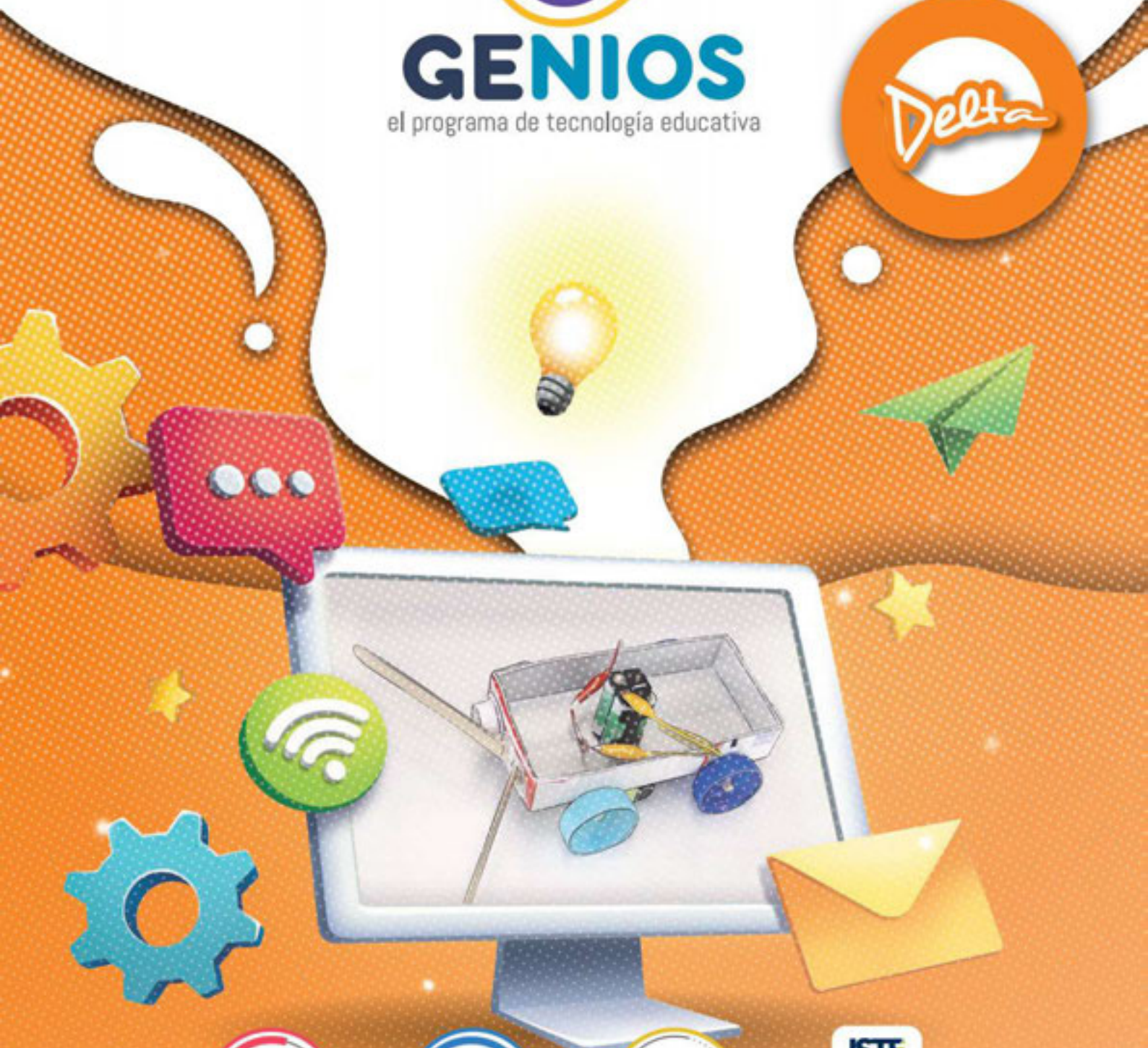


LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	¡Se vende! Publicidad online	77	
LECCIÓN 18	Aprendo a controlar un robot	81	
LECCIÓN 19	Aprendo a programar un robot	84	
LECCIÓN 20	Bugs: errores de programación	89	
	Proyectos Mecatrónica Gamma	93	
	Estructura de las lecciones	94	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	95	
LECCIÓN 22	Martillar Parte 1	98	
LECCIÓN 23	Martillar Parte 2	102	
LECCIÓN 24	Martillar Parte 3	105	
LECCIÓN 25	Papiroflexia Parte 1	108	
LECCIÓN 26	Papiroflexia Parte 2	111	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica.....	114	
LECCIÓN 28	Conducción eléctrica	118	
LECCIÓN 29	Plataforma de lanzamiento	122	
LECCIÓN 30	Máquina para pescar	126	
	Recortables	130	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	El poder de la Nube	8	
LECCIÓN 2	Ofimática: una carta para la Tierra	12	
LECCIÓN 3	Explorando archivos de la computadora	16	
LECCIÓN 4	Diferentes tipos de archivos	20	
LECCIÓN 5	Cuidado en Internet	24	
LECCIÓN 6	Ética digital: lo que se puede y lo que se debe	28	
LECCIÓN 7	Introducción al Pensamiento Computacional	32	
LECCIÓN 8	Patrones: Las reglas del juego	36	
LECCIÓN 9	Hoja de cálculo: Conceptos y entorno	40	
LECCIÓN 10	Hoja de cálculo: Formato	44	
LECCIÓN 11	Hoja de cálculo: Ordenar	48	
LECCIÓN 12	Hoja de cálculo: Fórmulas y funciones	51	
LECCIÓN 13	Inteligencia Artificial	54	
LECCIÓN 14	Mis datos personales	59	
LECCIÓN 15	Contraseñas seguras	63	
LECCIÓN 16	Impresión 3D y 4D	66	



LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	La foto perfecta	70	
LECCIÓN 18	Conociendo la Interfaz de Scratch	73	
LECCIÓN 19	Interacción de personajes en Scratch.....	76	
LECCIÓN 20	Variables en Scratch	79	
	Proyectos Mecatrónica Delta	82	
	Estructura de las lecciones	83	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	84	
LECCIÓN 22	Corte, lijado, y pegado de madera Parte 1	87	
LECCIÓN 23	Corte, lijado, y pegado de madera Parte 2	90	
LECCIÓN 24	Martillar	93	
LECCIÓN 25	Explicación de la plataforma TINKERCAD	97	
LECCIÓN 26	Control de luz	98	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica.....	102	
LECCIÓN 28	Ruleta Eléctrica	106	
LECCIÓN 29	Recolector playero.....	111	
LECCIÓN 30	Proyecto libre Elevador de desechos	117	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
1	La medida de la información	8	
2	GeoGebra: Construyendo líneas y triángulos...	12	
3	GeoGebra: Acercándonos al círculo	17	
4	El rastro que dejo en la Web	21	
5	Ceros y unos	24	
6	Qué es una red social.....	28	
7	¿El Internet es confiable?	32	
8	Big Data	36	
9	Estrategias de búsqueda online	41	
10	Hoja de cálculo: Formato condicional..... y estilos	45	
11	Hoja de cálculo: Contar, Moda y Promedio	49	
12	Hoja de cálculo. Gráficas	52	
13	Guardo y resguardo mis archivos	56	
14	Acoso tecnológico: cyberbullying	61	
15	Conectividad en todos lados	64	

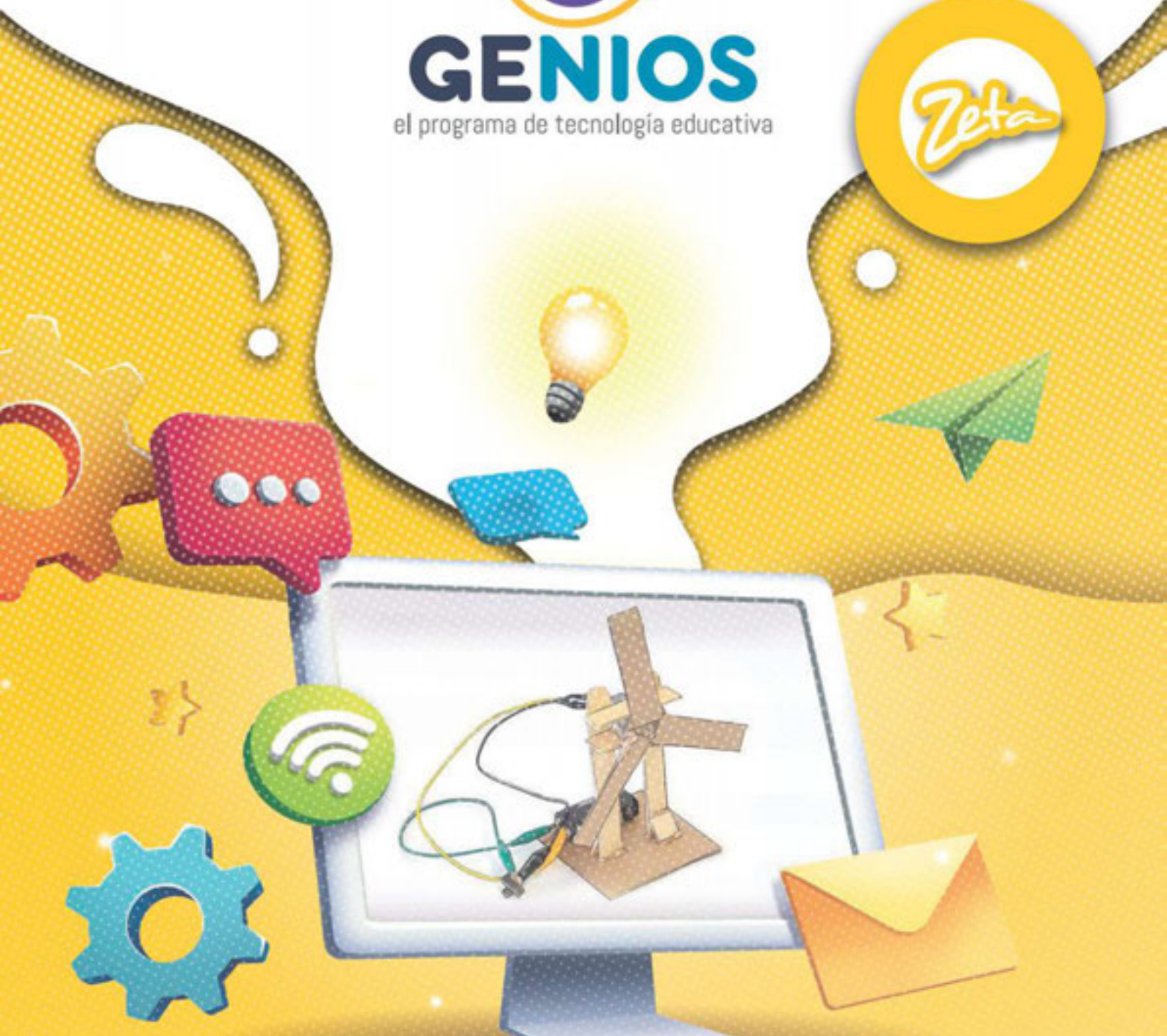


LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
16	Programas y lenguajes de programación	68	
17	El universo de la programación	71	
18	Controlando un robot con sensores	74	
19	Mi propio videojuego 1	78	
20	Mi propio videojuego 2	83	
21	Contextualizo destrezas	88	
22	Silicón caliente con madera y plástico Parte 1	91	
23	Silicón caliente con madera y plástico Parte 2	94	
24	Martillar	98	
25	Explicación de la plataforma Tinkercad	103	
26	Luz automática	104	
27	Contextualizo los proyectos de mecatrónica	108	
28	Moto eléctrica	111	
29	Teleférico	116	
30	Proyecto libre - Catapulta con contrapeso	122	
	Recortables	126	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen

ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Soy ciudadano digital	8	
LECCIÓN 2	GeoGebra: Perímetros y Áreas	12	
LECCIÓN 3	GeoGebra: ¿La Naturaleza es Simétrica?	16	
LECCIÓN 4	Realidad virtual y Realidad aumentada	21	
LECCIÓN 5	Aprendizaje en redes sociales	24	
LECCIÓN 6	La vulnerabilidad al ataque informático	27	
LECCIÓN 7	La propiedad Intelectual en Internet	31	
LECCIÓN 8	Software de productividad: Investigación documental ...	35	
LECCIÓN 9	Software de productividad: Análisis de datos	39	
LECCIÓN 10	Software de productividad: Presentación de resultados .	42	
LECCIÓN 11	El GPS y los mapas	45	
LECCIÓN 12	Google Maps	49	
LECCIÓN 13	Ciberadicción	52	
LECCIÓN 14	Seguridad en línea: ¿Es real o falso?	56	
LECCIÓN 15	Algoritmos de Inteligencia artificial	60	
LECCIÓN 16	Scratch: bota y rebota 1	65	



LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	Scratch: bota y rebota 2	69	
LECCIÓN 18	Scratch: bota y rebota 3	73	
LECCIÓN 19	Scratch: Racing-101 1	77	
LECCIÓN 20	Scratch: Racing-101 2	81	
	Proyectos mecatrónica zeta	85	
	Estructura de las lecciones	86	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	87	
LECCIÓN 22	Perforar cartón y atornillado Parte 1	90	
LECCIÓN 23	Perforar cartón y atornillado Parte 2	94	
LECCIÓN 24	Cartón, cartoncillo y pegamento	97	
LECCIÓN 25	Explicación de la plataforma TINKERCAD	100	
LECCIÓN 26	Energía limpia	101	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica	106	
LECCIÓN 28	Ventilador eléctrico	109	
LECCIÓN 29	Camión contenedor	114	
LECCIÓN 30	Proyecto libre Plotter	119	