

INSTITUTO "LEONARDO DA VINCI"

AÑO LECTIVO: 2017 - Primer Año – Ciclo Básico

MATERIA: Educación Tecnológica

PROFESOR: Silvio RASMUSEN

PROGRAMA:

FUNDAMENTACION:

El fundamento de la **Educación Tecnológica**, es el hacer y el producir a través del decir representado por un *buen razonamiento lógico*, utilizando los conceptos ya adquiridos para integrarlos con otros conocimientos.

Y este hacer va acompañado necesariamente con la técnica disponible o con su simulación por su capacidad para potenciar las capacidades cognoscitivas. No se trata de acumular o superponer contenidos de otras asignaturas, sino que se trata de hacer con contenidos ya conocidos favoreciendo de esta manera el trabajo interdisciplinario.

EJES ORGANIZADORES.

- Introducción a la Tecnología.
- Tecnología de la Información y Comunicación.
- Tecnología Informática.

EXPECTATIVAS DE LOGRO:

Que el alumno:

- Identifique cuál es el campo de acción de la Tecnología y cuáles son sus ramas y tipos principales.
- Reconozca los productos tecnológicos como medios para satisfacer las necesidades humanas.
- Describa los procedimientos que son propios y característicos de la tecnología.
- Examine el impacto de la tecnología en la sociedad actual.
- Reconozca la necesidad de obtener, seleccionar, almacenar y comunicar la información.
- Incorpore a la computadora como un recurso más que asista su proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Opere en forma autónoma la computadora y sus diferentes periféricos.
- Asuma una actitud responsable con respecto a los derechos y autor (propiedad intelectual).
- Comprenda el modo de funcionamiento de un Sistema Informático.
- Optimice las destrezas en la resolución de problemas.

<u>EJE ORGANIZADOR</u>	<u>CONTENIDOS CONCEPTUALES Y PROCEDIMENTALES</u>	<u>CONCEPTOS BASICOS</u>
Introducción a la Tecnología	<ul style="list-style-type: none">- Las necesidades de las personas. Cuáles son nuestras necesidades?. Cómo se satisfacen las necesidades?. Cómo se clasifican?- Cuáles son los Productos Tecnológicos?. Qué se entiende por producto tecnológico?.- Las Demandas de Bienes y Servicios.- Las Técnicas. Técnicas = Saber hacer. Las Técnicas y su evolución.- Tecnología: actividad social. Qué se entiende por Tecnología?. Cuáles son las ramas de la tecnología?.	<ul style="list-style-type: none">- Necesidades. Primarias. Secundarias.- Producto Tecnológico- Demandas. Bienes. Servicios- Técnicas- Tecnología

	<p>Tecnologías: duras o blandas?.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los procedimientos de la tecnología. Análisis de un producto. - Qué es un proyecto tecnológico?. Etapas: identificación de oportunidades, diseño, organización y gestión, planificación y ejecución, evaluación y perfeccionamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de un producto - Proyecto tecnológico. Etapas.
<p>Tecnología Informática. Conceptos Teóricos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo y cómo nació la Informática?. - La salud de nuestros Usuarios. La tecnología avanza... ¿Y el hombre?. Los problemas físicos y sus causas. - ¿Qué son los Ordenadores o Computadoras?. - El Hardware: los Periféricos de Entrada; los Periféricos de Salida; los Periféricos de Entrada-Salida y los Periféricos de Almacenamiento. - El Software: los Programas de Sistema (Sistema Operativo) y los Programas de Aplicación (procesadores de texto, graficadores, planillas de cálculos, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Informática. - Usuario. - Ordenador. - Hardware: Periféricos. - Software: Programas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema Binario. Representación interna de los datos. Medidas de la información. Bit., Byte, Kilobyte (Kb), Megabytes (Mb), Gigabytes (Gb), Terabytes (Tb). - ¿Qué es Windows?. Sistema Operativos: Funciones y características. Windows: <u>Entorno de trabajo</u>: barra de títulos, barra de menús, configuraciones principales, etc. - Organización de la información. Archivos, Carpetas y subcarpetas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema Binario. Medidas Información. - Sistema Operativo. Windows y su entorno. - Archivo, Carpetas-subcarpetas.
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la Piratería del Software?. Ventajas y desventajas de la misma. La Asociación Argentina de Shareware. Repercusiones legales. - ¿Qué es un Virus Informático?. Formas de prevención y utilización de software antivirus de prevención, detección y desinfección. 	<ul style="list-style-type: none"> - Piratería del Software. - Virus Informático.
<p>Tecnología Informática. Software de Aplicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Procesadores de texto. Descripción de las tareas básicas de un procesador de textos. Identificación del entorno. Operaciones básicas con procesadores. - Planillas de cálculos. Descripción de las tareas 	<ul style="list-style-type: none"> - Procesadores de texto. - Planillas de Cálculos.

	<p>básicas de una planilla de cálculos. Identificación del entorno. Operaciones básicas con planillas de cálculos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Software complementario para el diseño de revistas o folleterías simples. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programas de Diseño Gráfico.
<p>Tecnología Informática. Internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Internet “Red de Redes”. Un poco de Historia.¿Que es mejor, ser un Usuario Pasivo o uno Activo?. Servicios de la RED: E-Mail, FTP, Listas de Correo, Foros de Discusión, Chat, otros. - Sitio Web VS Pagina Web ¿Cuál es la diferencia?. - Conceptos de la Web: Servidor, Host, Proveedor, Dominio, Otros Conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Internet. Servicios. - Web: Sitios / Páginas - Elementos Web.
<p>Tecnología Informática. Diseño Web / Multimedial</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos de diseños. - Conociendo el entorno Multimedia Builder. - Inserción de contenidos multimedia (Básico-Avanzado). - Multimedia con propósito. - Introducción a la programación multimedial. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño. - Multimedia. - Programación

ACTIVIDADES SUGERIDAS:

- Resolver situaciones problemáticas generadas por el docente y los alumnos, en función de problemas que surgen de la vida diaria, distinguiendo los productos tecnológicos y efectuar su análisis respectivo.
- Lectura y análisis de material bibliográfico.
- Realización y corrección de diferentes situaciones problemáticas en la sala de computación.
- Los alumnos realizarán diferentes visitas con el objetivo de observar diferentes mecanismos de aplicación diaria y que luego tratarán de emular en el laboratorio tecnológico.

METODOLOGIA:

Para llegar a conseguir los objetivos planteados desarrollaré en el Espacio Curricular:

- Numerosos ejemplos resueltos de tipo didáctico.
- Resoluciones de pequeñas aplicaciones.
- Notas, reglas y precauciones que aconsejan al alumno sobre problemas que suelen surgir en la práctica de usuario informático.
- Ejercicios y problemas propuestos (cuya realización se recomienda).

RECURSOS AUXILIARES:

Por las características de la asignatura, el principal recurso a utilizar es la COMPUTADORA y sus periféricos. Además se utilizarán diferente software, libros, revistas.

EVALUACION:

La evaluación será constante y permanente del trabajo en el laboratorio y participación en clase; cumpliendo con el material y actividades solicitadas. En forma regular se tomarán evaluaciones escritas y/o prácticas en el laboratorio de informática, según las características del contenido.

Para evaluar se considerarán los siguientes criterios:

- 1- Razonamiento lógico/matemático.
- 2- Aplicación adecuada de razonamientos lógicos en la resolución de situaciones problemáticas.
- 3- Justificación de las respuestas mediante un análisis claro y explícito.
- 4- Puntualidad y honestidad en la presentación de actividades, material solicitado y evaluaciones.

Criterios de Evaluación: El profesor indicará a sus alumnos detallando en cada instrumento que se utilice para la medición los objetivos que se van a evaluar y las pautas que se deben cumplir para lograrlos.

BIBLIOGRAFIA BASICA:

- Informática I, II, III. Editorial Nuevamente Santillana. 2008.
- BONARDI, Cristina y LUDUEÑA, Gladys. (2009). Editorial Sima. Córdoba. Argentina.
- CARABALLO, SILVINA y OTROS: "Informática I. Sistemas Operativos. Windows. Utilitarios. Graficación, multimedia y animación. Programación. Internet". Editorial Santillana. Año 2001.
- DIAZ, BIBIANA y OTROS: "Informática II. Windows 95, 98 y 2000. Bases de datos. Proyectos y presentaciones. Diagramación digital. Programación (nivel avanzado). Internet". Editorial Santillana. Año 2000.
- LONG, LARRY y LONG, NANCY: "Introducción a las Computadoras y a los Sistemas de Información". Editorial Prentice may. Año 1999.
- MAUTINO, José María. (1998). "Tecnología 7". Editorial Stella. Buenos Aires. Argentina.
- MAUTINO, José María. (1999). "Tecnología 8". Editorial Stella. Buenos Aires. Argentina.
- MANUAL DE MULTIMEDIA BUILDER.