**Programa Anual 2018**

Profesor:

**Orué, Oscar**

Asignatura:

**Nuevas Tecnologías de la** **Información**

**Conectividad**

Curso:

**4° B Secundaria**

**EXPECTATIVAS DE LOGRO:**

* Que el alumno utilice y comprenda el funcionamiento de una computadora.
* Que el alumno seleccione y use aplicaciones ofimáticas en forma efectiva y productivamente.
* Que el alumno investigue y resuelva problemas referidos al uso de sistemas y aplicaciones informáticas.
* Que el alumno conozca e identifique la terminología en el campo de las NTICx.
* Que el alumno comprenda la innovación tecnológica.
* Que el alumno logre entender el alcance, la trascendencia y los posibles usos de las redes y lo medios globales de información.
* Que el alumno comprenda el rol y los principios de las redes digitales de información y su utilización en la resolución de problemáticas y actividades diarias.
* Que el alumno comprenda cómo la información en red se genera, se maneja y se pone a disposición de los usuarios tanto a escala local, como nacional e internacional.
* Que el alumno reconozca las distintas formas de organización de una red y analice como se transmiten los datos.
* Que el alumno logre comprender en forma básica las distintas arquitecturas de red.
* Que el alumno desarrolle y adquiera las destrezas necesarias para localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información que circula por Internet dentro de la Sociedad de la información, y que las habilidades desarrolladas sirvan tanto en su labor profesional como personal.
* Que el alumno adquiera la capacidad de localizar, analizar, evaluar, sintetizar y usar información procedente de diversas fuentes.
* Que el alumno comprenda y se relacione con los nuevos medios digitales, favoreciendo la comprensión de cómo estos producen significados y como se organizan.
* Que el alumno desarrolle habilidades y capacidades en la creación de productos mediáticos digitales, favoreciendo las formas de acceder, analizar y producir comunicación en sus distintas formas mediáticas.
* Que el alumno analice y reflexione sobre el proceso global comunicativo.
* Que el alumno desarrolle habilidades de comunicación digital colaborativa.
* Que el alumno utilice diferente herramientas comunicativas-mediáticas para lograr expresar mensajes propios.
* Que el alumno analice el impacto de Internet en los nuevos medios de comunicación. Mass-media.
* Que el alumno logre el manejo de la digitalización de la información verbal, textual, sonora, visual y audiovisual, facilitando en gran medida la integración de los distintos lenguajes en los mismos medios y soportes, permitiendo la creación de un nuevo lenguaje: multimedial.
* Que el alumno conozca la clasificación y cualidades de multimedia.
* Que el alumno desarrolle normas de comportamiento referente al uso de la tecnología, donde se adquieran capacidades que le permitan comprender los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad.
* Que el alumno pueda realizar distintas prácticas bajo conductas responsables, legales y éticas, democratizando el ciberespacio, facilitando la libertad de acceso a Internet y manifestando la libertad de expresión digital en Internet.
* Que el alumno conozca y comprenda sus derechos digitales.
* Que el alumno aprenda a proteger los datos electrónicos.
* Que el alumno utilice en forma fluida las herramientas básicas del Corel Draw.

**UNIDADES**

**1) ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA**

Conceptos de Técnica, Tecnología e Innovación.

Conceptos de datos, información, computación, informática, telemática, ofimática, burótica, domótica, orgware, nanotecnología.

Conceptos de:

* Hardware
* Software
* Infoware
* Malware
* Software libre

Análisis del desarrollo de los conceptos: TIC, NTIC, NTIT (Nuevas Tecnologías de la Información y la Telecomunicación), NTICx (Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad).

Historia de la pc

Arquitectura y componentes de una computadora:

* CPU
* ALU
* UC
* MEMORIAS (RAM – ROM)
* Puertos USB
* Placa Madre (Motherboard)
* Puertos SD
* Tarjeta de Audio y Video

Concepto de Sistema Informático. Proceso Computacional (Entrada –

Procesamiento y Salida de Información).

Características de un Computador:

Almacenamiento de Información

Velocidad de Procesamiento

Clasificación de Periféricos:

* De entrada
* De salida
* De almacenamiento masivo

Concepto de Sistema Binario.

Concepto de Digitalización.

Unidades de Medida: (Bit, byte, Kbyte, Mbyte, Gbyte, TeraByte, PetaByte, Exabyte, ZettaByte y YottaByte).

Administración y utilización de Procesadores de Textos (consideraciones generales).

Administración y utilización de Planillas electrónicas de Cálculos (consideraciones generales).

**2) ALFABETIZACIÓN DE REDES DIGITALES DE INFORMACIÓN**

Concepto de Red Informática.

Tipos de información:

* Analógica
* Digital

Arquitecturas de las Redes de información:

* Redes LAN
* Redes MAN
* Redes WAN
* Redes PAN

Red de Datos.

Red Telefónica.

Red Satelital.

Organización de las redes:

* Intranet
* Extranet
* Internet

Protocolo de red TCP-IP: Principios de comunicación entre computadoras.

Topologías de Redes.

Formas de Conexión.

**3) ALFABETIZACIÓN EN EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN**

Conceptos de Internet:

* Página Web
* Sitios
* Portal
* Campus Virtuales

Navegadores de Internet (características y funciones).

Formato de una dirección electrónica Web.

Cuentas de correo en servidores Webmail.

Correo electrónico.

Organización de la Información en la Web:

* WWW
* Lenguaje HTML
* Protocolo HTTP
* Hipertexto
* Hipermedia
* Hipervínculo
* Correo electrónico
* Chat
* Podcast
* Buscadores de información en Internet:

• Buscadores

• Meta buscadores

• Operadores Booleanos.

**4) ALFABETIZACIÓN EN MEDIOS DIGITALES DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN**

Mass Media: Medios masivos de comunicación.

Periodismo Digital.

Webquest: Búsquedas de información orientadas.

Medios Colaborativos Sociales:

* Weblogs.
* Wikis (escritura colaborativa).
* EduBlog.
* Blogosfera.
* Blogonauta.
* Blogging.
* Blogofolio.
* Fotolog.
* Redes Sociales Digitales (tipos y características).

Plataformas Virtuales de Aprendizaje

Herramientas colectivas de comunicación:

Sincrónicas:

Chat – IRC

Mensajería instantánea

Mundos virtuales

Asincrónicas:

Listas de distribución

Foros de discusión

**5) ALFABETIZACIÓN MULTIMEDIAL**

Concepto de Multimedia.

Nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicar la información.

La información y sus formatos:

* Textual
* Verbal
* Sonora
* Visual

Formatos de sonido e imagen.

Utilización de (Mapas Conceptuales Virtuales – Representación visual de conceptos)

Utilización de presentaciones como constructor de información en modo visual.

**6) CIUDADANÍA DIGITAL**

* Ley de Habeas Data, Protección de datos personales.
* Propiedad Intelectual.
* Delitos Informáticos.
* Robo de identidad
* Responsabilidades de emisión de datos e información en el Ciberespacio.
* Hacking Ético.
* Licencias de Software.
* Licencias Creative Commons.
* Derechos de copyright.
* Blogs como espacio de información y participación dentro de la ciudadanía digital.
* Democratización del Ciberespacio.

**7) COREL DRAW**

Concepto de nodo y segmento.

Pantalla de CorelDraw: introducción al software vectorial.

Preparación de la página: orientación, fondo, bordes, etc.

 Barra de herramientas:

* Herramienta mano alzada y bézier. Diferencias. Concepto de puntos de control y su relación con los nodos.
* Herramienta pluma natural.
* Manejo de la herramienta de edición de nodos, modo de convertirla a curva o a recta, agregar y eliminar nodos.
* Herramienta contorno.
* Herramienta de selección, de zoom y de relleno (tipos).
* Herramienta de texto largo o artístico. Diferencias. Adaptar un texto a una curva.

Menú efectos:

* Efecto extrusión, mezcla, lente, envoltura y silueta. Análisis de sus persianas.
* Menú perspectiva.

**8) MACROMEDIA FLASH**

* Conceptos Básicos – Entorno
* Imagen Vectorial - Mapa de Bits
* Tipos de Texto:
	+ Texto Estático
	+ Texto Dinámico
	+ Texto de Entrada
* Capas -Tipos - Opciones Avanzadas.
* Símbolo e Instancia.
* Gráfico
	+ Estático
	+ Dinámico
* Clip de Película.
* Botón.
* Extensiones.
* Interpolación de Movimiento.
* Interpolación de Movimiento - Capa Guía.
* Interpolación de Forma.
* Interpolación de Forma - Sustitución.
* Máscara de Capa

**CRITERIOS Y MODOS DE EVALUACIÓN**

 Se evaluará el manejo efectivo y eficiente de los contenidos seleccionados y del Software que estos impliquen, considerando tanto los aspectos TEÓRICOS como PRACTICOS, a través de:

Participación activa en clase.

Participación frente al trabajo en grupo.

Creatividad.

Realización de Trabajos Prácticos periódicos.

Presentación en tiempo y forma de los mismos.

Evaluación escrita sobre temas teóricos, de resolución de ejercicios, de análisis de situaciones.

Evaluación en PC.

Observación sistemática del alumno y su trabajo grupal, armado de un resumen final esbozando todo lo aprendido, control de las presentaciones terminadas y evaluación escrita en caso de requerirlo.

Cuestionarios, guías, cuadros, resúmenes, redes conceptuales, etc.

**BIBLIOGRAFÍA**

Apuntes, actividades y ejercicios otorgados por el docente.