



## Síntesis de contenidos

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