



Asignatura: Tecnologías de la Información
Curso: 3° Sociales y Economía
Ciclo Lectivo 2017
Profesor: FERRARIS Sandra

PROGRAMA

NÚCLEO PRIORITARIO 1: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DE LOS SISTEMAS DIGITALES DE INFORMACIÓN.-

CONTENIDO NODAL 1.1: HARDWARE

- Concepto de Hardware y Software.
Clasificación de dispositivos: Entrada, Salida, Almacenamiento.
Componentes internos.
Concepto de Memoria y relación con los dispositivos de almacenamiento.
- Tipos de computadoras, Pc de escritorio, All in one, Notebook, Netbook, Tablets, características de cada una.
- Proceso de la Información.

CONTENIDO NODAL 1.2: SOFTWARE

- Software. Concepto de programa, aplicación.
Software libre, software abierto y software propietario.
Derechos de propiedad, en general, y particular del software.
Licencias. GPL. Versiones del software.
Privacidad de la información.
Clasificación De Software.

NÚCLEO PRIORITARIO 2: INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL (1RA PARTE).-

CONTENIDO NODAL 2.1: PROBLEMAS COMPUTACIONALES

- Concepto de Algoritmo. Identificación de datos de entradas, proceso y salida.

CONTENIDO NODAL 2.2: RESOLUCION DE PROBLEMAS COMPUTACIONALES

- Seudocódigo. Programación.
Ciclo de vida de un programa.
Análisis del problema, identificación de los datos, diseño y representación del algoritmo, codificación, ejecución, prueba, depuración
- Diagramación de situaciones problemáticas.
Ejercicios sencillos con ingreso de datos.
Cálculos simples.
Condiciones.
Situaciones repetitivas.
- Programación en Pselnt.

NÚCLEO PRIORITARIO 3: INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL (2DA PARTE).-

CONTENIDO NODAL 3.1: ESTRATEGIAS Y ESTRUCTURAS DE PROGRAMACIÓN. P

- Uso del Programa Scratch.
- Interfaz. Objetos. Barra de Menú. Escenario. Editor de pintura. Barra de Herramientas.
- Lista de objetos. Paleta de bloques. Área del programa.
- Disfraces. Cadenas.
- Concepto de entradas.
- Programas sencillos.
- Concepto de Condicional.
- Bloques repetitivos. Operadores.
- Bloques de movimiento. Bloques de apariencia.
- Bloques de sonido. Bloques lápiz. Bloque control. Bloque variables.