



## E.T. N° 21 - D.E.10 - FRAGATA ESCUELA LIBERTAD

**TALLER**  
**SECCIÓN: INFORMÁTICA**  
**CURSO: 2<sup>DO</sup>**  
**CICLO BÁSICO 2016**

### **UNIDAD 0:**

Introducción de la materia. Descripción y utilización de los dispositivos principales de un sistema informático. Introducción a las redes informáticas.

### **UNIDAD1:**

#### **EXCEL**

Introducción a la planilla de cálculos. Funciones aritméticas y lógicas: suma, promedios. Contar.si, sumar.si, si, otras. Tipos de gráficos.

### **UNIDAD2:**

#### **INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO**

**Vinculación de objetos:** Definición de objeto en el entorno multimedia. Ejemplos.

**La imagen digital:** Características de la imagen digital. Resolución Brillo. Contraste. Color: Mapa de bits frente a vectorial.

**Diseño aplicado:** Vinculación entre imágenes. Vinculación imagen-texto.

**FLASH:** Herramientas de dibujo. Línea. Óvalo, rectángulo, lápiz, pluma, Uso de texto, bote de tinta. Colores y degradados. Pincel. Uso de texto.

Trabajo con objetos: seleccionar, modificar, rotar y distribuir objetos.

Bibliotecas y símbolos: La ventana Biblioteca. Tipos de símbolos (botón, movie clip, gráfico).

Animación con objetos. La línea de tiempo. Fotograma clave. Insertar fotogramas claves o vacíos. Animación. Interpolación de movimiento y Forma. Velocidad de la animación. Capas y escenas:

Trabajar con capas. Añadir guía de movimiento.

Máscaras. Sonidos. Creación de película. Previsualización.

### **UNIDAD 3:**

#### **SKETCHUP - LIBRE CAD U OTRO.**

Ventana de trabajo: funciones principales. Construcción de figuras u objetos en 3 d. Aristas y caras.

#### **Bibliografía recomendada:**

- ◆ Informática, Santillana. Silvina G. Caraballo. Sosa A. Cicala, Bibiana H. Díaz, Wilson R. Santurio.
- ◆ Informática III. Obra colectiva, creada y diseñada en Ediciones Santillana: Edición: Pablo Kaczor. Jefa de edición: M. L. Latorre.
- ◆ Tecnología Aplicada. Sección Informática. Edición grupo cultura.
- ◆ Sitios: [www.aulaclie.es/flash.htm](http://www.aulaclie.es/flash.htm)

#### **Páginas recomendadas para trabajar:**

- ◆ <http://ubbd.ub.edu.ar/CatalogoURLs>
- ◆ [www.areatecnologia.com](http://www.areatecnologia.com)
- ◆ [WWW.ordenadores-y-portatiles.com](http://WWW.ordenadores-y-portatiles.com)
- ◆ <http://www.videos.edu.ar/category/disciplinas>.



**E.T. N° 21 - D. E.10 - FRAGATA ESCUELA LIBERTAD**

**TALLER**  
**SECCIÓN: INFORMÁTICA**  
**CURSO: 2<sup>DO</sup>**  
**CICLO BÁSICO 2016**

### **OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA:**

**Que los alumnos deban:**

- Adquirir los fundamentos teóricos y técnicos en la producción de contenidos multimediales utilizando los recursos tecnológicos disponibles.
- Aplicar conceptos y conocimientos adquiridos en la elaboración de las producciones.
- Identificar a la computadora como herramienta de múltiples usos en progresos generados por las Tecnologías de la información y la comunicación.
- Adquirir habilidades en el manejo del software utilizado, proponiendo soluciones creativas.
- Diseñar Interfaces de Usuario efectivas aplicando conceptos, seleccionando y aplicando las herramientas apropiadas.
- Diseñar documentos utilizando las distintas posibilidades de edición y tipos de ajustes.
- Utilizar la terminología adecuada.
- Elaborar representaciones utilizadas en el ámbito tecnológico, a través de diagramas, gráficos y dibujos en forma digital.

### **Criterios de evaluación:**

- El alumno será evaluado según su desempeño. Se realizarán evaluaciones individuales donde se objetivará la capacidad de comprensión de los contenidos y se tendrá en cuenta su participación activa en el taller.

Las evaluaciones serán realizadas de acuerdo al avance de la rotación.

Los objetivos actitudinales serán evaluados en todas las clases y el cumplimiento de los trabajos prácticos y/o especiales incidirá en la nota final definitiva del taller.

### **Material didáctico:**

- Carpeta de apuntes teóricos y prácticos
- Dispositivos de almacenamiento.
- Software.
- Guía de actividades.
- Fotocopias.

### **Criterios de acreditación:**

- La aprobación del taller se acreditará de acuerdo a los conocimientos adquiridos. Se tendrá en cuenta los criterios de evolución mencionados anteriormente.



Unidad	Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Objetivos	Actividades	Clases	Observaciones
0	Presentación. Diagnóstico. Introducción a la materia. Pautas generales de trabajo. Introducción a las redes informáticas.	Normas generales de taller. Criterios de aprobación, presentismo. Clase de contenido Teórico – práctico.	Conocimiento del grupo sobre las normas de la asignatura. Reconocer los distintos dispositivos tecnológicos.	Apuntes de normas generales. Apuntes teórico-práctico.	6	
1	<b>Excel</b> Introducción a la planilla de cálculos. Funciones aritméticas y lógicas: suma, promedios. Contar.si, sumar.si, si, otras. Tipos de gráficos.	Clase explicativa con toma de apuntes. Clases de contenido teórico – práctica.	Adquirir conocimientos de contenido teórico mediante la práctica incorporando el uso de las Netbook o PC.	Realizar planillas de cálculo, gráficos y diferentes actividades relacionadas al contenido de la unidad.		
2	El objeto en el entorno multimedia Características de la imagen digital. <b>Flash.</b> Trabajo con objetos. Herramientas de dibujo. Uso de texto. Trabajo con objetos. Bibliotecas y símbolos. Trabajo y animación con objetos. Capas y escenas. Máscaras. Creación de película.	Clase explicativa con toma de apuntes. Utilización de las herramientas apropiadas para la realización de clips, gif animados y Botones.	Adquirir habilidades en el manejo del programa flash para poder resolver actividades solicitadas. Fijar conocimientos de contenido teórico mediante la práctica incorporando el uso de las Netbook o PC.	Presentación de la actividad en PC. Realizar actividades de aplicación de los contenidos. Ejecución y Verificación de los resultados esperados.	6	
3	<b>Sketchup u otro</b> Ventana de trabajo Barras de herramientas y funciones principales Construcción de figuras u objetos en 3D.	Clase de contenido teórico - práctica. Crear, modificar y compartir modelos 3D, con mayor flexibilidad.	Realizar diseños en 3D de forma sencilla. Adquirir las herramientas apropiadas para conceptualizar y modelar imágenes en 3D	Realizar actividades relacionadas al contenido de la unidad. Realizar actividades de aplicación de los contenidos.	6	

	Aristas y caras.			Ejecución y Verificación de los resultados		
--	------------------	--	--	--	--	--