

Planificación anual por trimestre – Técnico en Informática Personal y Profesional

ESPACIO CURRICULAR:	LABORATORIO DE SOFTWARE I – Campo de Formación Técnica Específica -
CURSO:	3º año “E” - “F”
DOCENTE:	HAURECH Rosa Noemí (Suplente: Arez Leopoldo) - Araujo Rubén Oscar Darío

FUNDAMENTACIÓN

Los programas pertenecientes a la suite ofimática presentan una amplia gama de funciones que el usuario conoce sólo las que habitualmente las usa. En muchas ocasiones encuentra dificultades frente a operatorias fuera de lo común o cuando realiza una acción no prevista que lo coloca en una situación para la que no es capaz de encontrar solución. La asistencia al usuario, requiere configurar y personalizar herramientas que le faciliten su tarea. Este laboratorio está destinado a facilitar la operatoria de los mismos, como así también asesorar al usuario sobre su manejo y el aprovechamiento de la funcionalidad de los programas. En este laboratorio también se abordará de manera introductoria la utilización del software de lenguaje y los softwares de sistema como una manera de hallar soluciones a diferentes problemáticas que puedan ocurrir en el día a día de esta nueva era de la información y la comunicación.

PROPÓSITOS

Formar personas que se puedan desenvolverse responsablemente, con criterio y habilidad para resolver problemas de asistencia operativas en ambientes informáticos.

OBJETIVOS

- ✓ Proporcionar a los estudiantes una base sólida en el uso de herramientas de software para la creación y edición de documentos.
- ✓ Aplicar con criterio formatos a los documentos.
- ✓ Interpretar problemas y resolverlos aplicando las fórmulas correctas en planillas de cálculos.
- ✓ Elegir los gráficos más adecuados para representar información requerida a través de problemas planteados.
- ✓ Utilizar presentaciones para explicar soluciones a problemas planteados.
- ✓ Demostrar funcionalidades y operatoria de los softwares ofimáticos.
- ✓ Fomentar el uso de software de lenguaje de programación para resolver problemas y crear soluciones.

COMPETENCIAS

A) BÁSICAS

- ✓ Distinguir con criterio que software utilizar para dar solución a los problemas.
- ✓ Comunicación efectiva: comunicar ideas y resultados de manera efectiva utilizando herramientas de software.
- ✓ Aplica las herramientas incorporadas a los programas con habilidad.

- ✓ Produce los trabajos respetando las consignas (los estándares).
- ✓ Trabaja en equipo. Trabajo colaborativo para resolver problemas utilizando herramientas de software.
- ✓ Analizar información y tomar decisiones informáticas utilizando herramientas de software.

B) ESPECIFICAS

- ✓ Conoce y comprende cómo funcionan los diferentes softwares; ofimáticos, de sistema y de lenguaje.
- ✓ Realiza un empleo adecuado de las herramientas de software.
- ✓ crear y editar documentos utilizando herramientas ofimáticas
- ✓ Demuestra conocimientos en la aplicación de formatos, fórmulas, funciones y gráficos.
- ✓ utilizar planillas de cálculos para modelizar y analizar datos.
- ✓ Operar los softwares de presentación de diapositivas.
- ✓ crear presentaciones efectivas y atractivas utilizando software de presentaciones.
- ✓ Reconoce las diferentes herramientas que ofrecen los softwares de lenguaje de programación.
- ✓ reconoce los diferentes softwares de sistemas y su utilización en la PC.

CONTENIDOS

PRIMER TRIMESTRE	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<p>-Software: Concepto. Clasificación de softwares. Documentos: nombres, extensiones. Carpetas. Drives online.</p> <p>-Procesadores de textos (Microsoft Word y OpenOffice Writer): Aplicaciones para procesar textos. Formatos de textos. Configuración de páginas, márgenes, encabezado y pie de página. Columnas. Plantillas. Inserción, modificación y formato de tablas. Inserción y modificación paratextos. Combinación de correspondencias. Documentos con hipervínculo. Impresión del documento.</p> <p>-La planilla de cálculo como herramienta para la modelización (Microsoft Excel y OpenOffice Calc). Libro de trabajo. Área de trabajo. Impresión de las hojas de trabajo.</p> <p>La planilla de cálculo como herramienta para representar información. Referencias relativas y absolutas.</p>	<p>Identificar con claridad los distintos tipos de software.</p> <p>Exponer y aplica en forma adecuada las instrucciones operativas del procesador de texto.</p> <p>Comprender las herramientas que dispone el software para aplicarlos a los distintos documentos.</p> <p>Utilizar las herramientas de software de manera efectivas para resolver problemas.</p> <p>Crear y editar documentos utilizando software de procesador de texto.</p> <p>Comprender la utilización de la herramienta de software de planilla de cálculo.</p>	<p>Investigación y clasificación de los tipos de software según la función que cumplan.</p> <p>Realización de ejercicios para crear, dar formatos adecuados a cada situación planteada, insertar imágenes, guardar textos, organizar páginas, aplicar hipervínculos e imprimir.</p> <p>Producción de documentos empleando plantillas, tablas y combinación de correspondencia.</p> <p>Aplicación de planillas de cálculo para solucionar problemas planteados, efectuando las correspondientes depuraciones de</p>	<p>Diferencia correctamente los tipos de software, clasificándolos de acuerdo a la función que cumplan.</p> <p>Aplica con criterio los distintos formatos de acuerdo al tipo de documento que confecciona.</p> <p>Personaliza sus trabajos usando adecuadamente las herramientas del procesador de texto.</p> <p>Comprende la utilización de la herramienta de software de planilla de cálculo.</p>

		errores. Ejercitación a través de resolución de problemas planteados.	
SEGUNDO TRIMESTRE -La planilla de cálculo: Funciones: algunas funciones de propósito general. Funciones lógicas. Formato condicional. Ordenamiento de listas. Filtro. Filtro avanzado. Tipos de gráficos. Selección del tipo de gráfico. Armado, opciones y ubicación. Elementos de un gráfico. - Creación de presentación (Microsoft Power Point y OpenOffice Impress). Formato de la presentación. Agregar nuevas diapositivas. Insertar texto en la diapositiva. Formatear el texto. Insertar imágenes y gráficos.	CAPACIDADES Comprender problemas y busca las herramientas del software adecuadas para solucionarlos. Identificar con habilidad las operaciones para obtener los resultados requeridos en los problemas planteados usando la planilla de cálculo. Utilizar planilla de cálculos para modelizar y analizar datos. Aplicar convenientemente las fórmulas. Relacionar situaciones y problemas planteados con funcionalidades, instrucciones y otras adaptaciones que les provee el software para hallar soluciones. Crear presentaciones efectivas y atractivas utilizando herramientas de software de presentación. Producir presentaciones con criterio para exponer ideas.	ACTIVIDADES Resolución de problemas aplicando fórmulas y funciones de acuerdo a cada situación planteada. Utilización de las planillas como herramientas para representar información, presentando distintos tipos de gráficos para cada situación. Manejo y selección de filtros adecuados para mostrar información requerida. Utilización de la interface del software de presentación para la creación de diapositivas para una presentación. Ejercitación a través de resolución de problemas planteados.	INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO Manipula correctamente la planilla de cálculo y aplica las operaciones adecuadas para resolver los ejercicios planteados. Explica el consejo o solución en forma clara y precisa, Toma en cuenta de las funcionalidades propias del software. Selecciona con criterio los tipos de gráficos y utiliza apropiadamente los filtros para representar las informaciones requeridas. Relaciona situaciones y problemas planteados con funcionalidades, instrucciones y otras adaptaciones que les provee el software para hallar soluciones. Crea presentaciones efectivas y atractivas utilizando herramientas de software de presentación. Produce presentaciones con criterio para exponer ideas.
TERCER TRIMESTRE - Creación de presentación: Presentaciones. Transición de la diapositiva. Efectos de animación. Insertar películas y sonidos. Generar una presentación autoejecutable. -Software de lenguaje (de programación): concepto. Tipos	CAPACIDADES Confeccionar material didáctico de apoyo (instructivos, ejemplos, ayudas visuales) para instruir a posibles usuarios en las funcionalidades y posibilidades de software de	ACTIVIDADES Creación de presentaciones para diferentes contextos planteados. Exposición de temas utilizando apoyo	INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO Combina todos los recursos del software para enriquecer sus producciones. Integra todos los softwares ofimáticos para

de software de lenguaje. Niveles de lenguaje de programación. Software de programación IDE. Partes de una pantalla IDE. Herramientas de la IDE. Concepto de Lenguaje de programación. Concepto de lenguaje C. Como crear un programa simple en lenguaje C utilizando la IDE. Partes de un programa en general y en lenguaje C, correspondencia con el pseudocódigo. Variables, tipos de datos y funciones básicas de I/O. Compilación Ejecución y depuración. -software de sistemas: conceptos básicos. Ejemplos, visualización.	<p>difusión masiva.</p> <p>Valorar y respetar el trabajo en equipo.</p> <p>Reconocer las diferentes herramientas del software de lenguaje de programación.</p> <p>Reconocer las partes de una IDE de desarrollo.</p> <p>Reconocer las partes de un programa escrito en un lenguaje de programación.</p> <p>Comprender la importancia de los diferentes software de sistema y cómo influyen en el S.O.</p>	<p>visual y de audio.</p> <p>Utilización de IDE de programación para la confección de programas básicos.</p> <p>Búsqueda y visualización de los diferentes softwares de sistemas en las PCs.</p> <p>Búsqueda en internet de las características de los soft. de Sist. Encontrados en las PCs.</p> <p>Ejercitación a través de resolución de problemas planteados.</p>	<p>desarrollar un único documento dinámico y explica didácticamente como utilizarlo haciendo uso de ayudas visuales apropiadas.</p> <p>Valora y respeta el trabajo en equipo.</p> <p>Reconoce las diferentes herramientas del software de lenguaje de programación.</p> <p>Reconoce las partes de una IDE de desarrollo.</p> <p>Reconoce las partes de un programa escrito en un lenguaje de programación.</p> <p>Comprende la importancia de los diferentes software de sistema y cómo influyen en el S.O.</p>
--	---	---	---

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA

- ✓ Exposición teórica con ejemplificación adecuada
- ✓ Diálogo, indagación acerca de conocimientos previos al comenzar cada tema.
- ✓ Confección de ejercicios y problemas de aplicación adecuados al grupo.
- ✓ Orientación y corrección de la resolución de ejercicios y problemas sugeridos, así como también en la elaboración de trabajos individuales y grupales.
- ✓ Observación y seguimiento diario individual y grupal de los alumnos.
- ✓ Conducción en situaciones de debates y exposición de las conclusiones.
- ✓ Corrección de carpetas correspondientes a la asignatura.
- ✓ La metodología de trabajo será exposición del profesor, resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales. Metodología de Taller.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ✓ Ejercicios de comprobación integradores al finalizar cada tema.
- ✓ Indagación dialogada de conocimientos previos al comenzar cada tema.
- ✓ Presentación de cuestionarios en base a Apuntes de la asignatura.
- ✓ Exposición oral.
- ✓ Trabajo individual y grupal en base a ejercitación propuesta.
- ✓ Observación y seguimiento diario.
- ✓ Corrección de carpetas.

PROYECTO DE INTEGRACION DE ESI

En este proyecto se intenta pensar, instituir e implementar la educación sexual integral desde la perspectiva educativa dentro del marco pedagógico/curricular, dando lugar dando lugar a un espacio a la indagación y sobre todo a la sensibilización sobre las ESI. Para esto es necesario destacar la participación y el protagonismo de los estudiantes desarrollando un lugar de intercambio de pensamientos reflexivos y aprendizaje colectivo entre los mismos.

Los temas que se abordan en esta catedra serán cyberbullying, grooming, y sexting.

Es sumamente importante en esta nueva era digital remarcar el uso seguro y responsable de las redes sociales y las nuevas tecnologías en nuestros estudiantes, ya que los mismos vinieron para quedarse, es por esto que debemos fortalecer las ventajas que ofrecen y advertir sobre el uso indebido de las nuevas herramientas de comunicación que se han convertido en parte de nuestra vida cotidiana.

ESPACIO CURRICULAR:	LABORATORIO DE SOFTWARE I – Campo de Formación Técnica Específica -
CURSO:	3° año “E” - “F”
DOCENTE:	HAURECH Rosa Noemí (Suplente: Arez Leopoldo) - Araujo Rubén Oscar Darío

PROGRAMA**Unidad Didáctica N° 1 Paquetes de software de difusión masiva.**

Concepto de software. Clasificación: base, utilitarios, lenguajes. Configuración y personalización. Interface gráfica del usuario. Reconocimiento de las ventanas sistema de archivo y del explorador de archivo.

Unidad Didáctica N° 2 Procesadores de textos.

Edición de textos. Formateo de textos: formato de caracteres, espaciado, estilos y tipos de fuentes. Formato de párrafos: especificación de sangrías y tabulaciones. Estilos y formatos.

Documentos modelos: plantillas. Corrección de un documento. Columnas de estilo periodístico. Tablas: formas de crearlas, formatos, usos, conversión de texto en tablas y viceversa. Inserción de imágenes en textos. Combinación de correspondencia: pasos a seguir, documento principal, fuente de datos, campos combinados.

Unidad Didáctica N° 3 Planilla de cálculo.

La planilla de cálculo como herramienta para la modelización: celdas, rangos y tipos de datos. Fórmulas.

La importancia de un buen diseño: copia de fórmulas, formatos de las planillas.

Depuración de errores. Libros de trabajos: cambios de nombres de las hojas. Áreas de trabajo. Impresión de las hojas de trabajo.

Unidad Didáctica N° 4: Presentaciones.

Aplicaciones para el diseño y desarrollo de presentaciones. Creación de presentación.

Formato de la presentación. Agregar nuevas diapositivas. Insertar texto en la diapositiva. Formatear el texto. Insertar imágenes y gráficos.

Transición de la diapositiva. Efectos de animación. Insertar películas y sonidos.

Generar una presentación autoejecutable. Impresión de las diapositivas. Dibujadores y presentadores gráficos: integración de componentes provenientes de otro software, funciones avanzadas

Unidad Didáctica N° 5: Software de Lenguaje de programación.

-Software de lenguaje (de programación): concepto. Herramientas de software de lenguaje de Programacion. Niveles de lenguaje de programación.

Software de programación IDE. Partes de una pantalla IDE. Herramientas de la IDE. Concepto de Lenguaje de programación. Concepto de lenguaje C.

Como crear un programa simple en lenguaje C utilizando la IDE. Partes de un programa en general y en lenguaje C, correspondencia con el pseudocódigo.

Variables, tipos de datos y funciones básicas de I/O. Compilación Ejecución y depuración.

Unidad Didáctica N° 6: software de sistemas.

-software de sistemas: conceptos básicos. Ejemplos de software de sistemas; S.O, Drivers, Utilidades de sistemas, visualización.

BIBLIOGRAFÍA:

- Informática. Ed. Santillana - <http://biblioguias.unex.es/c.php?g=572087&p=3944665>
- Apuntes de producción del Docente de la cátedra.