



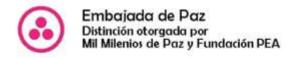
Materia: Tecnologías de la Información Profesor: David Córdoba Curso: 3ro Ciclo Lectivo: 2023

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



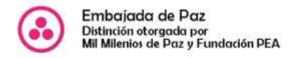


Introducción a la Programación Introducción al pensamiento computacional Los problemas computacionales. Metodología de resolución de problemas computacionales	Que las y los estudiantes logren:  Identificar y representar los problemas computacionales: descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción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





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





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