



Profesora: Superville Eleonora

Materia: Informática

Curso: 2º año

Ciclo lectivo: 2022

Programa de contenidos

Planillas de cálculo. Excel Online – Trabajo colaborativo

Definiciones. Libros de trabajo. Partes de la pantalla de Excel.

Manejo de celdas. Tipos de datos: rótulos, números, fecha y hora. Fórmulas

Funciones. Tipos de funciones: matemáticas, estadísticas y lógicas.

Manejo de bloques: copiar, pegar mover, eliminar, insertar.

Ancho de columnas. Manejo de líneas. Trazado de líneas y bordes. Autoformato de tablas.

Creación de gráficos. Tipos de gráficos. Impresión de una hoja de cálculo con un gráfico.

PILAS BLOQUES

Herramienta de programación, que enseña a programar realizando pequeños desafíos.

Noción de programa y autómatas. Comandos (acciones) y valores (datos).

Estrategia de división en subtareas. Planificación de la solución de un problema de programación. Identificación de subproblemas. Procedimientos. Denominación y síntesis del objetivo de un procedimiento.

Identificación de patrones.

Parámetros.

Repeticiones simples. Alternativas condicionales. Repeticiones condicionales.

Uso de las herramientas Scratch, Lightbot y Gobstones.

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.

En esta secuencia se reflexionará sobre el uso de alternativas condicionales en programación.

Introducción en la noción de alternativa condicional.

Reconocer semejanzas y diferencias entre escenarios fijos y escenarios cambiantes.

Identificar alternativas en un escenario.

Programación:

Procedimientos y repetición simple.

Edición de gráficos vectoriales

Programa de diseño. Espacio de trabajo. Gráficos vectoriales. Uso del color. Pintar con rellenos y trazados, degradados, mallas y motivos. Selección y organización de los objetos. Diseño de textos. Importar y exportar archivos.

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 conciernan 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, aprobar los exámenes y trabajos prácticos al finalizar cada trimestre.