

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Informática y  
Tecnología  
Educación Básica



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Alfa

## Lección

- 1 Computadoras: las súper máquinas de hoy
- 2 La computadora me ayuda a aprender
- 3 La buena postura
- 4 Apuntadores
- 5 Sopa de teclas
- 6 ¡Hoy aprendo a teclear!
- 7 ¡Tecleando por aquí y por allá!
- 8 El escritorio de mi computadora
- 9 Abro y cierro ventanas
- 10 Guardo y abro documentos
- 11 Bookmaker
- 12 Bookmaker: la fábula
- 13 Bookmaker: la leyenda
- 14 ¿Qué son los programas o aplicaciones?
- 15 La carretera de información: Internet



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Alfa

## Lección

**16** ¡Siempre atento al navegar en Internet!

**17** Navegar para investigar en Internet

**18** Búsqueda en Internet

**19** Dibujos creativos

**20** Dibujando mi amigo extraterrestre

**21** Arte cubista

**22** Introducción al pensamiento computacional

**23** ¿Cuál sigue? Patrones

**24** El orden de mis actividades

**25** Mejores instrucciones, menos errores

**26** El tesoro escondido

**27** Programación con Codi-Go

**28** Programando

**29** Rutas a seguir

**30** Lo que sé sobre las TIC's



Tech Savvy



Global Citizen



Creative Constructor



Computational Thinker

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Informática y Tecnología  
Educación Básica



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Beta

## Lección

- 1** Dispositivos móviles .....
- 2** ¿Quiénes utilizan computadoras? .....
- 3** Cuidado de la salud al usar tecnología .....
- 4** Aprendo con la computadora 1 .....
- 5** Aprendo con la computadora 2 .....
- 6** Los mensajes de mis dispositivos .....
- 7** La receta de cocina .....
- 8** Escribo instrucciones .....
- 9** Mi cuento en BookMaker .....
- 10** Procesadores de texto .....
- 11** Formato para impactar .....
- 12** Soy escritor 1 .....
- 13** Soy escritor 2 .....
- 14** Conociendo la Web .....
- 15** El mundo de Internet .....



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Beta

## Lección

- 16 Keywords
- 17 Imágenes de la Web
- 18 Comunicación digital
- 19 El Internet de las cosas
- 20 Dibujo y creatividad
- 21 Dibujando historias
- 22 Galería de arte en presentación
- 23 Todos queremos tener amigos
- 24 Creo historias con Tangram
- 25 Pensamiento computacional: Descomposición
- 26 Sólo sigo órdenes
- 27 Algoritmos de acuerdo a la posición
- 28 Programando con Codi-Go 1
- 29 Aprendo a ubicarme para programar
- 30 Lo que sé sobre las TIC's



Tech Savvy



Global Citizen

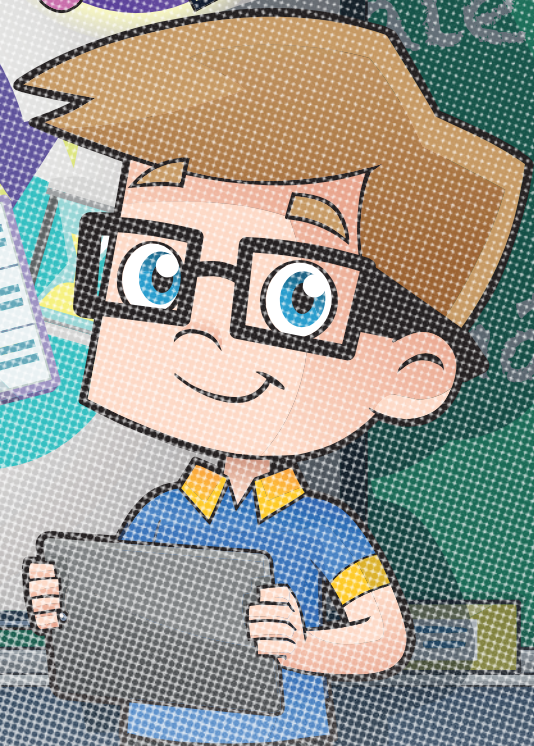
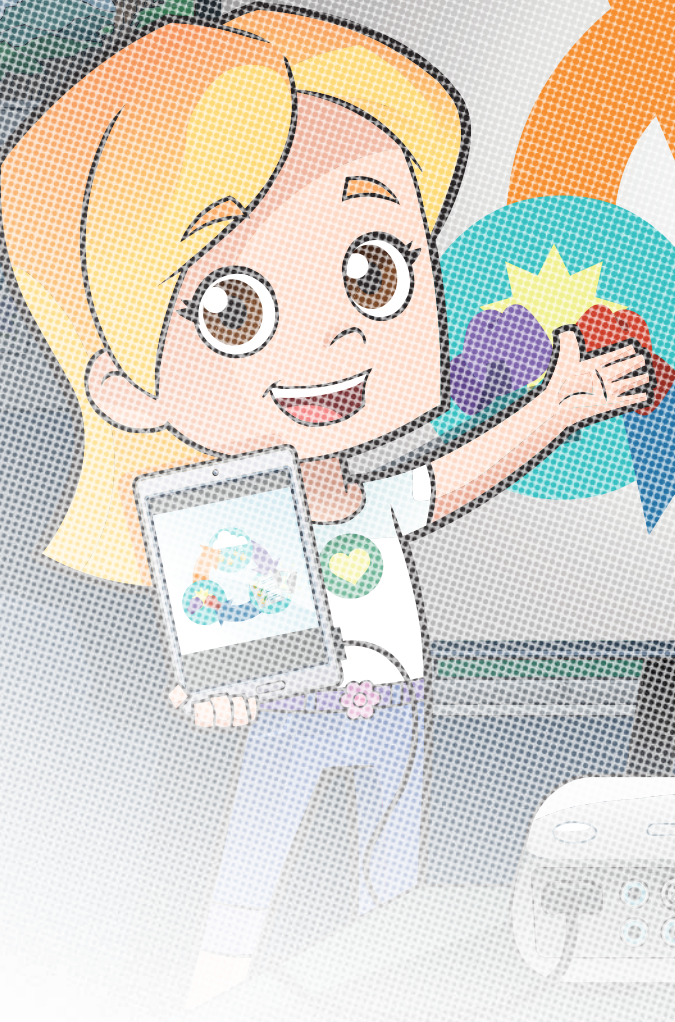
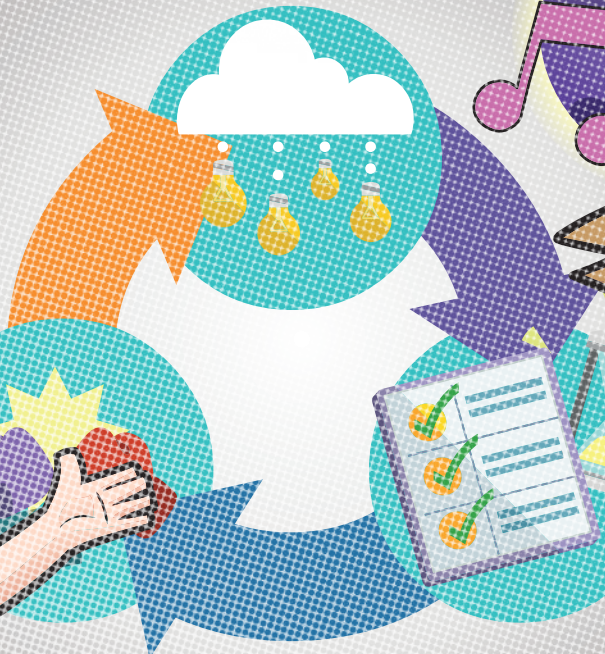


Creative Constructor



Computational Thinker

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Gamma

## Lección

<b>1</b>	Los superpoderes de la tecnología de hoy	7	
<b>2</b>	El sistema operativo	12	
<b>3</b>	Software: ¿por qué es tan importante?	17	
<b>4</b>	Retos divertidos con la calculadora	21	
<b>5</b>	Le doy forma a lo que escribo	25	
<b>6</b>	Imágenes que fortalecen el texto	28	
<b>7</b>	Tablas organizadoras	31	
<b>8</b>	Mis ideas en un mapa conceptual	34	
<b>9</b>	Estudio con mapas conceptuales	37	
<b>10</b>	Buscando en Internet	40	
<b>11</b>	Cinco pasos para investigar en la Web	44	
<b>12</b>	Los fantásticos servicios streaming	48	
<b>13</b>	Podcast: el poder de mi voz	52	
<b>14</b>	¡Hago radio!	56	
<b>15</b>	Códigos: protección de mi información privada	60	



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Gamma

## Lección

- 16** Mensajería Instantánea: al momento y a distancia
- 17** Netiqueta: buenos modales en el mundo virtual
- 18** ¡Hay un robot cerca de mí!
- 19** Presentaciones: fundamentos
- 20** Presentaciones: temas e imágenes
- 21** Presentaciones: más multimedia
- 22** Presentaciones: transiciones y animaciones
- 23** ¡Se vende! Publicidad online
- 24** Ceros y unos
- 25** Mi mano robótica
- 26** Introducción al Pensamiento Computacional
- 27** Aprendo a controlar un robot
- 28** Aprendo a programar un robot
- 29** Bugs: errores de programación
- 30** Lo que sé sobre las TIC's



Tech Savvy



Global Citizen



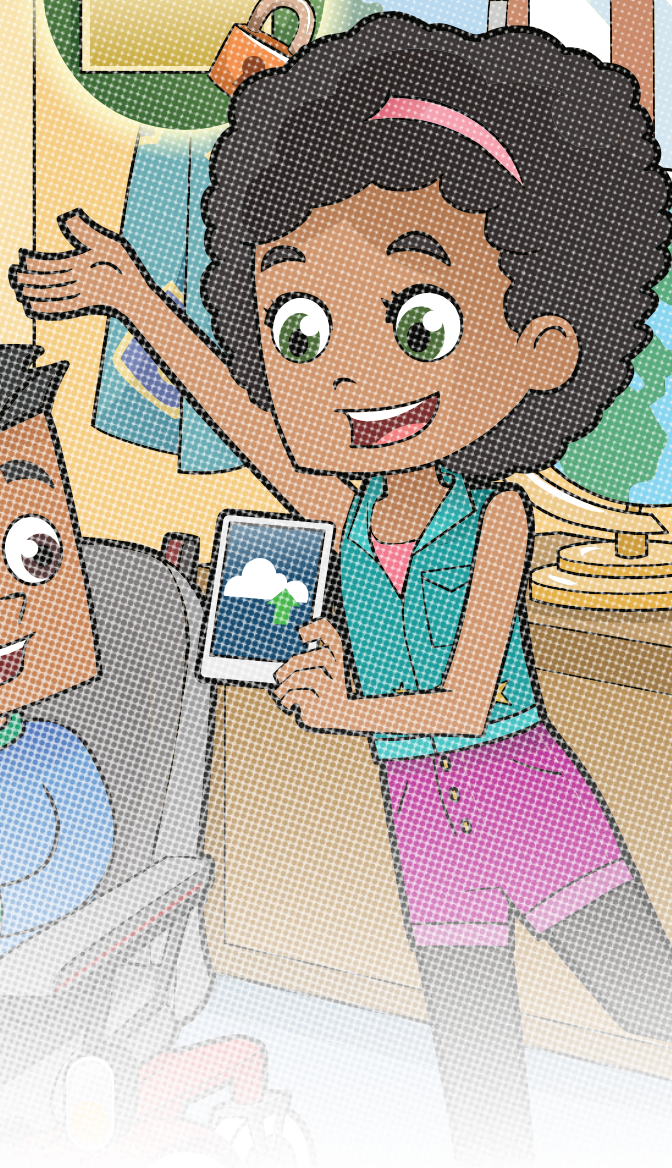
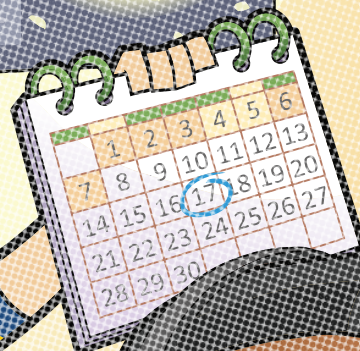
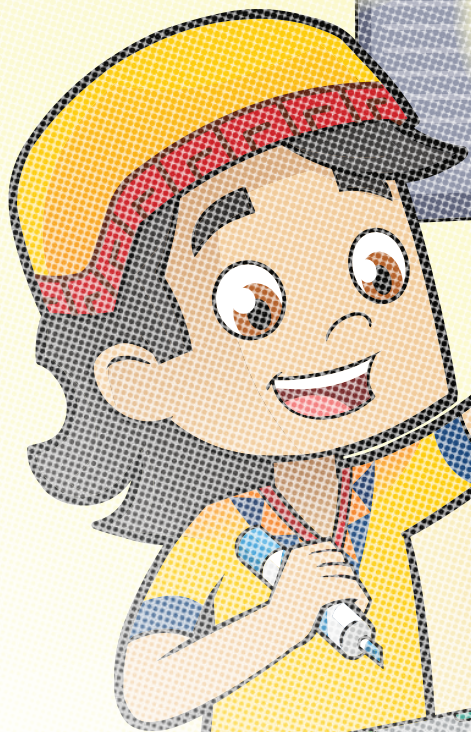
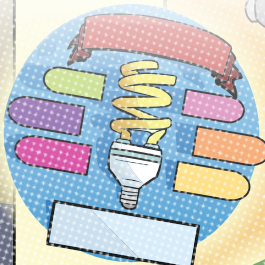
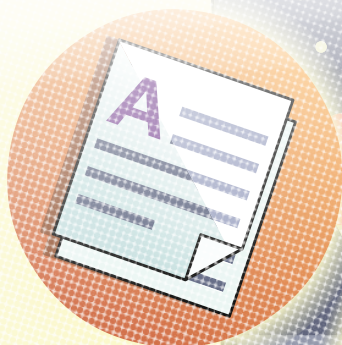
Creative Constructor



Computational Thinker

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Informática y Tecnología  
Educación Básica



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Delta

## Lección

- 1 Aprender con la tecnología
- 2 Cuidado en Internet
- 3 Lo que se puede y lo que se debe
- 4 Explorando archivos de la computadora
- 5 Diferentes tipos de archivos
- 6 Una carta para la Tierra
- 7 La fiesta de cumpleaños
- 8 La venta de garage
- 9 Inteligencia artificial
- 10 Hoja de cálculo. Conceptos y entorno
- 11 Hoja de cálculo. Formato
- 12 Hoja de cálculo. Ordenar
- 13 Hoja de cálculo. Fórmulas y funciones
- 14 Enviando y recibiendo e-mails
- 15 Un buen e-mail



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Delta

## Lección

- 16 El poder de la Nube
- 17 Diseñando mi habitación en 3D
- 18 Modelado de figuras tridimensionales
- 19 Impresión 3D y 4D
- 20 Mis datos personales
- 21 Contraseñas seguras
- 22 Transformando fotografías digitales
- 23 La foto perfecta
- 24 Introducción al Pensamiento Computacional
- 25 Las reglas del juego
- 26 Tangram algorítmico
- 27 Conociendo la Interfaz Scratch
- 28 Interacción de personajes en Scratch
- 29 Variables en Scratch
- 30 Lo que sé sobre las TIC



	Tech Savvy		Global Citizen
	Creative Constructor		Computational Thinker

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Épsilon

## Lección

- 1 Big Data
- 2 Qué es una red social
- 3 El rastro que deajo en la Web
- 4 Acoso Tecnológico: Cyberbullying
- 5 Hoja de cálculo. Formato condicional y Estilos
- 6 Hoja de cálculo. Contar, Moda y Promedio
- 7 Hoja de cálculo. Filtros de información
- 8 Hoja de cálculo. Gráficas
- 9 Conectividad en todos lados
- 10 Fotos que cuentan historias
- 11 Edición de imágenes
- 12 Fotomontajes que hacen historia
- 13 Construyendo líneas y triángulos
- 14 Acercádonos al círculo
- 15 De la segunda a la tercera dimensión



# Temario | PIT | Informática y tecnología | Épsilon

## Lección

- 16** Modelos a escala
- 17** Construcciones de época con SketchUp
- 18** Guardo y resguardo mis archivos
- 19** Estrategias de búsqueda Online
- 20** ¿El Internet es confiable?
- 21** Ceros y unos
- 22** Mensajes en código
- 23** La medida de la Información
- 24** Algoritmo de comunicación
- 25** Programas y lenguajes de programación
- 26** El universo de la programación
- 27** Controlando un robot con sensores
- 28** Mi propio videojuego (1)
- 29** Mi propio videojuego (2)
- 30** Lo que sé sobre las TIC



Tech Savvy



Global Citizen



Creative Constructor



Computational Thinker

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA





# Temario | PIT | Informática y tecnología | Zeta

## Lección

<b>1</b>	Soy ciudadano digital	7	
<b>2</b>	La Propiedad Intelectual en Internet	10	
<b>3</b>	Aprendizaje en redes sociales	14	
<b>4</b>	Ciberadicción	17	
<b>5</b>	El video digital	20	
<b>6</b>	Preproducción de video digital	24	
<b>7</b>	Producción de video digital	28	
<b>8</b>	Postproducción de video digital	31	
<b>9</b>	El GPS y los mapas	35	
<b>10</b>	Google Maps	39	
<b>11</b>	Los espacios verdes de mi ciudad 1	42	
<b>12</b>	Los espacios verdes de mi ciudad 2	45	
<b>13</b>	La vulnerabilidad al ataque informático	47	
<b>14</b>	¿Es real o falso?	51	
<b>15</b>	Geogebra: Perímetros y Áreas	55	

# Temario | PIT | Informática y tecnología | Zeta

## Lección

- 16** Geogebra: ¿La Naturaleza es Simétrica?
- 17** Software de productividad: Investigación documental
- 18** Software de productividad: Análisis de datos
- 19** Software de productividad: Presentación de resultados
- 20** Realidad virtual y Realidad aumentada
- 21** Introducción al Pensamiento Computacional: Algoritmos
- 22** Algoritmos de Inteligencia artificial
- 23** Diagramas de flujo
- 24** Scratch: bota y rebota 1
- 25** Scratch: bota y rebota 2
- 26** Scratch: bota y rebota 3
- 27** Scratch: Racing-101 1
- 28** Scratch: Racing-101 2
- 29** Programación de mi videojuego
- 30** Lo que sé sobre las TIC



Tech Savvy



Global Citizen



Creative Constructor



Computational Thinker