



REFORMULACIÓN 2006

Síntesis de contenidos para el examen reglamentado año 2016:

1) Antecedentes de las computadoras (línea del tiempo)

2) Generaciones de computadoras

Características principales.

3) Concepto de hardware (externo e interno)

Concepto de periféricos de entrada, salida y dispositivos de almacenamiento. Unidad de almacenamiento (bit y byte).

4) Sistema numérico binario

Conversión de número decimal a binario y binario a decimal.

5) Concepto de software y sus tipos

Clasificación.

6) Concepto de Imagen tipo mapa de bits

Edición de imágenes con el editor Kolour paint: polígonos y líneas, texto, voltear, invertir, rotar, rellenar.

7) Concepto de imagen animada

Creación de gif animados con el programa GIMP.

8) Procesador de texto Writer

Márgenes de página.

Color de fondo de página, párrafo y carácter.

Párrafo: alineación, sangría primera línea, interlineado, espaciado, columnas.

Carácter: fuente tipo y tamaño; efectos de fuente color, subrayado, contorno.

Tabla: inserción filas y columnas, dividir y unir celdas, bordes y fondo.

Inserción de imágenes: tipo de ajuste continuo y al fondo, efecto de transparencia.

Inserción de Fontwork.

Encabezado y pie de página.

9) Presentaciones en Impress

Diapositivas: inserción y eliminación; tipos de fondos.

Objetos: cuadros de texto, Fontwork, imágenes, figuras, sonidos.

Hipervínculos e interacción entre diapositivas.

Animación de objetos y transición entre diapositivas.

10) Algoritmo: etapas y características

Introducción al programa Scratch:

Objetos: creación y edición de disfraces.

Escenarios: creación y edición de fondos.

Comandos mover, girar, apuntar en dirección, ir a x y, rebotar si está tocando borde.

Comandos bajar lápiz, subir lápiz, fijar color de lápiz a, fijar tamaño de lápiz.

Comando tocar sonido..

Comandos cambiar el disfraz y decir.

Estructura de control repetir y repetir por siempre.