

PROGRAMA DE EXAMEN

DISCIPLINA:	Educación Tecnológica
CICLO LECTIVO:	2019
CURSO Y SECCIÓN:	1ero. A B C
NOMBRE DEL DOCENTE:	Monforte Roxana Azzarini Laura

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

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 a conocimientos básicos sobre informática”

1. Concepto de Hardware y Software. Concepto de Sistema Operativo.
2. Partes más importantes de la PC. Memorias externas. Pen Drive. Disco Externo.
3. Entorno de trabajo en Windows. El escritorio. El explorador de Windows. Carpetas y Archivos. Principales atajos de teclado. Concepto de acceso directo.

UNIDAD II:

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

1. Herramientas: concepto, clasificación según sus usos, normas de seguridad para su uso.
2. Instrumentos: concepto, tipos, funciones
3. Máquinas: concepto, tipos.
4. Máquinas simples: polea, palanca, rueda, plano inclinado.

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
3. Concepto de lenguaje de programación
4. Concepto de algoritmo de programación.
5. Comenzando a entender lo que implica programar: aprendemos jugando CodeCombat. Conceptos de Comentario, Variable, Bucle o Loop, Condicional.
6. Introducción a Scratch. Descarga e instalación del programa. Interfase del programa. Tipo de programas que se pueden diseñar en Scratch.
7. Tipos de videojuegos y aplicaciones interactivas que podemos desarrollar en Scratch

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. Escalas de representación.
4. Proyecto tecnológico: concepto, objetivos.
5. La producción, sus aspectos organizativos.
6. Etapas del proyecto.

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, lápiz, variables, apariencia, sensores, control. Cadenas, listas
3. Fases del proceso de programación informática: Definición del problema, Análisis del problema, Diseño de la solución, Codificación, Prueba y Depuración (Puesta a Punto o Testing), Documentación, Implementación (Producción)

UNIDAD IV:

Eje Tecnología: “Impactos tecnológicos”

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

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

BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA PARA EL ALUMNO:

Apuntes elaborado por el profesor