



Instituto Jesús María

Programa Ciclo Lectivo: 2022

Espacio Curricular: Educación Tecnológica

Curso y Sección: 1 A B C

Apellido y Nombre del docente: Azzarini Laura – Monforte Roxana

Criterios de Evaluación

- Desarrollo completo de los contenidos
- Interiorización de los contenidos desarrollados en la asignatura y transferencia de los mismos a las actividades prácticas
- Correcta y completa toma de apuntes
- Cumplimiento de consignas y términos de entrega de trabajos
- Uso correcto del lenguaje técnico específico tanto en los soportes escritos solicitados como en la expresión oral
- Manejo e interpretación de fuentes de información
- Aplicación del pensamiento creativo, saberes y competencias aprendidas en la resolución de ejercicios, trabajos prácticos y evaluaciones
- Operación correcta del hardware y software utilizados en clase

Aprendizajes y Contenidos

UNIDAD I:

Eje Tecnología: “ El hombre y sus interrelaciones con los productos tecnológicos”

1. Mundo natural – Mundo artificial
2. Tecnología: concepto, clasificación.
3. Productos tecnológicos: concepto y clasificación.
4. Necesidades humanas: concepto, clasificación y evolución.
5. Tecnología, técnica y ciencia: interrelaciones.
6. Concepto de técnica. Elementos componentes
7. Técnicas artesanales e industriales.

Eje Informática: “Introducción al pensamiento computacional y la programación”

1. Programación. Concepto. Aplicaciones. El trabajo del programador y el desarrollador.
2. La programación como desarrollo de la resolución de un problema
Concepto de lenguaje de programación
3. Concepto de algoritmo de programación.
4. Conceptos de Comentario, Variable, Bucle o Loop, Condicional.

5. Introducción a Scratch. Descarga e instalación del programa. Interfase del programa. Tipo de programas que se pueden diseñar en Scratch.
6. Tipos de videojuegos y aplicaciones interactivas que podemos desarrollar en Scratch
7. Manejo de archivos. Crear una carpeta. Nombrar un archivo. Copiar un archivo a un pendrive. Crear una cuenta em Scratch online, Descargar un archivo de Scratch online. Subir un archivo a Scratch online. Alojamiento de un archivo en nuestra cuenta de Scratch.

UNIDAD II:

Eje Tecnología: “Elementos y medios para desarrollar un producto tecnológico”

1. Herramientas: concepto y funciones.
2. Máquinas: concepto, funciones y energía que utilizan. Máquinas simples.
3. Instrumentos: concepto y funciones.

Eje Informática: “Programación con Scratch”

1. Nociones básicas del entorno de trabajo en Scratch. Área de trabajo. Barra de acceso rápido. Los objetos o personajes. Agregar un objeto. Agregar un escenario o fondo. Editor de pinturas. Disfraces.
2. Bloques de Scratch. Bloques según su tipo: para apilar, sombreros, reporteros, listas, cadenas, entradas por teclado. Bloques según su función: movimiento, operadores, sonido, variables, apariencia, sensores, control.

UNIDAD III:

Eje Tecnología: “ Los procedimientos de la tecnología”

1. Técnicas de análisis de los productos.
2. Tipos de análisis: morfológico, estructural, funcional, funcionamiento, tecnológico, histórico.
3. Proyecto tecnológico: concepto, objetivos.
4. Etapas del proyecto.

Eje Informática: “Integración de herramientas y contenidos. Proyecto transversal”

1. Integración de los conocimientos vistos durante el año en el desarrollo y programación de un proyecto conjunto con el eje de Tecnología sobre la temática de los aspectos positivos y negativos de la tecnología

UNIDAD IV:

Eje Tecnología: “La tecnología como proceso socio cultural”

1. Impactos tecnológicos
2. Aspectos positivos y negativos de la tecnología
3. Desarrollo y sustentabilidad

Bibliografía Sugerida.

- Apunte y tutoriales elaborados por las profesoras