

INSTITUTO TÉCNICO DR. EMILIO LAMARCA

PLANIFICACIÓN ANUAL CICLO LECTIVO 2018

DEPARTAMENTO: Taller

MATERIA: Informática

CARGA HORARIA SEMANAL EN MÓDULOS: 1

PROFESORES: Morán, Nadia María & Cuda, Gonzalo Leandro

CURSOS: 1°A, 1°B

FUNDAMENTACIÓN

La tecnología nace de necesidades, responde a demandas y, mediante el desarrollo de productos tecnológicos, se propone la solución de problemas concretos del conjunto de la sociedad.

Es por ello, que utilizaremos a las computadoras como un medio para ayudar en el aprendizaje y no como un fin en sí mismas. Se busca que el alumno/a pueda lograr competencias relacionadas con la utilización del sistema operativo, utilización del correo electrónico, almacenamiento, la localización y la recuperación de información mediante el uso inteligente de distintos software para utilizarlos posteriormente con fines específicos según sus necesidades. A través de la informática se procura despertar en los alumnos el sentido de la admiración ante la grandeza de los avances tecnológicos, mediante la producción de diferentes proyectos tecnológicos acorde a los contenidos a desarrollar.

Este espacio pretende complementarse y afianzar los contenidos de Lenguajes Tecnológicos de 1°A y 1°B, servir como una base para el aprendizaje de la lógica asociada a la programación que se irá desarrollando a lo largo del trayecto de los alumnos en la Secundaria Técnica; y como introducción sólida a las distintas herramientas de creación, edición y exportación de documentos de manera individual y colaborativa.

EXPECTATIVAS DE LOGRO / OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE

- Apreciar la importancia del uso de la computadora como auxiliar en las distintas actividades que pueda desarrollar.
- Ejercitar actitudes como solidaridad, honestidad, confianza en sí mismo y reconocimiento de potencialidades aún no descubiertas.
- Proporcionar a los alumnos una capacidad técnica y práctica que le brinde los medios necesarios para adaptarse sin esfuerzo al mundo de la informática.
- Enseñar la responsabilidad necesaria en las tareas diarias, en la entrega de trabajos prácticos y proyectos a realizar y en las evaluaciones escritas a implementar
- Implementar el trabajo en pares o en grupos de más alumnos con respeto, aprendiendo del otro, compartiendo opiniones y correcciones, y distribuyendo tareas de manera organizada.

CONTENIDOS		
EJE	ACTIVIDADES	RECURSOS A UTILIZAR
<p>UNIDAD 1: SISTEMAS OPERATIVOS WINDOWS 7 Y SUPERIORES</p> <p>Pantalla de inicio, escritorio, mosaicos. Ventanas: estructuras, partes. Cerrar ventanas y manejarlas. Fecha, hora, visualización de objetos. Ver información de sistema. Gestión de carpetas. Atajos (copiar, cortar, pegar, deshacer, seleccionar, manejo de ventanas) Unidades de almacenamiento. Nociones de Sistemas Operativos y versiones de Windows existentes.</p>	<p>Reconocimiento de las operaciones básicas.</p> <p>Visualización y análisis de los entornos de los Sistemas Operativos en las computadoras.</p> <p>Toma de apuntes y lectura comprensiva de material informativo con puesta en común.</p> <p>Interpretación consignas orales y escritas.</p> <p>Búsqueda de información en Internet.</p>	<p>Material extraído de la bibliografía del docente, con guías para determinadas clases.</p> <p>Computadoras con Windows 7 y Windows 8 / Windows 10 (en Lab. de Nadia Morán) Internet para acceso a información extra.</p> <p>Fotocopias y/o documentos digitales brindados por los profesores para cada clase.</p> <p>Pendrives.</p>

PLANIFICACIÓN: INFORMÁTICA 2018 – NADIA MORÁN & GONZALO CUDÁ

<p>UNIDAD 2: PROCESADORES DE TEXTO</p> <p>Manejo de menú Archivo: abrir, almacenar, recuperar documento. Copiar formato y autoguardado. Formato: fuente, párrafo. Viñetas y numeración. Salto de sección continua, columnas, borde de párrafos. Insertar y ajustar imágenes, autoformas. Encabezado, pie de página, numeración de página. Diseño de página: orientación, márgenes, fondo, configurar página. Tablas: insertar, eliminar, dividir, combinar celdas, columnas y filas; bordes y sombreado de tablas. Revisión ortográfica y gramática, idioma. Restricción de edición Trabajos colaborativos online en Google Documentos: crear, compartir, editar, exportar documentos; chat y registro de ediciones. Alternativas a Microsoft Word (como la brindada por Libre Office)</p>	<p>Lectura de guías de clases con operaciones a aprender.</p> <p>Explicación oral en clase de temas nuevos Realización de trabajos en la computadora a partir de textos sin formato.</p> <p>Realización de trabajos en la computadora a partir de formatos a copiar.</p> <p>Creación de personajes para un juego en una tabla con la correspondiente edición de su formato, con trabajo en columnas e inserción de imágenes.</p> <p>Resolución de cuestionarios y creación de formato en archivos de Google Documentos en grupos de 4 alumnos o más.</p> <p>Trabajo con modelos y prácticas de UTN Word Fundamentos.</p>	<p>Material extraído de la bibliografía del docente, con guías para determinadas clases.</p> <p>Computadoras con Windows 7 y Windows 8 / Windows 10 (en Lab. de Nadia Morán) Internet para acceso a información extra.</p> <p>Fotocopias y/o documentos digitales brindados por los profesores para cada clase.</p> <p>Pendrives.</p>
<p>UNIDAD 3: PROYECTO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN.</p> <p>Pilas Bloques: desafíos iniciales básicos para la introducción de los alumnos a la programación (Primitivas, repeticiones, procedimientos)</p>	<p>Prácticas de desafíos iniciales de Pilas Bloques en clase.</p> <p>Exposición de videos tutoriales creados por terceros y subidos para la comunidad de desarrollo de juegos con el Software.</p> <p>Prácticas basadas en pequeñas guías introductorias a Construct 2.</p>	<p>Computadoras con Windows 7 o superior.</p> <p>Guías brindadas por el docente en fotocopias y/o formato digital PDF.</p> <p>Información investigada en Internet en clase o en el hogar.</p> <p>Aplicaciones: Pilas Bloques, Construct 2.</p>

PLANIFICACIÓN: INFORMÁTICA 2018 – NADIA MORÁN & GONZALO CUDA

<p>Construct 2: introducción a la programación mediante el diseño de juegos.</p> <p>Comunidad en foros de Scirra con tutoriales y manuales, aprendizaje a partir de videos informativos subidos por terceros de acceso libre.</p> <p>Creación y apertura de proyectos, diseño básico de lienzo, creación de fondos, manejo simple de capas, inserción de Sprites, Behaviors (comportamientos) básicos, nociones iniciales de eventos y acciones programadas, inserción del teclado como objeto, barra de propiedades, exportar proyectos para ejecutar.</p>	<p>Realización de un juego de plataformas sencillo con fondo, personaje principal, objetos sólidos, meta y obstáculos o enemigos.</p> <p>Realización de un juego básico de plataforma basado en los personajes planteados en la Unidad 2, con diseño o elección de fondo, personajes, historia y objetivo.</p>	<p>Pendrives</p>
--	--	------------------

ACLARACIONES IMPORTANTES:

- En la Muestra Anual de Trabajos, se expondrán juegos diseñados por los alumnos con énfasis en los foros de la comunidad de Construct 2 y videos informativos de donde los alumnos pudieron obtener ideas y explicaciones acerca de nuevas funciones en el programa.
- De ser posible, se explicarán nociones a fin de año acerca del diseño de aplicaciones para celulares a modo introducción con Ionic Framework, también sobre otras alternativas libres para el desarrollo de juegos y programas similares.

PLANIFICACIÓN: INFORMÁTICA 2018 – NADIA MORÁN & GONZALO CUDA

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	EVALUACIÓN	
	CRITERIOS	INSTRUMENTOS
<p>A fin de cumplimentar lo anteriormente mencionado, la metodología de trabajo a aplicar será la explicación por parte del docente, con la posterior verificación y práctica realizada por el alumno en la PC.</p> <p>A su vez, los alumnos realizarán trabajos prácticos con indicaciones y modelos a tener en cuenta para su resolución; asentando, de ser necesario, los alumnos en su carpeta, en forma paralela los pasos a considerar para la ejecución de los trabajos.</p> <p>Se podrá efectuar una coordinación con el área de Prácticas del Lenguaje, también, para mejorar el aprendizaje asociado al trabajo con narraciones en el procesador de texto, diseño de personajes, para integrar más efectivamente los conocimientos necesarios para trabajar un texto con este software y aplicar las herramientas trabajadas en Informática directamente con un área cercana a los alumnos.</p>	<p>Almacenamiento, localización y recuperación de la información.</p> <p>Cumplimiento de las tareas asignadas. Empeño y dedicación del alumno por mejorar su rendimiento.</p> <p>Uso correcto del material escolar.</p> <p>Desarrollo de actitudes de solidaridad y respeto con sus pares y docentes.</p> <p>Participación ordenada en clase.</p> <p>Conocimiento y razonamiento en las evaluaciones orales, escritas y/o con computadora.</p>	<p>Control de los pendrives u otros medios de almacenamiento que contengan los trabajos realizados en clase.</p> <p>Impresión de algunas producciones a elegir. Observación directa del trabajo individual y en equipo.</p> <p>Observación de uso correcto de la computadora durante la clase.</p> <p>Evaluaciones escritas, orales y/o con computadoras.</p>

BIBLIOGRAFÍA DEL DOCENTE

- Microsoft Office 2000 Grupo Editorial Norma.
- Manual Fundamental de Word - Autores: Jaime Peña Trensacos, María del Carmen Vidal - Editorial: ANAYA.
- Curso básico para maestros y alumnos en el uso de Microsoft Office 2003 y Microsoft WINDOWS XP - Joyce, Jerry y Moon Marianne.
- Material bibliográfico proporcionado por el docente.
- Material de la UTN.

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

OBLIGATORIA:

- Material bibliográfico proporcionado por el docente.
- Apuntes realizados por el docente.

AMPLIATORIA:

- Informática 1 - Autores: Ghen Villafuerte, Pablo Kaczor - Editorial Santillana.
- Información investigada a través de Internet, consultada y aprobada por el docente.
- Manual Scirra de Construct 2 para principiantes.