

PROF. JOSÉ SARABIA MARTÍNEZ

MATERIA: ROBÓTICA E INFORMÁTICA

Actividades para alumnos de 1 grado

Actividad 1

Realiza en hojas de colores una línea de tiempo sobre **la historia de las computadoras**, deberá realizarse en forma cronológica resaltando lo más importante de cada avance tecnológico, de acuerdo a las siguientes características:

- En hojas de color
- toda la información deberá ser escrita a mano
- cada hoja deberá contener un avance tecnológico con el año correspondiente
- deberá tener el nombre, año en que surgió y una imagen referente al avance tecnológico
- deberán estar unidas en orden cronológico
- deberá contener mínimo 10 avances tecnológicos

Actividad 2

Realizar un cartel referente al día del emprendedor, tomando como referencia a los 10 emprendedores más influyentes en el mundo de la tecnología, el cartel deberá llevar las siguientes características;

- En una cartulina deberás colocar el título **16 de abril día del emprendedor**
- Como subtítulo **“los 10 emprendedores más influyentes en la tecnología”**
- Toda la información deberá ser escrita a mano
- Puedes utilizar las imágenes, recortarlas y pegarlas
- Decorar tu cartel con diferentes materiales

PROF. JOSÉ SARABIA MARTÍNEZ

MATERIA: ROBÓTICA E INFORMÁTICA

Actividades para los alumnos de 2 grado

Actividad 1

Realiza en hojas de colores una **línea de tiempo sobre los avances tecnológicos más relevantes de la historia** deberá realizarse en forma cronológica resaltando lo más importante de cada avance tecnológico, deberá tener las siguientes características:

- En hojas de color
- toda la información deberá ser escrita a mano
- cada hoja deberá contener un avance tecnológico con el año correspondiente
- deberá tener el nombre, año en que surgió y una imagen referente al avance tecnológico
- deberán estar unidas en orden cronológico
- deberá contener mínimo 10 avances tecnológicos

Actividad 2

Realizar un cartel referente a los virus informáticos, tomando como referencia a los 10 virus informáticos más importantes, el cartel deberá llevar las siguientes características;

- En una cartulina deberás colocar el título “**virus informáticos**”
- Toda la información deberá ser escrita a mano
- Pega imágenes referentes al tema
- Decorar tu cartel con diferentes materiales

PROF. JOSÉ SARABIA MARTÍNEZ

MATERIA: ROBÓTICA E INFORMÁTICA

Actividades para los alumnos de 3 grado

Actividad 1

Realiza en hojas de colores una línea de tiempo de los **virus informáticos** deberá realizarse en forma cronológica resaltando lo más importante de cada uno de ellos, deberá tener las siguientes características:

- En hojas de color
- toda la información deberá ser escrita a mano
- cada hoja deberá contener un virus informático con el año correspondiente
- deberá tener el nombre, año en que surgió y una imagen referente
- deberán estar unidas en orden cronológico
- deberá contener mínimo 10 tipos

Actividad 2

Realizar un cartel referente al día del emprendedor, tomando como referencia a los 10 emprendedores más influyentes en el mundo de la tecnología, el cartel deberá llevar las siguientes características;

- En una cartulina deberás colocar el título **16 de abril día del emprendedor**
- Como subtítulo **“los 10 emprendedores más influyentes en la tecnología”**
- Toda la información deberá ser escrita a mano
- Pega imágenes referentes al tema
- Decorar tu cartel con diferentes materiales