

Año: 3°

Asignatura: Práctica Informática

Horas Semanales: 6 (seis)



EXPECTATIVAS DE LOGRO DE LA ASIGNATURA:

- Lograr un conocimiento profundo de las tecnologías y herramientas fundamentales de la computación (vistas durante el año) de manera que aprenda a usar la computadora como herramienta de trabajo, conociendo su precisión, capacidad y limitaciones para la variedad de situaciones académicas o personales.
- Comprender las bases conceptuales de la informática (manejo de hardware y software) de manera de tomar contacto con la disciplina como ciencia y tecnología con un objeto de conocimiento propio.
- Apropiarse de técnicas informáticas y su pertinente utilización en la resolución de problemas sencillos que admita tratamiento informático.
- Utilizar la terminología específica y manejar de forma autónoma el lenguaje técnico.
- Utilizar la informática como recurso que permita una mayor administración de la información y control de dispositivos.
- Desarrollar la comunicación, utilizando la computadora como instrumento, en especial internet en todas sus modalidades, con diferentes objetivos y discernir de su valor de confiabilidad y precisión.
- Obtener fundamentos que los constituyan progresivamente como usuarios críticos y reflexivos de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Desarrollar el procesamiento de la información por medio de la computadora, mediante diferente hardware y software de datos, texto, graficadores, en pos de un trabajo eficiente, efectivo y eficaz.
- Trabajar con ciencia y con conciencia en proyectos de cualquier asignatura.
- Desarrollar capacidades y talentos así también la adquisición de los conocimientos necesarios para poder desenvolverse en libertad, con rectitud y responsabilidad, priorizando los valores en todas y cada una de sus acciones.
- Trabajar en equipo.
- Manifiestar respeto ante sus semejantes.
- Valorizar el cuidado del material de trabajo.
- Manifiestar honestidad para presentar resultados.
- Actuar con responsabilidad en su vida escolar.
- Respetar y cuidar de los recursos informáticos y material de trabajo.
- Desarrollar habilidades para la participación creativa y colaborativa en equipos de trabajo.

PROGRAMA DE LA MATERIA

UNIDAD	CONTENIDOS
I	Procesador de textos. Ms Word. Correspondencia privada y social. Ejercitación de redacción de cartas, e-mail, etc. Plantillas. Combinar correspondencia.

UNIDAD	CONTENIDOS
II	Lógica. Métodos para resolución de problemas. Problemas de lógica avanzada. Lógica proposicional. Proposiciones simples y compuestas. Valores de verdad y tablas complejas. Conectivos. Razonamiento. Diagramación lógica.



UNIDAD	CONTENIDOS
III	Planilla de cálculo. Ms Excel. Búsqueda y acceso a la información, ordenamiento y filtros. Subtotales. Hipervínculos. Repaso de funciones: cociente, entero, potencia, producto, raíz, redondear, suma, ahora, año, día, día360, fecha, hora, hoy, mes, minuto, segundo, contar, contar.blanco, contara, max, mediana, min, promedio, espacios, izquierda, largo, mayusc, minusc, moneda, sustituir, falso, no, si, verdadero, etc. Funciones: y, o, sumar.si, sumar.si.conjunto, contar.si, contar.si.conjunto, promedio.si, promedio.si.conjunto, si anidada, buscarv, buscarh, si más condicional o, si más condicional y Diseño de página. Encuadre, estética y presentación. Impresión, vista previa, etc.

UNIDAD	CONTENIDOS
IV	Base de datos. Ms Access. Introducción y conceptos sobre bases de datos. Entorno y diseño de la base de datos, interfaz gráfica. Crear, guardar y eliminar una base. Añadir campos. Propiedades de los campos. Ingresar, buscar y filtrar datos. Consultas simples.

UNIDAD	CONTENIDOS
V	Utilitarios para la prestación. Ms PowerPoint. Diseño de una presentación multimedia. Manejo de imagen y sonido. Inserción de texto. Animaciones, efectos entre las diapositivas. Modo presentación.

UNIDAD	CONTENIDOS
VI	Desarrollo de sitios web. Wix. Diseño de sitio web. Componentes de la pantalla. Planillas, texto e imágenes, tablas, formularios. Colores y formatos. Diseño de vínculos entre las páginas. Publicación, promoción, etc.

UNIDAD	CONTENIDOS
VII	Hardware. Software. Redes. Descripción básica. Componentes redes: software, hardware. Compartiendo recursos. Clasificación de las redes. Topologías de redes y arquitectura

UNIDAD	CONTENIDOS
VIII	Organigrama empresarial. Ms Visio. Características generales de la interfaz. Como gestionar formas. Alineación de texto. Crear y editar conectores. Crear puntos de conexión. Fondos de página. Encabezados y pie de página. Configuración de impresión.

UNIDAD	CONTENIDOS
IX	Stop Motion. Proyecto anual final "Stop Motion", creación de una animación grupal.

METODOLOGÍA: Resolución de situaciones tomadas de la vida real. Estimular la expresión oral de los alumnos en público. Despertar el interés de los alumnos. Recoger saberes previos, poner en práctica los nuevos aprendizajes. Participación en clases. Construcción de conceptos y conocimientos por

Carrera: BACHILLERATO PARA ADULTOS CON ORIENTACION EN INFORMATICA – R.M.E.G.C. N° 7650/09

Año: 3°

Asignatura: Práctica Informática

Horas Semanales: 6 (seis)



parte del alumno. Incentivar la investigación de los alumnos en forma individual y grupal. Correcciones sucesivas. Presentaciones grupales / individuales.

TRABAJOS PRÁCTICOS: Actividades: trabajos realizados por el alumno mediante el uso del editor de texto, presentador de diapositivas y otros temas vistos durante la cursada dados por el docente.

EVALUACIÓN: Diagnóstico al principio de cada unidad. Participación en clase. Producción del alumno. Trabajos prácticos. Exposiciones orales. Evaluaciones escritas y prácticas.

BIBLIOGRAFIA GENERAL:

- ✓
- ✓