



Embajada de Paz  
Distinción otorgada por  
Mil Milenios de Paz y Fundación PEA



**Materia: Tecnologías de la Información**

**Profesor: David Córdoba**

**Curso: 3ro**

**Ciclo Lectivo: 2023**

Contenidos	Objetivos	Actividades	Bibliografía	Recursos	Evaluación	Tiempo
<p><b>Estructura y funcionamiento de los sistemas digitales de información</b></p> <p>Partes y funciones de los sistemas digitales de procesamiento de información.</p> <p>Diferenciación entre las funciones del hardware y del software.</p>	<p>Que las y los estudiantes logren:</p> <p>Identificar las partes y funciones de los sistemas digitales.</p> <p>Utilizar diagramas, esquemas y formas de representación variadas que favorezcan la organización y sistematización de la información.</p>	<p>Lectura y análisis de textos.</p> <p>Realización de línea de tiempo.</p> <p>Análisis de artículos periodísticos.</p> <p>Resolución de actividades virtuales.</p>	<p>Manual Ciencias de la Computación – Fundación Sadosky</p>	<p>Pizarra</p> <p>Proyector</p> <p>Aula Tecnología</p> <p>Plataforma Schoology</p> <p>Aplicación Kahoot</p> <p>Aplicación Padlet</p> <p>Aplicación Canva</p>	<p>Entrega de tareas y trabajos prácticos en tiempo y forma.</p> <p>Aprobación de evaluaciones escritas y orales.</p> <p>Examen escrito.</p>	<p>1er Bimestre</p>



Embajada de Paz  
Distinción otorgada por  
Mil Milenios de Paz y Fundación PEA



<b>Introducción a la Programación</b>  Introducción al pensamiento computacional  Los problemas computacionales.  Metodología de resolución de problemas computacionales	<p>Que las y los estudiantes logren:</p> <p>Identificar y representar los problemas computacionales: descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y algoritmos.</p> <p>Identificar comandos básicos de los lenguajes de programación.</p> <p>Resolver ejercicios lenguajes de programación Gobstones</p>	<p>Aplicación de técnicas de representación para esquematizar la estructura y el funcionamiento de los sistemas digitales de información.</p> <p>Resolución de problemas mediante el trabajo activo y colaborativo entre pares.</p> <p>Resolución de ejercicios y problemas basados en la creación de algoritmos y su codificación mediante lenguajes de programación.</p>	<p>Manual Ciencias de la Computación – Fundación Sadosky</p> <p>Creación de videojuegos con Construct 2. Preparando la defensa contra los invasores extraterrestres. España: edición del autor. Wainwright, M. (2016).</p>	<p>Pizarra Proyector Aula Tecnología Plataforma Schoology Aplicación Kahoot Aplicación Padlet Aplicación Canva Entorno de programación Gobstones</p>	<p>Entrega de tareas y trabajos prácticos en tiempo y forma.</p> <p>Resolución de actividades grupales..</p>	<p>2do Bimestre</p>
--	---	--	--	--	--	---------------------



Embajada de Paz  
Distinción otorgada por  
Mil Milenios de Paz y Fundación PEA



<b>Introducción a la Robótica</b>	<p>Que los y las estudiantes logren:</p> <p>Reconocer a la automatización y a la robótica como un proceso de tecnificación con efectos en contextos de trabajo y de la vida cotidiana.</p> <p>Identificar patrones</p> <p>Redactar algoritmos y codificarlos mediante técnicas de programación</p> <p>Programar robots</p>	<p>Sistemas automáticos con tecnologías mecánicas</p> <p>Proyecto 1: La cinta transportadora</p> <p>Proyecto 2: El contenedor de residuos.</p> <p>Proyecto 3: La mano robótica</p>	<p>Manual Ciencias de la Computación – Fundación Sadosky</p> <p>Manual Crear y Programar – Avanzado 1 – Tinta Fresca</p>	<p>Pizarra Proyector Aula Tecnología Plataforma Schoology Kit Mis Ladrillos Entorno de programación MBlock</p>	<p>Entrega de tareas y trabajos prácticos en tiempo y forma.</p> <p>Resolución de actividades grupales.</p> <p>Examen escrito</p>	<p>3er Bimestre</p>
<b>Introducción a la impresión 3D</b> <b>Diseño 3D</b>	<p>Que los y las estudiantes logren:</p>	<p>Lectura y análisis de artículos periodísticos.</p>	<p>El proceso de diseño ¿Cómo diseñar pensando en los usuarios? –</p>	<p>Plataforma Schoology Aplicación Kahoot Aplicación Padlet</p>	<p>Entrega de tareas y trabajos prácticos en tiempo y forma.</p>	<p>4to Bimestre</p>



Embajada de Paz  
Distinción otorgada por  
Mil Milenios de Paz y Fundación PEA



	<p>Identificar usos y utilidades de la impresión 3D</p> <p>Comprender el funcionamiento de los ejes, formas geométricas, utilización de escalas y herramientas de precisión.</p> <p>Diseñar e imprimir un producto 3D</p> <p>Utilizar los conocimientos en 3D para crear un semáforo y otros elementos para hacer un sistema automatizado</p>	<p>Explorar y reconocer principios de usabilidad en objetos, artefactos e interfaces hombre-máquina. Utilización de entornos de diseño 3D</p> <p>Utilización de impresora 3D</p> <p>Trabajo práctico, maquetar un semáforo</p> <p>Práctica con la impresora 3D bajo un entorno controlado.</p>	<p>Educación Tecnológica – 2do Año –Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires</p> <p>GUIA TÉCNICA DE IMPRESIÓN 3D</p>	<p>Videos YouTube</p> <p>Aplicación Tinkercad</p>	<p>Aprobación de evaluaciones escritas y orales.</p> <p>Realización de actividades individuales y grupales en clases</p> <p>Presentación del proyecto construido grupalmente</p> <p>Entrega de proyecto final operativo.</p>	
--	---	--	---	---	--	--