Año: 2017 Grupo: 2°4

Asignatura: .Informática Profesor/a: Geraldine Hagopian

REFORMULACIÓN 2006

Síntesis de contenidos para el examen reglamentado año 2017:

1) Open Office Writer- Procesador de texto Página: márgenes, color de fondo, bordes, encabezado y pie. Párrafo: alineación, sangría, interlineado, espaciado, columnas, viñetas y numeración. Carácter: fuente tipo y tamaño; efectos de fuente. Imágenes: Inserción, tipo de ajuste continuo y al fondo, efecto de transparencia. Inserción de Fontwork y formas. Tabla: inserción filas y columnas, dividir y unir celdas, bordes y fondo, cálculos con fórmulas y funciones (SUM, MAX, MIN, MEAD), concepto de referencia y rango de celdas
2) Información digital Leibnitz y el sistema binario. Claude Shannon y el concepto de bit y byte. Unidades de información (bit, Byte, KB, MB, GB). Conversión del Byte Conversión entre sistemas binario y decimal. Codificar y decodificar texto usando código ASCII
3) Open Office Calc- Planilla electrónica Concepto de planilla de cálculo. Concepto de libro y hoja de cálculo. Editar libro (Nombrar, insertar y eliminar hojas) Celda, fila, columna y rango. Datos: tipos, ingreso, formato, eliminar, copiar mover Rango de celdas, referencia relativa y absoluta. Introduccion de fórmulas utilizando operadores matemáticos. Introducción de funciones: matemáticas (Suma, Promedio, Máximo, Mínimo), Lógicas (Si), Fecha (Hoy), Contar celdas (Contara) Inserción de distintos tipos de Gráficos
4) Open Office Impress- Presentaciones Diapositivas: inserción y eliminación; tipos de fondos. Objetos: cuadros de texto, Fontwork, imágenes, figuras, sonidos Interacción entre diapositivas Animación de objetos y transición entre diapositivas
5) Algoritmo. Características y etapas de los algoritmos. Algoritmos cotidianos.
6) Programación- Scratch Ventana principal. Importar y crear escenario y ojetos Bloques de programación: Dibujar en el escenario con los bloques de lápiza Mover, desplazar, posiciónar en escenario Apariencia, uso de disfraces, fondos de escenario Sonido, importar y crear Sensores para interactuar entre objetos Estructuras de control de flujo: repetir, si, interacción entre objetos (enviar y recibir mensajes)

Geraldine Hagopian

FIRMA DEL DOCENTE