# Colegio San Ladislao

PROGRAMA DE EXAMEN

INFORMÁTICA CICLO LECTIVO 2019

*Profesora*: Sandra Versaci *CURSO*: 1º AÑO A

**EXPECTATIVAS DE LOGRO:**

* Dominar los conceptos de hardware y software inherentes a su tarea.
* Utilizar adecuadamente las funciones de un sistema operativo para la organización de la información.
* Desempeñarse hábilmente en la utilización de la computadora como herramienta para la administración, selección y transformación de la información.
* Incluir los recursos multimediales en la creación de presentaciones y videos que expresen en forma organizada las ideas.
* Dominar los conceptos de programación adecuados al nivel evolutivo.
* Desarrollar una actitud solidaria y cooperativa en relación con pares y docentes frente a situaciones de trabajo.
* Desarrollar una actitud ética y responsable en el uso de las computadoras.

**Bibliografía: Cuadernillo de Informática**

Puede consultarlo en la biblioteca del colegio en caso de que el alumno no lo tenga o en la red Edmodo con la que nos comunicamos durante el año.

**Consideraciones:**

Para la aprobación de la materia, el alumno deberá responder satisfactoriamente como mínimo al 70% de los ítems teóricos y al 70% de los ítems prácticos. Los porcentajes no son intercambiables.

**CONTENIDOS**

**Unidad 1: El equipo y la información (teórico)**

* Informática.
* Estructura y funcionamiento de la Pc
* Periféricos: concepto y clasificación.
* Medios de almacenamiento

**Unidad 2: Presentaciones (Power Point práctico)**

* Manejo de diapositivas: insertar, copiar, duplicar, eliminar, etc.
* Formato: diseño, plantillas, fondos, numeración, tablas, encabezado y pie, organigramas
* Trabajo con texto: formato, alineación, sangría, numeración y viñetas, corrector ortográfico.
* Dibujos: formas básicas, apariencia y propiedades, autoformas, wordart.
* Imágenes: prediseñadas, desde archivo y animadas.
* Objetos: copiar, agrupar, modificar, alinear, ordenar.
* Configuración de opciones de impresión
* Manejo de hipervínculos y diapositiva resumen.
* Incorporación de efectos: animación, transición, sonidos.
* Ejecución de presentación automática.

**Unidad 3: Programación (teórico)**

* Manipulación de objetos
* Disfraces y sonidos
* Bloques de programación
* Programación de objetos
* Animaciones simples