



Escuela Secundaria Dr. R. G. Favalaro (CGELP)

Profesora: Superville Eleonora

Materia: Informática

Curso: 1º año

Ciclo lectivo: 2022

Programa de contenidos

INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN

El primer eje propone actividades para indagar sobre el origen, la evolución y las razones históricas que favorecieron el surgimiento de diferentes modelos de computadoras.

Nuestra representación habitual de lo que es una computadora se limita, en general, a las de escritorio y las portátiles.

En el segundo eje se proponen actividades para deconstruir la idea tradicional de computadora. Con ese propósito, se presentan las nociones de hardware –componentes físicos– y software –componentes lógicos– que definen una computadora y se explica cómo la interacción entre ambos hace que la máquina realice tareas

TRABAJO COLABORATIVO EN LA WEB.

El primer eje propone el trabajo colaborativo en la nube. Definición y clasificación de cloud computing. Servicios que ofrece. Definiciones de Hardware y Software en línea. Clasificación del Software. Sistema operativo.

En el segundo eje se proponen actividades con el procesador de texto online y trabajo colaborativo en grupo.

PROCESADOR DE IMÁGENES

En este eje se propone el aprendizaje del diseño de imágenes y sus diferentes usos. Los contenidos del programa son: partes de la pantalla, caja de herramientas: herramientas de edición, selección, pintura, visualización, paletas, acciones. Barra de Menús.

INTRODUCCIÓN A PILAS BLOQUES

Herramienta de programación, que enseña a programar realizando pequeños desafíos. (Scratch, Lightbot) Procesamiento de estructuras lineales y diseño de actividades de programación típicas, incluyendo la selección de operaciones primitivas del sistema de cómputo elemental o autómatas. Metodología para la corrección de errores del programa a partir del análisis de la diferencia entre lo que se espera del programa y lo que éste efectivamente hace.

Estrategias de evaluación

El aprendizaje de esta disciplina se evaluará desde el análisis y la valoración de:

- La carpeta deberá estar completa para la consulta por parte del docente y de los alumnos en la clase.
- La evaluación de las actividades según la instrumentación acordada por tipo de presentación y propuesta de contenidos.
- La exposición de soluciones de ejercicios y en las acciones del proceso.
- El trabajo sobre los contenidos utilizando recursos que conciernen al lenguaje informático en todos los dispositivos y formatos viables.
- Uso de la plataforma LMS (<https://santillanacompartir.com.ar/>) y sitio web de la Secundaria (<http://www.secundariafavaloro.com.ar>) como instrumento de trabajo.

Uso de celulares e internet como una herramienta para el aprendizaje, tanto en el aula como en sus hogares.

Para acreditar la materia el alumno deberá tener carpeta completa, acreditar los exámenes y trabajos prácticos al finalizar el año.