

# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen





LECCIÓN	TEMA
3.5	Streaming
3.6	Drama digital
3.7	Calendario digital
<b>UNIDAD 4</b>	
4.1	Introducción al pensamiento computacional
4.2	Ciberbullying
4.3	GeoGebra 1. Plano cartesiano, puntos y rectas
4.4	GeoGebra 2. Perímetros y áreas de figuras geométricas
4.5	GeoGebra 3. Volumen de prismas rectos de base triangular o cuadrangular
4.6	Realidad virtual
4.7	Tecnologías de transmisión de información
<b>UNIDAD 5</b>	
5.1	Seguridad digital. Contraseñas seguras
5.2	Pocket Code. Introducción a la programación
5.3	Pocket Code. Aprender a programar usando eventos y controles
5.4	Pocket Code. Programar con datos solicitados
5.5	Pocket code. Programar cálculos
5.6	Pocket Code. Proyecto de programación
5.7	Roboética
Autoevaluaciones	



**UNIDAD 4**



**UNIDAD 5**



# INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA

Carlos Zepeda Chehaibar | Raúl Calao Rebouleen



LECCIÓN	TEMA
<b>UNIDAD 1</b>	
1.1	Infoxicación en una sociedad líquida
1.2	Actitud crítica en la búsqueda de la información web
1.3	Pensamiento infográfico
1.4	Características de una buena presentación
1.5	Presentaciones. Juegos interactivos
1.6	Prepara un discurso con tu programa de presentaciones
1.7	Edificios inteligentes
<b>UNIDAD 2</b>	
2.1	La nube del tesoro digital
2.2	Selfie adictos
2.3	Mi rastro digital
2.4	Fotografía digital. Más allá de la realidad 1
2.5	Fotografía digital. Más allá de la realidad 2
2.6	Compresión digital
2.7	Visión artificial y aprendizaje automático
<b>Unidad 3 Movimiento Maker. Estudio de videograbación</b>	
3.1	Estudios de videograbación
3.2	Video de impacto social
3.3	Preproducción. El guion
3.4	Pantalla croma



## TEMARIO I PIT I INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA LAMBDA

LECCIÓN	TEMA	
3.5	Producción de video	
3.6	Posproducción. Composición y edición 1	
3.7	Posproducción. Composición y edición 2	
3.8	Muestra de video social independiente	
<b>UNIDAD 4</b>		
4.1	Dispositivos móviles. Sensores	
4.2	Criptografía	
4.3	Predicciones y cookies	
4.4	GeoGebra. Área de figuras compuestas	
4.5	GeoGebra. Volúmenes de prismas, pirámides, cilindros y esferas	
4.6	GeoGebra. Ángulos, polígonos y círculos	
<b>UNIDAD 5</b>		
5.1	Pocket Code. Propiedades de los movimientos	
5.2	Pocket Code. Detección del tacto	
5.3	Pocket Code. Sensores del dispositivo	
5.4	Pocket Code. Fecha y hora del sistema	
5.5	Pocket Code. Mi videojuego 1	
5.6	Pocket Code. Mi videojuego 2	
5.7	Computación cuántica. Más allá de ceros y unos	
	Autoevaluaciones	



## TEMARIO I PIT | INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA PI

LECCIÓN	TEMA
<b>UNIDAD 1</b>	
1.1	Un mundo sin límites
1.2	Mi imagen en línea
1.3	<i>Sexting</i> y <i>grooming</i> . La seguridad de los menores en internet
1.4	Hoja de cálculo: encuestas
1.5	Hoja de cálculo: estadística
1.6	Hoja de cálculo: funciones de texto y gráficos
1.7	Algoritmos de popularidad
<b>UNIDAD 2</b>	
2.1	Hiperconexión y ciberadicción
2.2	Ciberseguridad
2.3	GeoGebra 1. Representa y experimenta la función lineal
2.4	GeoGebra 2. Sistemas de ecuaciones con dos incógnitas
2.5	Publicidad visual
2.6	Técnicas utilizadas en publicidad visual
2.7	Tecnologías emergentes
<b>UNIDAD 3</b>	
3.1	Infografías: la función del texto
3.2	Infografías: la importancia de los números
3.3	Infografías animadas
3.4	Más tecnologías emergentes
3.5	Pensamiento computacional: descomposición y patrones



LECCIÓN	TEMA	
3.6	Pensamiento computacional: abstracción y algoritmo	
3.7	Redes	
<b>UNIDAD 4. Movimiento Maker. Laboratorio de Apps</b>		
4.1	Introducción a Pocket Code	
4.2	Pocket Code. Movimiento por sensores	
4.3	Pocket Code. La bomba 1ª parte	
4.4	Pocket Code. La bomba 2ª parte	
4.5	Pocket Code. La mira 1ª parte	
4.6	Pocket Code. La mira 2ª parte	
4.7	Publicación de proyectos	
<b>UNIDAD 5</b>		
5.1	Herramientas de geolocalización	
5.2	Blogging: un diario en línea	
5.3	Blogging: derechos de autor	
5.4	Blogging: branding	
5.5	Blogging: creación de contenidos	
5.6	Automatización y robótica	
5.7	Lo que aprendí sobre las TIC	
Autoevaluaciones		