

# PROGRAMA

INSTITUCIÓN: **INSTITUTO LUIS MANUEL ROBLES**

ASIGNATURA: **COMPUTACIÓN**

HORAS CÁTEDRAS: **2 Hs.**

AÑO LECTIVO: **2024**

CURSO: **2do “C”**

PROFESOR: **SÁNCHEZ, ENZO**

## **OBJETIVOS:**

- Interés por el uso del razonamiento lógico y creativo de la computadora, incentivando la curiosidad por aprender.
- Posibilitar la adquisición de nuevos conocimientos y reorganizar y afianzar lo que ya tienen.
- Que el alumno comience a relacionarse con la computadora como herramienta de trabajo.

### ***UNIDAD N°1 ó EJE TEMATICO: Word Avanzado***

#### ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS***

- Dominar paulatinamente el vocabulario técnico.
- Lograr que el alumno adquiera un buen dominio de la computadora y además comprenda que son un medio, un recurso, nunca un fin en sí mismo.
- Desarrollar la capacidad de observación e interpretación

#### **Contenidos:**

- Revisión General.
- Tablas.
- Imágenes en tablas.
- Formatos de tablas.
- Autoformas.
- Autofomas en 3 D
- Dibujos con autoformas.

### ***UNIDAD N°2 ó EJE TEMATICO: Word avanzado***

#### ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS***

- Dominar paulatinamente el vocabulario técnico.
- Desarrollar la capacidad de observación e interpretación.
- Utilización de los distintos comandos, interpretación.
- Elaboración de trabajos en base a una copia dada para llevarla a cabo en un documento de Word.

#### **Contenidos:**

- Manipulación de imágenes.

- Páginas Web.
- Diseño de páginas web.

### **UNIDAD N°3 ó EJE TEMATICO: Power Point**

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Dominar paulatinamente el vocabulario técnico.
- Lograr que el alumno adquiera un buen dominio de la computadora y además comprenda que son un medio, un recurso, nunca un fin en si mismo.
- Desarrollar la capacidad de observación e interpretación.

Contenidos:

- Power point
- Manejos de diapositivas □ Diapositivas con hipervínculo.
- Juegos con en power point.

### **UNIDAD N°4 ó EJE TEMATICO: PROGRAMACION**

#### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Dominar paulatinamente el vocabulario técnico.
- Lograr que el alumno adquiera un buen dominio de la computadora y además comprenda que son un medio, un recurso, nunca un fin en si mismo.
- Desarrollar la capacidad de observación e interpretación.

Contenidos:

- Lenguaje de programación con “scratch”

#### **Criterios generales de evaluación**

- **Evaluación inicial:** se evaluarán los esquemas de conocimientos previos que poseen los alumnos y que les va a permitir relacionar con el nuevo material o situación de aprendizaje. (no se calificará al alumno con nota)
- **Evaluación formativa:** se evaluarán los procesos, las dificultades, el cumplimiento, la participación activa, valoración y tolerancia por el pensamiento ajeno y la divergencia, respeto por las normas de convivencia y de trabajo, el cuidado de las computadoras y valoración de la utilización del lenguaje técnico preciso.
- **Evaluación sumativa:** Se evaluarán los conocimientos adquiridos al concluir cada etapa de aprendizaje. Este tipo de evaluación podrá ser individual en la sala de informática.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Material extraído de internet.
- Consulta de Ayuda de Word.
- Módulo Informática aplicada – Institución Cervantes.