

Contenido

Unidad 1. Reciclado de basura

Lecciones	Contenido	Aplicaciones CD
Lección 1: Lavoisier aparece como un flash permanente	Conocer Flash 4 Ventana principal de Flash 5 Mi primera animación Flash 6	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto "Reciclado de basura" • Actividad MecaMax "Palabras 1"
Lección 2: Sed de aprender	Capas o Layers10 Crear el marco..... 11 Agregar elementos a la biblioteca12	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Interpolación de forma" • Actividad "Flash" • Actividad "Formar pares"
Lección 3: Niños que disfrutan la ciencia	Diseño de botones15	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Diseño de botones en Flash" • Actividad "Clasificar basura"
Lección 4: Ciencia fácil e interesante	Configuración de botones20 Probar y configurar los demás botones 22 Botones para controlar la música 22	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Configurando los botones 1" • Actividad Blockad "Máquina transformadora de basura "
Lección 5: Ciencia para transformar	Configurar las acciones26 Copiar las escenas..... 27	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Crear y editar en Flash" • Actividad MecaMax "Palabras 2"
Lección 6: Cantando y ordenando una TIC para el ambiente	Agregar texto.....31 Publicar película 34	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad MecaMax "Letras 3"
	Autoevaluación 36 Evaluación 38	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación

Unidad 2. Automóviles con energía alternativa

Lecciones	Contenido	Aplicaciones CD
Lección 7: Autos que funcionan con hidrógeno	Conocer Scribus 41 Componentes de la pantalla principal de Scribus 42	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo "Artículo sobre autos de energía alternativa" • Juego MecaMax "Textos Becquer"
Lección 8: Mestre Lavoisier	Páginas maestras 46 Encabezad de la página maestra..... 47 Pie de la página maestra 48	<ul style="list-style-type: none"> • Juego MecaMax "Textos y fábulas"
Lección 9: Grandes escritores	Estilos de párrafo..... 52 Editor interno de texto..... 55	<ul style="list-style-type: none"> • Juego MecaMax "Textos 1"
Lección 10: Niños y niñas inteligentes	Insertar texto 59 Combinar texto e imagen..... 61	<ul style="list-style-type: none"> • Juego MecaMax "Textos 2"
Lección 11: Cugnot	Rotación de texto..... 64 Vista previa 66	<ul style="list-style-type: none"> • Juego MecaMax "Textos 3"
Lección 12: Mujeres y la ciencia	Texto sobre forma 70 Cambiar formas en imagen 71 Exportar el proyecto a formato PDF..... 72	<ul style="list-style-type: none"> • Juego MecaMax "Textos 4"
	Autoevaluación 74 Evaluación 76	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación

Unidad 3. Las carreras científicas

Lecciones	Contenido	Aplicaciones CD
Lección 13: Más ciencia, mayor desarrollo	Excel 79 Formato de números y ordenar datos 79 Crear un nuevo libro en Excel 81 Copiar datos a un libro de Excel 82	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Conociendo Excel" • Archivo "Informe de carreras científicas" • Juego "Sopa de letras"
Lección 14: Estudiar y trascender	Copiar celdas 86 Fórmula para porcentaje 88	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Creación de fórmulas en Excel" • Juego "Pares de profesiones"
Lección 15: Carreras en pro de la humanidad	Creación de gráficos 92 Interactividad con Microsoft Word 94	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad "BlockCad" • Juego "Banderas y países"
Lección 16: La educación, elemento clave	Filtro de datos 97 Recordar los porcentajes 99	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad "Carreras que más te gusten"
Lección 17: Estudio + Constancia = Éxito	Fórmulas 3D 103	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad "Incendio forestal" • Juego "Estrategia para proteger a la población"
Lección 18: Valores de la Ciencia	Comentarios 110 Pegado especial 111 Finalizar el proyecto 112	<ul style="list-style-type: none"> • Juego "Valores"
	Autoevaluación 116 Evaluación 118	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación

Unidad 4. Comunicándonos con la computadora

Lecciones	Contenido	Aplicaciones CD
Lección 19: Tecnología sorprendente	Conocer MSWLogo 121 Bienvenido al mundo de la tortuga 124	• Juego “ RompeKOKOS ”
Lección 20: MSWLogo y las matemáticas	Polígonos 129 Semejanza 132	• Memorama “Polígonos”
Lección 21: Tecnología que no atrape	El comando “repite” 135 Mi primer programa 136 Guardar programa 137	• Juego “ RompeKOKOS ”
Lección 22: Programas que eduquen	Utilizar color 140 Subrutinas de un programa 141 Matemáticas en MSWLogo 142 El comando escribe (es 143	• Juego “ RompeKOKOS ”
Lección 23: Logo crea música para el alma	Las notas musicales 146 Mi primera canción 148	• Juego “ RompeKOKOS ”
Lección 24: Himno a la alegría	Reproducir música por medio de la tecnología 151	• Juego “ RompeKOKOS ”
	Autoevaluación 154 Evaluación 156	• Evaluación

Unidad 5. Las TIC`s: Mi recurso para saber cómo se elabora una flauta robótica

Lecciones	Contenido	Aplicaciones CD
Lección 25: Música para resolver mejor los problemas	Preparar material para crear la flauta robótica 159 Lista de materiales 160 Preparación del cable de impresora..... 161	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Preparación del cable de impresora"
Lección 26: Electrónica y robótica	Pelar y amarrar cable 165 Amarre de cables..... 166	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Pelar y amarrar cables"
Lección 27: El placer de disfrutar la música y el trabajo	Preparar la flauta170	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Cómo crear un probador" • Videotutorial "Preparando la flauta"
Lección 28: Niños y niñas científicos	Conexión del cable LPT a la flauta.....174	<ul style="list-style-type: none"> • Videotutorial "Conectar la flauta al cable LPT"
Lección 29: Combinando conocimientos	Enciende los diodos LED.....178 Encender varios diodos LED al mismo tiempo179	
Lección 30: Un nuevo robot	Integra sonido y luz 183	
	Autoevaluación186 Evaluación188	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación