



## Síntesis de contenidos

<p>1)</p> <p><b>Open Office Impress- Presentaciones</b>  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><b>Open Office Writer- Procesador de texto</b>  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) <b>Información digital</b>  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) <b>Open Office Calc- Planilla electrónica</b>  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) <b>Algoritmo.</b>  Características y etapas de los algoritmos.  Algoritmos cotidianos: definir datos de entrada, proceso , salida</p>
<p>5) <b>Programación en Scratch</b>  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>