

INSTITUTO JESÚS MARÍA

PROGRAMA DE EXAMEN	
DISCIPLINA:	Educación Tecnológica
CICLO LECTIVO:	2020
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

(*) Todos los criterios de evaluación quedan sujetos a lo que oportunamente disponga el Ministerio de Educación

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 DE CONSULTA PARA EL ALUMNO:

- Apuntes elaborados por el profesor
- 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