



## PROYECTO CURRICULAR ANUAL

AÑO	CURSO	DEPARTAMENTO	DOCENTE/S (Apellido y Nombres)
2023	2º Año - C.B.	Taller	Moreno Nancy María del Huerto
ASIGNATURA			HS CAT.:
INFORMÁTICA			02
• OBJETIVO GENERAL	Fomentar en los alumnos, las habilidades de resolución de problemas, la lógica y la creatividad.		
• OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Desarrollar conocimientos sobre los lenguajes y la lógica de las computadoras como medio informático de procesar datos (palabras, números) en estrecha relación con su realidad sociocultural.</p> <p>Usar las funciones básicas de una computadora personal y su sistema.</p> <p>Emplear adecuadamente las herramientas de búsqueda y manipulación de unidades, carpetas.</p> <p>Utilizar las prestaciones básicas de un procesador de textos para generar, formatear y preparar un texto para su impresión.</p> <p>Utilizar una planilla de cálculo integrando datos para su contabilización.</p> <p>Lograr integrar los saberes de las ciencias de la computación para solucionar problemas y estimular la creatividad.</p> <p>Incorporar conocimientos de la programación y la robótica para desarrollar sus ideas y participar activamente en el mundo.</p>		
• CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Unidad 1: LA EVOLUCIÓN DE LA COMPUTACIÓN</b> Los inicios. Antiguas civilizaciones De 600 AC a 1600 DC. De 1600 a 1900. De 1901 a 1956, Primera generación. De 1957 a 1963, Segunda generación. De 1964 a 1975, Tercera generación. De 1976 a 1982 Cuarta generación. De 1983 a 1990, Quinta generación De 1990 a la fecha.  Conceptos básicos de computación.  El impacto de las computadoras en la vida del hombre</li><li>• <b>Unidad 2: ESTRUCTURA FÍSICA DE UNA COMPUTADORA</b>  Los componentes de las computadoras.  La unidad central de procesamiento. Características de la CPU  El almacenamiento. Memoria principal Memoria secundaria. La memoria caché. Respaldos de seguridad</li></ul>		



Dispositivos de entrada y salida. Dispositivos de entrada. Dispositivos de salida.

- **Unidad 3: ESTRUCTURA LÓGICA DE UNA COMPUTADORA**

Los sistemas numéricos. El sistema numérico decimal. El sistema numérico binario

El sistema operativo. Conceptos básicos de software Instrucciones de máquina Clasificación del software. Conceptos básicos del sistema operativo. Semblanza histórica de los sistemas operativos

El uso del sistema operativo Windows XP. Verificación en el encendido de la computadora El escritorio de Windows. Conceptos básicos de archivos. Lectura y escritura en CD y unidades de memoria USB Cómo organizar la información en carpetas y directorios Creación de carpetas o subdirectorios. Borrado y rescate de carpetas Trayectoria de los subdirectorios Manejo de archivos. Copiado de archivos. Nombres de carpetas y archivos Renombrar archivos. La instalación y ejecución de programas de aplicación

Los virus informáticos. Definición y clasificación de virus. Otros delitos computacionales

- **Unidad 4: PROCESADOR DE TEXTOS**

Tipos de documentos. ¿Por dónde comienzo?

Operaciones básicas. ¿Cómo seleccionar texto? ¿Cómo cortar, copiar y pegar un texto? ¿Cómo cambiar el tipo de letra o fuente? ¿Cómo aplicar sangrías e interlineado? ¿Cómo insertar una imagen? ¿Cómo insertar una tabla? ¿Cómo imprimir un documento?

Atajos

Aspectos avanzados. ¿Cómo dibujar bordes y sombrear? ¿Cómo colocar una nota al pie? ¿Cómo insertar encabezados y pies de página? ¿Cómo asignar estilos y formato? ¿Cómo generar listas numeradas y con viñetas? ¿Cómo dividir en columnas? ¿Cómo crear una tabla de contenidos para un texto?

- **Unidad 5: METODOLOGÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PROGRAMACIÓN**

Métodos de solución de problemas. Entender el problema Análisis del problema. Diseño de la solución del problema Construcción del programa Pruebas. Mantenimiento. La puesta en operación

Fundamentos de programación en un lenguaje estructurado. Estructuras básicas de un lenguaje. ¿Qué es un programa? Instrucciones (comandos) Secuencia. Ejecución. Recursos didácticos: Pilas bloques y Lightbot Comando primitivos y secuencia. Procedimientos simples Programando en papel Repetición simple. Alternativa condicional. Sensores Repetición condicional. Scratch.

- **Unidad 6: Software de aplicación**

Ambientes gráficos. ¿Qué es un ambiente gráfico? Tipos de objetos gráficos

Hoja de cálculo. ¿Para qué sirve una hoja de cálculo? Operaciones básicas. Comenzar a trabajar con Excel Celdas, columnas y renglones. Captura de datos. Modificación del formato de los datos Centrar en varias celdas. Operaciones con Excel El uso de funciones Atajos. Aspectos avanzados.



	<p>Configuración de la hoja de cálculo. Fijación de columnas y celdas. Manejo de series. Creación de gráficas. Ejemplo práctico. Actividades</p> <p>Manejador de base de datos. La ventaja de contar con información útil y organizada Conceptos de bases de datos. Operaciones básicas Tablas. Formularios Consultas. Tipos de consulta Informes Actividades</p> <p>Editor de presentaciones. La importancia de hacer presentaciones de calidad Pasos previos. Operaciones básicas. Comenzando el uso de Power Point Introducción de texto. Insertar nueva diapositiva Modificación de formato de texto Inserción de objetos. Animación de la presentación Exhibición de la presentación. Atajos. Aspectos avanzados Las diferentes vistas de las filminas La forma de imprimir. Hipervínculos Aspectos de diseño Ejemplos prácticos Álbum de fotografía. Exposición sobre estructura de la oración.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contenidos ESI</b></li> </ul> <p>Prevención del grooming. Redes sociales. Ciberbullying Prácticas de cuidado en las redes: grooming</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>BIBLIOGRAFÍA</b></li> </ul>	<p>Bibliografía y webgrafía para el alumno</p> <p>Manual para el aula, Disponible en: <a href="https://uncavirtual.educativa.org/archivos/repositorio/500/646/manual_cc_para_el_aula-1er_ciclo_secundaria.pdf?id_curso=2352">https://uncavirtual.educativa.org/archivos/repositorio/500/646/manual_cc_para_el_aula-1er_ciclo_secundaria.pdf?id_curso=2352</a> (última consulta el 14/04/2022)</p> <p>Manual Word Manual Excel Manual PowerPoint Apuntes de la cátedra</p> <p>Herramientas de programación: Ligth bot (<a href="http://lightbot.com/">http://lightbot.com/</a> ), pilas bloques (<a href="http://pilasbloques.program.ar/">http://pilasbloques.program.ar/</a> ), scratch 0 (<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> )</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>METODOLOGIA</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El material de estudio y los trabajos prácticos serán descargados por los alumnos, a partir del escaneo de código QR, visible en el aula.</li> <li>• Todas las actividades se realizarán en forma individual en la sala de Informática, serán originales, evitando la copia y respetando la propiedad intelectual del trabajo de los demás.</li> <li>• El carácter de cada actividad es obligatorio y fundamental para ir avanzando en la construcción de los conocimientos.</li> <li>• El control de los resultados lo realizará cada estudiante a partir de la resolución que efectúen sus pares, con la participación activa de la clase y el seguimiento docente.</li> <li>• El alumno debe guardar el trabajo en una carpeta individual de Google Drive, previamente creada ingresando con su cuenta de correo electrónico.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>PLANIFICACIÓN – CRONOGRAMA POR TRIMESTRE</b></li> </ul>	
<p><b><u>PRIMER TRIMESTRE</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidad 1: LA EVOLUCIÓN DE LA COMPUTACIÓN</li> <li>• Unidad 2: ESTRUCTURA FÍSICA DE UNA COMPUTADORA</li> <li>• Unidad 3: ESTRUCTURA LÓGICA DE UNA COMPUTADORA</li> </ul>



<u>SEGUNDO TRIMESTRE</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Unidad 4: PROCESADOR DE TEXTOS</li><li>• Unidad 5: METODOLOGÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PROGRAMACIÓN</li></ul>
<u>TERCER TRIMESTRE</u>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Unidad 5: METODOLOGÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PROGRAMACIÓN</li><li>• Unidad 6: Software de aplicación</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>EVALUACIÓN</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La evaluación general de la asignatura es individual.</li><li>• Para acreditar se deberá cumplimentar con la realización del 70 % de las actividades obligatorias y la aprobación de las evaluaciones y auto-evaluaciones que comprenden una serie de preguntas y ejercicios integradores referidos a todos los temas abordados.</li><li>• En cada actividad se tendrá en cuenta la calidad de la participación/realización de los estudiantes en relación a los siguientes criterios:  Exponer conocimientos claros y precisos de los contenidos conceptuales que den cuenta de un abordaje atento y profundo de los contenidos (lecturas, videos, sitios web, etc.) propuestos en la materia.  Relacionar temas entre sí y argumentar posiciones, decisiones, análisis e interpretaciones en las instancias de intercambio.  Respetar los plazos estipulados en la entrega de actividades.</li></ul>



Escuela Preuniversitaria  
**ENET N°1**  
*"Prof. Vicente García Aguilera"*



**UNCA**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CATAMARCA  
"1983/2023 - 40 AÑOS DE DEMOCRACIA"