



Instituto Jesús María

**Programa Ciclo Lectivo: 2021**

**Espacio Curricular: Educación Tecnológica**

**Curso y Sección: 1 ABC**

**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 a conocimientos básicos sobre informática”**

1. Entorno de trabajo en Windows. El escritorio. El explorador de Windows. Carpetas y Archivos.
2. Operaciones de copiar, pegar y cortar archivos

## **UNIDAD II:**

### **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: “Introducción al pensamiento computacional y la programación”**

1. Introducción a Scratch. Scratch online y Scratch escritorio. Interfase del programa.
2. Descargar un archivo desde Scratch online. Guardar un archivo. Nombrar un archivo. Subir un archivo a Scratch online.
3. Tipo de programas que se pueden diseñar en Scratch.
4. Programación. Concepto. La programación como resolución de una situación problemática
5. Concepto de lenguaje de programación
6. Concepto de algoritmo de programación.
7. Conceptos de Comentario, Variable, Bucle o Loop, Condicional.
8. Tipos de videojuegos y aplicaciones interactivas que se puede desarrollar en Scratch

## **UNIDAD III:**

### **Eje Tecnología: “Impactos tecnológicos”**

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

### **Eje Informática: “Programación con Scratch”**

1. Nociones 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.
3. Profundización progresiva de los contenidos de programación a través de la propuesta de resolución de problemas crecientes en complejidad.

## **UNIDAD IV:**

### **Eje Informática: “Integración de herramientas y contenidos. Proyecto final”**

1. Integración y profundización de los conocimientos vistos durante el año a través del desarrollo de un proyecto individual original en Scratch.

## **BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:**

Apuntes elaborados por la profesora

Power point explicativo

Videos explicativos de la web

Guías PDF

Videotutoriales grabados por la docente y compartidos en un canal de Youtube:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLA6XXm9L1qDyfDreH\\_PxKEY2iF7TtyXNZ](https://www.youtube.com/playlist?list=PLA6XXm9L1qDyfDreH_PxKEY2iF7TtyXNZ)