

INFORMÁTICA 1^{er} AÑO - PLAN 2013 -
Prof. Mariel Beltrame -2019

Síntesis de contenidos para examen

1 y 2 - Eximido
1, 2 y 3 - Reglamentado
1, 2, 3 y 4 - Libre

1	<p><u>Introducción</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Aplicaciones de la Informática→ La computadora, evolución y componentes:<ul style="list-style-type: none">▪ Hardware (U.C.P., periféricos, unidades y soportes de almacenamiento y capacidades)▪ Software. Sistemama Operativo
2	<p><u>Documentos de Textos WRITER</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Ingreso y selección de texto→ Formatos de fuente, párrafo, de documento.→ Inserción y manejo de imágenes→ Inseción y manejo de tablas→ Uso de la barra de herramientas de Dibujo→ Vista preliminar e impresión
3	<p><u>Presentaciones IMPRESS</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Creación de diapositivas→ Visualización (Normal, Esquemas, Notas, Documento, Clasificador)→ Diseño y fondo→ Texto, Imágenes y Sonidos→ Animaciones y transiciones
4	<p><u>Programación SCRATCH</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Fundamentos de la Programación. Conceptos iniciales: Programa, Algoritmo→ Entorno de trabajo: Menú principal, escenario, almacén de bloques, zona de programa, espacio de objetos.→ Objetos: Selección de objetos, dibujar nuestros objetos, disfraces.→ Escenario: Dibujar o importar un escenario, coordenadas sobre el escenario→ Zona de programas: Diseñar y ejecutar un programa en Scratch, el uso y unión de los bloques.→ Bloques: Uso de los diferentes grupos de bloques <p><u>Programación en la web www.code.org</u></p> <ul style="list-style-type: none">→ Ambiente CODE de desarrollo en la web (code.org)→ Realización de cursos (Minecraft, Artista, Frozen)