



Síntesis de contenidos

<p>1)</p> <p>Open Office Impress- Presentaciones Diapositivas: inserción y eliminación; tipos de fondos. Objetos: cuadros de texto, Fontwork, imágenes, formas Interacción entre diapositivas Animación de objetos y transición entre diapositivas</p> <p>Open Office Writer- Procesador de texto Página: márgenes, color de fondo, bordes, encabezado y pie. Párrafo: alineación, sangría, interlineado, espaciado, columnas, viñetas y numeración, borde y color de fondo. Carácter: fuente y tamaño; efectos de fuente, borde y color de fondo. Imágenes: Inserción, tipo de ajuste continuo y al fondo, efecto de transparencia. Inserción de Fontwork y formas.</p>
<p>2) Información digital Código binario Unidad de información: bit y byte. Conversión entre múltiplos de la unidad: byte, KB, MB, GB Sistemas numéricos binario: conversión entre sistemas numéricos binario-decimal y decimal-binario Codificar-decodificar texto utilizando código ASCII</p>
<p>3) Open Office Calc- Planilla electrónica Hoja: Nombrar e insertar hoja, celda, filas y columnas Formato de celda: borde, color de relleno, fuente, Celda: rango , referencia relativa y absoluta. Fórmulas matemáticas para realizar cálculos: edades a partir de dos fecha, porcentajes Funciones: matemáticas (Suma, Promedio, Máximo, Mínimo), Lógicas (Si), Fecha (Hoy), Contar celdas (Contar.Si) Gráficos: barra y circular</p>
<p>4) Algoritmo. Características y etapas de los algoritmos. Algoritmos cotidianos: definir datos de entrada, proceso , salida</p>
<p>5) Programación en Scratch Objetos y Escenario: Importar, crear y editar Algoritmos para programar objetos y escenario: definir secuencia de instrucciones (bloques) <u>Bloques de programación:</u> Movimiento: deslizar x,y, mover, rebotar al tocar borde, posicionar objeto en el escenario ir a x,y Apariencia: fondos de escenario, disfraces de objetos, mostrar objeto, esconder objeto Sonido: Importar y crear sonidos Control del programa: por siempre, al presionar tecla, enviar y recibir mensaje, estructuras SI y SI-NO Sensores: tocando objeto y tocando color para que interactúen objetos y escenario Operadores: generar número al azar, operadores aritméticos y lógicos Variables: crear variables, inicializar variable, incrementar y decremento su valor.</p>