

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

1. Procesador de Textos WRITER

- a) Generalidades (concepto de caracter o fuente, párrafo y documento)
- b) Formatos de Fuente
 - i) Efectos, espacio entre caracteres, efectos de texto
 - ii) Inserción de caracteres especiales (símbolos)
- c) Formatos de Párrafo
 - i) Sangría, espaciado e interlineado
 - ii) Bordes, sombreado y Borde de página
 - iii) Numeración y viñetas
 - iv) Letra capital
- d) Trabajo con Columnas Periódísticas
- e) Trabajo con Tablas (creación, desplazamiento, modificación)
- f) Trabajo con Imágenes (inserción, eliminación, recortar, ajuste, etc.)
- g) Uso de las herramientas de Dibujo
- h) Configuración de Página (Márgenes, Orientación, Encabezado y Pie)

2. Presentaciones IMPRESS

- a) Creación de diapositivas, inserción de texto, imagen y sonido.
- b) Visualización (Normal, Esquemas, Notas, Documento, Clasificador)
- c) Animaciones y transiciones, fondo.

3. Planilla de Cálculo CALC

- a) Concepto y utilidad
- b) Generalidades
 - i) Elementos de la ventana y desplazamiento. Trabajo con Hojas
 - ii) Concepto de celda, fila, columna, rango, hoja y libro
 - iii) Selección de rangos (continuos y discontinuos)
 - iv) Trabajo con filas y columnas (modificación, inserción, eliminación, ocultar/mostrar)
- c) Tipos de datos (Numéricos, Rótulos, Fórmulas, Fechas y horas)
- d) Formato de datos (borde, sombreado, alineación, número)
- e) Concepto de fórmula
 - i) Operadores básicos
 - ii) Creación de fórmulas y tablas sencillas
- f) Concepto de función
 - i) Uso del Asistente de funciones e Ingreso manual
 - iii) Funciones SUMA, PROMEDIO, MÁX, MÍN, CONTAR, CONTAR.SI, HOY
- g) Inserción de Gráficos
 - i) Elementos
 - ii) Creación
 - iii) Edición, modificación
- h) Configuración de Página

4. Programación SCRATCH

- a) Fundamentos de la Programación. Conceptos iniciales: Programa, Algoritmo
- b) Objetos: Selección de objetos, dibujar objetos, disfraces.
- c) Escenario: Dibujar o importar un escenario, coordenadas sobre el escenario
- d) Bloques: Uso de los diferentes grupos de bloques
- e) Programación en la web www.code.org
Realización de cursos (Minecraft, Artista, Frozen)