



GENIOS

el programa de tecnología educativa



Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen

ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Sistemas operativos para tus dispositivos	8	
LECCIÓN 2	Los buenos modales en la red	14	
LECCIÓN 3	Pasos para investigar en buscadores o Chat GPT	19	
LECCIÓN 4	Internet: pasado, presente y futuro	24	
LECCIÓN 5	Protección de la integridad personal.	28	
LECCIÓN 6	GeoGebra 1. Plano cartesiano, puntos y rectas	36	
LECCIÓN 7	GeoGebra 2. Perímetros y áreas de figuras geométricas	41	
LECCIÓN 8	GeoGebra 3. Volumen de prismas rectos de base triangular o cuadrangular	45	
LECCIÓN 9	Reconocimiento facial y biometría informática	50	
LECCIÓN 10	Drama digital.	55	
LECCIÓN 11	Cyberbullying.	60	
LECCIÓN 12	Periodismo científico	65	
LECCIÓN 13	Realidad Virtual	70	
LECCIÓN 14	Seguridad digital. Contraseñas seguras	75	
LECCIÓN 15	Tecnologías de transmisión de información	81	

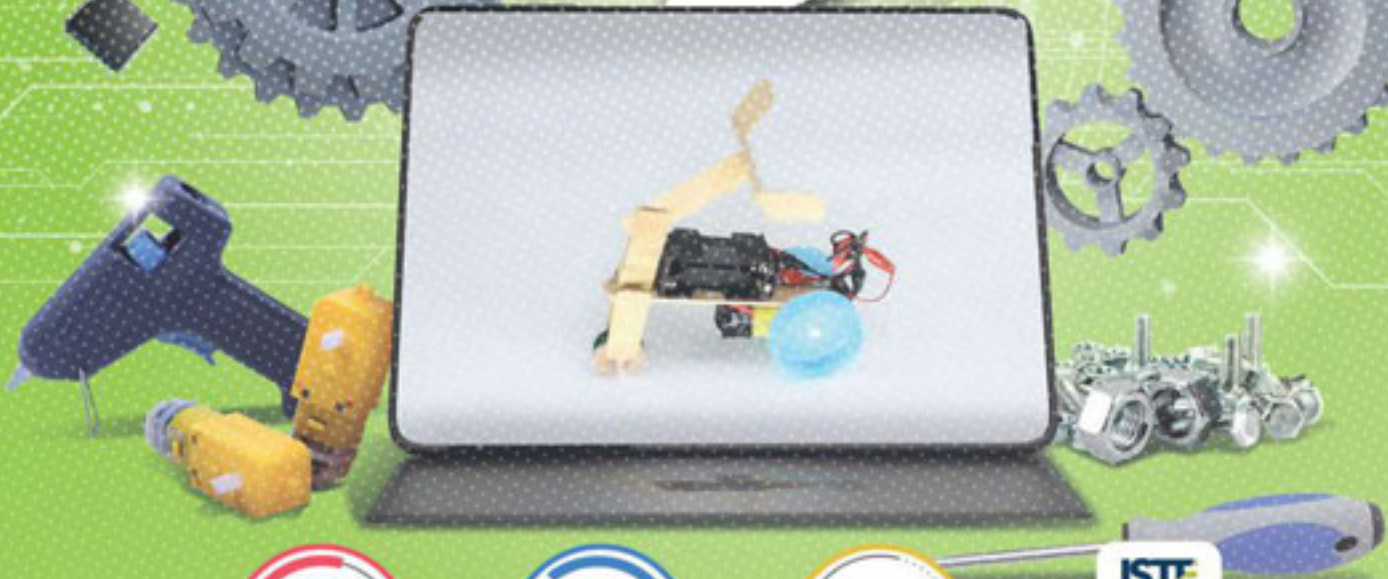


LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 16	Pocket Code. Introducción a la programación	86	
LECCIÓN 17	Pocket Code. Aprender a programar usando eventos y controles	93	
LECCIÓN 18	Pocket Code. Programar con datos solicitados	101	
LECCIÓN 19	Pocket Code. Programar cálculos	105	
LECCIÓN 20	Pocket Code. Proyecto de programación	108	
	Proyectos Mecatrónica Kappa	111	
	Estructura de las lecciones	112	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	113	
LECCIÓN 22	Corte, lijado, y pegado de madera - parte 1	116	
LECCIÓN 23	Corte, lijado, y pegado de madera - parte 2	119	
LECCIÓN 24	Cortar y pelar cables	122	
LECCIÓN 25	Explicación de la plataforma TINKERCAD	127	
LECCIÓN 26	Acelerador de automóvil	128	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica	132	
LECCIÓN 28	Vehículo de pendientes	136	
LECCIÓN 29	Helicóptero	139	
LECCIÓN 30	Proyecto libre Carrusel	144	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen

ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Infoxicación en una sociedad líquida.	8	
LECCIÓN 2	Pensamiento Infográfico	13	
LECCIÓN 3	Aplicaciones Web	19	
LECCIÓN 4	Selfie adictos	23	
LECCIÓN 5	Organizadores gráficos de información	27	
LECCIÓN 6	Edificios inteligentes	32	
LECCIÓN 7	Mi rastro digital	38	
LECCIÓN 8	Compresión digital	45	
LECCIÓN 9	Predicciones y cookies	53	
LECCIÓN 10	Características de una buena presentación	59	
LECCIÓN 11	Presentaciones. Juegos interactivos	64	
LECCIÓN 12	Prepara un discurso con tu programa de presentaciones ..	69	
LECCIÓN 13	Dispositivos móviles. Sensores	74	
LECCIÓN 14	Cámaras de eco: Polarización en línea	81	
LECCIÓN 15	Computación cuántica. Más allá de ceros y unos	86	
LECCIÓN 16	Pocket code. Propiedades de los movimientos	92	



LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	Pocket Code.Detección del tacto	98	
LECCIÓN 18	Pocket code. Sensores del dispositivo	104	
LECCIÓN 19	Pocket code. Fecha y hora del sistema	112	
LECCIÓN 20	Pocket code. Mi videojuego 1	120	
	Proyectos Mecatrónica Lambda	126	
	Estructura de las lecciones	127	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	128	
LECCIÓN 22	Martillar Parte 1	131	
LECCIÓN 23	Martillar Parte 2	134	
LECCIÓN 24	Soldar con cautín	137	
LECCIÓN 25	Explicación de la plataforma TINKERCAD	140	
LECCIÓN 26	Sensor de presencia	141	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica.....	145	
LECCIÓN 28	Velero.....	149	
LECCIÓN 29	Trimoto	153	
LECCIÓN 30	Proyecto libre Grúa con motorreductor	158	
	Recortables	162	



GENIOS

el programa de tecnología educativa



Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen

ÍNDICE

LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 1	Un mundo sin límites	8	
LECCIÓN 2	Publicidad visual	13	
LECCIÓN 3	Técnicas utilizadas en publicidad visual	18	
LECCIÓN 4	Infografías: la función del texto	24	
LECCIÓN 5	Infografías: la importancia de los números.....	28	
LECCIÓN 6	Mi imagen en línea.....	32	
LECCIÓN 7	Algoritmos de popularidad.....	37	
LECCIÓN 8	Sexting y grooming. La seguridad de los menores en internet	42	
LECCIÓN 9	Tecnologías emergentes	46	
LECCIÓN 10	Hoja de cálculo: encuestas	52	
LECCIÓN 11	Hoja de cálculo: estadística	56	
LECCIÓN 12	ChatGPT para proyectos escolares	61	
LECCIÓN 13	Herramientas de geolocalización.....	64	
LECCIÓN 14	Pensamiento computacional: descomposición y patrones	68	
LECCIÓN 15	Pensamiento computacional: abstracción y algoritmo	73	
LECCIÓN 16	Ciberseguridad	78	



LECCIÓN	TEMA	PÁGINA	BLOQUE CONSTRUCTOR
LECCIÓN 17	Hiperconexión y ciberadicción	84	
LECCIÓN 18	Automatización y robótica.....	88	
LECCIÓN 19	Programación 1	92	
LECCIÓN 20	Programación 2	95	
	Proyectos Mecatrónica Pi.....	97	
	Estructura de las lecciones	98	
LECCIÓN 21	Contextualizo Destrezas	99	
LECCIÓN 22	Silicón caliente con madera y plástico Parte 1	102	
LECCIÓN 23	Silicón caliente con madera y plástico Parte 2	105	
LECCIÓN 24	Soldar con cautín	108	
LECCIÓN 25	Explicación de la plataforma TINKERCAD	111	
LECCIÓN 26	Pantalla de 7 segmentos	112	
LECCIÓN 27	Contextualizo Los proyectos de mecatrónica.....	117	
LECCIÓN 28	Linterna dinamo	120	
LECCIÓN 29	Animador	125	
LECCIÓN 30	Generador hidráulico Proyecto libre	129	