



## *Programa de Informática*

Año: 2015

Curso: 2° año

Docente: Sabrina Herrera

### **PERIODO I**

#### **HARDWARE- SOFTWARE**

Componentes de una computadora. Generaciones. Hardware: tipos de periféricos. Funciones internas de la computadora. Cableado y buses de datos. Software. Tipos de software: de sistema, de aplicación, de programación. Categorías de software según el tipo de licencia. Sistemas operativos. Funciones. Tipos de sistemas operativos. Introducción a Ubuntu. Entorno de trabajo: ventanas, botones, gestos, escritorios virtuales, menú contextual. Teclas rápidas.

### **PERIODO II**

#### **PLANILLA DE CÁLCULO**

Características básicas de una planilla de cálculo. Conceptos básicos. Introducir, modificar y eliminar datos. Libros. Referencias relativas y absolutas. Configurar página. Formato de celdas. Fórmulas simples. Funciones: matemáticas, búsquedas, lógicas, ordenar y filtrar datos. Gráficos. Tablas. Impresión

#### **BASE DE DATOS**

Definición de base de datos. Funciones de la base de datos. Concepto y estructura de base de datos. Creación de una base de datos. Diseño de campos: tipo de datos, propiedades. Creación de tabla de datos: introducir, modificar, ajustar, ordenar y buscar registros. Relaciones. Consultas. Filtros

### **PERIODO III**

#### **HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS**

Fundamentos y usos de las distintas aplicaciones de ofimática: procesador de texto, dibujo y presentaciones electrónicas. Áreas de trabajo. Barra de tareas. Barra de herramientas. Configuración de páginas. Hipervínculos

#### **HERRAMIENTAS PARA LA ORGANIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO**

Presentaciones en movimiento. Mapas conceptuales. Líneas de tiempo

#### **HERRAMIENTAS GRÁFICAS Y NAVEGADORES**

Edición de imágenes, fotos. Buscadores. Utilidades principales de un buscador

Este período no se desarrollará en forma lineal, sino en la medida que se va avanzando en la teoría de la materia y que la situación del curso lo requiera.

### **PERIODO IV**

#### **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN**

Definición de lenguaje de programación. Tipos de lenguajes de programación. Código binario. Programa. Objetivos de un programa. Procesos de un programa. Pensamiento algorítmico. Lógica booleana. Representación gráfica de un algoritmo. Pseudo-código. Codificar programas en RUPLE aplicando los conceptos de programación. Entorno de trabajo. Comandos principales. Comentarios. Errores comunes.