

---

## PROGRAMA TALLER COMPUTACIÓN 3<sup>ROS</sup>

Profesor. VERGARA, Jorge Andrés.

Profesor. DE LEON, Pablo.

### **Unidad N°1: Conocimientos Básicos.**

¿Qué es la Informática? ¿Qué es la computadora? ¿Cuál es su función? Hardware y Software. Clasificación de Software: Sistema Operativo, Programas y Datos de Usuario. Datos e Información. Unidades de Medida. ¿Que son los Periféricos? Clasificación: Entrada, Salida y Mixtos. El teclado. El mouse. El monitor. La impresora. El microprocesador. El disco Rígido. La memoria RAM.

### **Unidad N°2: Sistema Operativo y Administración de Archivos.**

¿Qué es un sistema Operativo? Cronología de los sistemas operativos. Sistemas Operativos Windows. Sistema de Archivos. Carpetas. Archivos. Nombre de Carpetas y Archivos. Reglas relacionadas a los archivos y carpetas. Entorno de Trabajo. Manejo de Ventanas. La Barra de Menú. Las Barras de Desplazamiento. La Barra de Estado. La Barra de Herramientas. El Explorador de Windows. Como accedo al Explorador de Windows. Como está compuesto. Seleccionar Archivos.

### **Unidad N°3: Procesador de Texto.**

Mi primer documento. Introducción a elementos de Word. Edición Básica. Guardar, Abrir, Eliminar. Formato Carácter y Párrafo (Tipos, estilos y tamaño. Sangrías: Izquierda, derecha, primera línea y francesa. Espacio Interlineal y espacio entre párrafos. Alineación de texto. Espacio entre caracteres. Numeración y Viñetas. Bordes y Sombreados. Tabulaciones.). Diseño de Pagina (Columnas). Tablas. Imágenes y Gráficos. Impresión.

### **Unidad N°4: Planilla de Cálculo.**

Introducción. Elementos de Excel. Empezando a trabajar con Excel. Operaciones con archivos. Funciones. Selección de celdas. Formato de celdas. Borrado de celdas. Formato de filas. Formato de columnas. Formato de hojas. Insertar filas, columnas, celdas y hojas. Eliminar filas, columnas, celdas y hojas. Mover celdas. Copiar celdas. Tablas dinámicas. Corrección de la ortografía. Gráficos. Impresión.

### **UNIDAD 5: Introducción a resolución de problemas**

-Inicialización en la resolución de problemas y algoritmos. Introducción a pensamiento lógicos. Plantear y resolver distintos problemas con ecuaciones.

### **Unidad N°6: Introducción al lenguaje Pseint.**

Nivel inicial e intermedio. sintaxis relacionada con otros lenguajes. Algoritmos. Funciones. Sentencias. Acciones secuenciales. Estructuras de control. Variables. Funciones y subprocesos.

### **Unidad N°6: Elaboración de informes técnicos UTILIZANDO WORD.**

Portada. Un resumen de texto. Índice. Glosarios de símbolos o términos técnicos. Introducción. Desarrollo del cuerpo del texto. Conclusiones, los anexos que se necesiten, bibliografía consultada.

---

### **Unidad N°7: Scratch.**

Desarrolla el pensamiento lógico. Fomenta la creatividad, mejora el razonamiento, facilita el pensamiento sistémico y la resolución de problemas. Procesos interactivos(bucles), criterios condicionales (si, entonces, si-no), variables, etc.

### **Unidad N°8: Presentaciones.**

Generalidades. Formas de acceso. La ventana o área de trabajo. Modos de visualización. Creación de una presentación. Uso del asistente. Manejo general de diapositivas. Reorganización de la presentación. Edición y formateo de la presentación. Configuración de transición y animación de diapositivas. Inserción de gráficos e imágenes prediseñadas. Inclusión de sonidos y videos. El visor. Ejecución de una presentación. Impresión de la presentación.

### **Unidad N°9: Lightbot**

Secuenciado. Sobrecarga. Procedimientos. Bucles Recursivos. Condicionales (aplicación para Android).