



## **MODELO DE PROGRAMA ANALÍTICO EIS**

### **IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA**

Nombre: Informática I

Ciclo: Básico

Carga horaria semanal: 2

Departamento o área: Informática

Docente o equipo docente a cargo: Federico Eusebi - Martín Passadore - Stella Bauso

Jefe de Departamento: Gustavo Sbodio

### **DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

La informática es una disciplina transversal y particular que ha adquirido una gran importancia al punto de generar conceptos como el “analfabetismo informático” como medida de desarrollo social. Los contenidos y profundidad dictados en el nivel primario de nuestra educación son dispares e incluso inexistentes aún en algunos establecimientos. Y si bien podemos observar el auto aprendizaje generado por los alumnos, es indispensable nivelar los conocimientos y orientarlos a las herramientas que permitan además contribuir al desarrollo de las demás disciplinas.

Las aplicaciones de la Informática en relación con otras asignaturas abarcan la confección de trabajos, monografías, informes, etc., con la impronta de ahorro



de hojas y tinta en las impresiones, al poder ser entregadas de forma virtual (mail, entorno virtual, otros). La búsqueda de información en internet para el conocimiento y elaboración de trabajos de las distintas asignaturas. La posibilidad de realizar trabajos colaborativos entre los estudiantes y consultas a los docentes sin necesidad de trasladarse.

Al ser materia del primer nivel y los contenidos en el primario no son estándar, no tiene una vinculación específica. Con las asignaturas de su nivel se relaciona en función de sus características, brindando herramientas para la presentación de trabajos, investigación y acceso a la plataforma educativa.

La competencia a adquiridas se relaciona a la utilización de la informática como herramienta de apoyo y al auto aprendizaje que proporciona.

## **OBJETIVOS GENERALES**

Que los y las estudiantes adquieran destreza en el manejo de una PC y su sistema operativo.

Que manejen nociones de seguridad informática y programación.

Que adquieran destrezas básicas en la búsqueda de información en internet y el manejo de procesador de texto y presentaciones dinámicas.

## **CONTENIDOS MÍNIMOS**

- Procesador de texto
- Sistema informático



- Sistema operativo
- Seguridad informática
- Internet
- Programación
- Presentaciones dinámicas

## **CONTENIDOS ANALÍTICOS O TEMÁTICOS**

### **UNIDAD 1: Procesador de Texto**

**Eje temático:** Introducción. Operaciones básicas de manejo de archivos. Formato de fuentes. Formato de párrafos. Salto de página. Insertar encabezado y pie de página. Insertar imagen. Corrector ortográfico. Configurar página. Tabulaciones. Tablas. Criterios mínimos para la presentación de informes.

#### ***Objetivos***

Que el alumno adquiera los criterios y herramientas básicas para la elaboración de informes, monografías, etc.

### **UNIDAD 2: Introducción a la Informática**

**Eje temático:** Hardware. Estructura funcional de una computadora. Partes de la CPU. Periféricos. Memoria RAM y ROM. Memorias secundarias. Software de base y de aplicación. Definición de Sistema Operativo. Distintos tipos de Sistemas Operativos. Organización de archivos.



### **Objetivos**

Que el alumno reconozca los distintos componentes de una PC y sus funciones.

### **UNIDAD 3: Sistemas Operativos**

**Eje temático:** Características y tipo de SO. Windows. Elementos de trabajo. Partes de una ventana. Iconos del Escritorio. Menú Inicio. Barra de tareas. Panel de control. Elementos de la ventana del Explorador. Crear carpetas y subcarpetas. Cambiar el nombre de una carpeta o archivo. Distintas formas de visualizar los elementos de una carpeta (Menú Ver). Eliminar un archivo o carpeta. Copiar o mover archivos. Dar formato a un disco. Hacer una copia de un disco. Determinar el espacio ocupado o disponible en un disco. Buscar archivos o carpetas.

### **Objetivos**

Que el alumno adquiera las destrezas básicas en el manejo, configuración del Sistema Operativo y en la administración de archivos.

### **UNIDAD 4: Seguridad Informática**

**Eje temático:** Definición de malware. Tipos de malware. Síntomas de una infección. Métodos de contagio. Estrategias de seguridad. Definición de antivirus. Otros programas relacionados. Riesgos en Internet. Legislación sobre delito informático.

### **Objetivos**

Que el alumno adquiera conocimientos básicos sobre malware y esté capacitado para reconocer las amenazas más comunes. Que esté al tanto de



las formas de contagio y los métodos de protección. Que conozca la diferencia entre seguridad informática y seguridad de la información.

## **UNIDAD 5: Internet**

**Eje temático:** Definición de Internet. Tipos de redes. Servicios que ofrece Internet (WWW, correo electrónico, chat, grupos de discusión, listas de correo, videoconferencia). Búsquedas en Internet (empleo de palabras claves y operadores adecuados al realizar una búsqueda). Diferencias entre la web 1.0 y la web 2.0. Funcionamiento del navegador. Almacenamiento en la nube (trabajos colaborativos).

### **Objetivos**

Que el alumno sepa reconocer los componentes de una red, el funcionamiento básico de internet y los navegadores.

## **UNIDAD 6: Programación**

**Eje temático:** Noción de programa y autómatas. Comandos (acciones) y valores (datos). Estrategia de división en subtarefas. Planificación de la solución de un problema de programación. Procedimientos. Repeticiones simples. Alternativas condicionales. Repeticiones condicionales.

### **Objetivos**

Que el alumno conozca las herramientas de programación y aprecie los múltiples beneficios que brindan. Que aprenda a utilizarlas y las aplique en la resolución de problemas. Propiciar la reflexión acerca de la utilidad de los programas para representar ideas y resolver problemas. Reforzar la noción de que las computadoras sirven para ejecutar programas y realizan lo que el programa indique. Incentivar la creación de programas por parte de los



alumnos, de manera que no se limiten a ser usuarios de aplicaciones realizadas por terceros. Estimular la confianza de los alumnos mediante el uso y la ejecución de programas diseñados por ellos mismos. Promover la reflexión crítica y el trabajo colaborativo a través de la detección y corrección de errores de los programas propios y ajenos. Favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas cuando se ejercita la programación.

## **UNIDAD 7: Presentaciones Dinámicas**

**Eje temático:** Creación de presentaciones. Insertar/eliminar diapositivas. Organizar diapositivas. Diseños de diapositivas. Visualizar una presentación. Insertar y trabajar con objetos. Agregar animaciones. Agregar efectos de transición, colocar sonido, ajustar los tiempos de exposición. Encabezado y pie de diapositivas.

### ***Objetivos***

Que el alumno adquiera los conocimientos básicos para realizar presentaciones utilizando la PC y criterios básicos para su realización.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Apuntes de cátedra en el entorno virtual UNL y/o página institucional de la EIS.