

Programa de Computación de 1er. año

I.- Objetivos.

Reconocer la estructura básica de una computadora, su funcionamiento y las características y herramientas principales del sistema operativo.

Comprender las ventajas que ofrece el procesamiento de la información a fin de generar producciones digitales basadas en contenidos escolares.

Formar a los alumnos con destrezas para el manejo de herramientas de oficina, correo electrónico y aplicaciones en línea.

Promover el trabajo colaborativo a través de tareas grupales.

Indagar sobre nuevas aplicaciones y sitios web de interés.

II.-Contenidos

Unidad 1: Terminología y conceptos informáticos.

*¿Qué es la informática? ¿Qué es una computadora? ¿Cómo es su estructura interna?
¿Cómo interactuamos con ella?*

Hardware y Software. Arquitectura y componentes de una computadora. Clasificación de Periféricos. Unidades de almacenamiento masivo de la información.

Software Libre y Software Propietario.

Sistema Operativo. Creación de carpetas, manejo de archivos. Escritorio, Inicio, Mi PC / Equipo, Mis documentos. Apertura, edición, guardado y recuperación de archivos. El portapapeles. La papelera de reciclaje.

El correo electrónico. Creación de una cuenta de correo. Redactar y Enviar mensajes. Adjuntar archivos.

Unidad 2: Procesamiento de texto: documentos

Un texto no es solamente un conjunto de palabras, imágenes, cuadros y tablas ¿Qué herramientas me brinda un procesador de texto para lograr un documento claro y bien presentado?

Opciones de portapapeles: cortar, copiar y pegar. Opciones de edición para buscar y reemplazar texto.

Fuente: tipo, tamaño, color, resaltado .Estilo: negrita, cursiva, subrayado, tachado.

Párrafos: sangrías, interlineado, alineación a izquierda, derecha, centrado y justificado. Numeración y viñetas. Color de relleno.

Estilos de texto normal y títulos para organizar el documento.

Insertar portada y saltos de página. Tablas. Insertar: imágenes, formas y SmartArt. . Formatos de imágenes: ajuste de brillos, contrastes, estilos, marcas de agua. Ubicar las imágenes respecto al texto. Hipervínculos y marcadores. Números de página, encabezado y pie de página. Letra capital.

Diseño de página con temas, colores y bordes. Formato de columnas.

Tabla de contenido.

Revisión ortográfica. Sinónimos. Idioma. Contar palabras de un documento. Comentarios.

Unidad 3: presentaciones con diapositivas

Presentaciones multimedia de temas escolares ¿Cómo presentar la información en forma clara, colorida y con movimientos? Objetos que caen, vuelan y giran.

Creación de una presentación a partir de plantillas existentes o de presentación en blanco. Insertar objetos en las diapositivas: cuadros de textos, imágenes, autoformas, tablas, gráficos, sonidos, videos. Insertar y eliminar diapositivas. Diseño de diapositivas. Hipervínculos y botones de acción.

Diseño de la presentación: fondos degradados, texturas, tramas, imágenes. Estilos de fondo.

Animaciones personalizadas. Transición de diapositivas.

Vistas de la presentación: normal, clasificador de diapositivas y presentación con diapositivas.

Guardar en forma predeterminada o para abrirlo siempre como presentación.

Unidad 4: Hojas de cálculo para el procesamiento numérico

¿Cómo representamos en una tabla los datos de una situación problemática? Fórmulas y funciones que nos ayudan a resolver cálculos.

Entorno de trabajo: libro, hojas, menús, barras de herramientas. Botones para seleccionar Hoja, Fila y Columna. Denominación de las celdas, filas y columnas. Manejo de bloques: copiar, cortar y pegar. Controlador de relleno: ventajas y usos.

Tipos de datos. Ordenamiento de los datos en forma ascendente o descendente. Formatos de celdas: alineaciones, bordes y rellenos. Formato condicional. Personalización y autoformatos de tablas.

Fórmulas sencillas para resolver cálculos de situaciones problemáticas simples. Funciones básicas: SUMA, PROMEDIO, MAX, MIN.

Ordenar y filtrar datos.

Creación de gráficos: circular, barras, columnas. Actividades para interpretar los gráficos y comprender la relación directa entre los datos y su representación gráfica.

Unidad 5: películas

Creación de una película a partir de la organización de imágenes y videos para relatar un contenido disciplinar.

Agregar imágenes y videos. Realizar capturas con la cámara web. Agregar música y audio de voz en off.

Animaciones: transición, duración de la película.

Efectos visuales. Efectos de fundido de la música.

Incluir textos en títulos, descripción y créditos.

Unidad 6: aplicaciones para tareas interdisciplinarias.

Aplicaciones para el tratamiento de imágenes. Modificar colores, transparencias, bordes, tamaño, rotación y recortes de la imagen.

Creación de cómics utilizando una aplicación online, con diálogos y personajes que recrean experiencias áulicas de otras asignaturas.

Utilización de la aplicación Recortes para realizar capturas de la pantalla.

Generar documentos con los cómics realizados y guardarlos en formato PDF.

Metodología de Trabajo

Los alumnos podrán trabajar en grupos de dos alumnos por computadora, o bien individualmente.

Las clases se desarrollarán a partir de contenidos que derivan en actividades prácticas propuestas por el docente.

Se propiciará, en la medida de lo posible, el uso de la virtualidad como medio de comunicación entre docentes y alumnos a lo largo del año

Evaluación

- Evaluación diagnóstica continua a través de la observación a los alumnos en distintos aspectos actitudinales y procedimentales.
- Resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales
- Trabajo final grupal de integración

Se valorará:

- La participación responsable del alumno dentro de su propio grupo de trabajo y en colaboración con otros grupos.
- Las entregas en tiempo y forma de los trabajos prácticos solicitados por el docente
- La aplicación y transferencia de contenidos y metodologías de trabajo adecuados durante la elaboración de las diferentes producciones.

Recursos Didácticos

- PC's y netbooks.
- Cañón proyector.
- Conexión a internet
- Aplicaciones para procesamiento de texto, planilla de cálculo, presentación de diapositivas y creación de películas. Aplicaciones del sistema operativo.
- Aplicaciones online

Bibliografía

Apuntes del docente.

Manuales online de las aplicaciones utilizadas.