
Síntesis de contenidos

INFORMÁTICA 1º3 - 2020

UNIDAD 1 → INFORMÁTICA: CONCEPTOS BÁSICOS

Unidad transversal, se dará en conjunto con las aplicaciones de ofimática.

Concepto de informática

- **Concepto de computadora**
- **Hardware y Software**
 - **Concepto de Hardware**
 - Hardware interno (Ejemplos)
 - Hardware externo
 - Dispositivos de entrada, salida y de E/S

UNIDAD 2 → WRITER

- **¿Qué es Writer? ¿Para qué nos sirve?**
- **Interfaz de Writer**
- **Trabajar con documentos:**
- **Formato de texto**
 - **Formato de carácter**
 - Tipo de letra
 - Tamaño
 - Color
 - Resalte
 - **Formato de párrafo**
 - Sangría y espaciado
 - Alineación
 - Letra capitular
 - **Numeración y viñeta**
 - **Texto artístico (Fontwork)**
 - **Imágenes**
 - **Formas**
 - **Tablas**
 - **Encabezado y pie de página**

UNIDAD 3 → IMPRESS

- **Interfaz de Impress**
- **Diapositiva**
 - **Disposición**
 - **Fondo**
 - Patrones
 - Fondo personalizado
 - **Transición**
 - Estilos
 - Sonido
- **Objetos**
 - **Tipos**
 - Texto artístico (Fontwork)

Cuadro de texto

- Imágenes
- Formas
- **Animación**
- **Interacción (objetos con acción)**

UNIDAD 5 → Programación y Robótica

- Concepto de algoritmo
- Representación de un algoritmo mediante diagrama de flujo utilizando alguna de las herramientas vistas hasta el momento.
- Conceptos básicos de programación
- Introducción a la programación básica usando Scratch

SCRATCH

- **Bloques:**
 - Bandera verde
 - Por siempre
 - Mover
 - Apuntar en dirección
 - Girar
 - Siguiendo disfrac
 - Cambio de disfrac
 - Presionando tecla
 - Rebotar al tocar borde