

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

MARZO

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
2	09/03- 13/03	Diagnóstico inicial del grupo	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Presentación de la asignatura, pautas de trabajo y evaluación. (Presencial en el aula)
3	16/03- 20/03	Diagnóstico inicial del grupo	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Creación de las aulas virtuales en la plataforma Classroom: http://classroom.google.com/ <input checked="" type="checkbox"/> Control del listado de participantes por curso <input checked="" type="checkbox"/> Envío de invitaciones a quienes no han ingresado a la plataforma todavía. <input checked="" type="checkbox"/> Publicación de un mensaje de bienvenida y reglas de convivencia en el espacio virtual. <input checked="" type="checkbox"/> Envío de sugerencias y pautas para esta primera semana a los alumnos: Navegación por la plataforma, familiarización con sus distintos recursos y subida de una foto de perfil, disolución de dudas.
4	23/03- 31/03	Diagnóstico inicial del grupo	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Continuación de indagación de saberes previos. Lectura de información sobre la temática: ¿Qué son las Tics? <input checked="" type="checkbox"/> Publicación de un video explicativo sobre la Web 1.0 y la Web 2.0 – Comparación y exposición del video con sus respuestas en clase.

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

ABRIL

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
1	01/04- 10/04	Diagnóstico inicial del grupo	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación Diagnóstica mediante la implementación de la herramienta "Formularios de Google"
2	13/04- 17/04	<u>El rol de la informática y las TIC:</u> -Las Tecnologías de la Información y Comunicación. - Historia. Definición. -- Web 1.0 y 2.0. Web 1.0 y 2.0: Definición y características. -Cambios a través del tiempo. Las revoluciones tecnológicas a lo largo de la historia (la imprenta, el telégrafo, el teléfono, la fotografía, la radio, la televisión y la informática)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Definición de "Tecnologías de la Información" y su historia. <input checked="" type="checkbox"/> Lectura de apunte digital sobre: Las revoluciones tecnológicas que fueron sucediendo con el paso del tiempo y los avances tecnológicos. (Ej.: Telégrafo, teléfono, fotografía, etc.) <input checked="" type="checkbox"/> Ampliación de conceptos dados mediante la búsqueda de información en internet, citando fuentes. <input checked="" type="checkbox"/> Intercambio de opiniones con los alumnos.
3	20/04- 24/04	<u>Introducción al pensamiento computacional:</u> -Los problemas computacionales. Metodología de resolución de problemas computacionales - Estrategias y	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Definición de "Pensamiento Computacional". <input checked="" type="checkbox"/> Lectura de diagrama sobre "Alfabetización Digital" <input checked="" type="checkbox"/> Visualización de un video alusivo al tema

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

		estructuras de programación.	Pensamiento Computacional y programación. <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión - intercambio de opiniones con los alumnos sobre lo visto.
4	27/04-31/04	<u>Introducción al pensamiento computacional:</u> -Los problemas computacionales. Metodología de resolución de problemas computacionales - Estrategias y estructuras de programación.	<input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Visualización de gráfico: características/capacidades del Pensamiento Computacional (Descomposición – Abstracción – Patrones – Algoritmos) <input checked="" type="checkbox"/> Selección de una de las características del PC, búsqueda de información y ejemplificación con situaciones de la vida cotidiana.

MAYO

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
1	04/05-08/05	<u>Introducción al pensamiento computacional:</u> -Los problemas computacionales. Metodología de resolución de problemas computacionales - Estrategias y estructuras de programación.	<input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Lectura de un apunte de clase sobre la temática "Características del pensamiento computacional"

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

			<p>(Descomponer – Pensar de forma algorítmica - Generalizar – Abstractar – Evaluar)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación con gráficos. <input checked="" type="checkbox"/> Resolución de dudas sobre los conceptos dados.
2	11/05-15/05	<p><u>Introducción al pensamiento computacional:</u> -Los problemas computacionales. Metodología de resolución de problemas computacionales - Estrategias y estructuras de programación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo individual sobre algoritmos y pseudocódigo. Semejanzas y diferencias. <input checked="" type="checkbox"/> Visualización de un video sobre la temática. <input checked="" type="checkbox"/> Intercambio grupal sobre lo visto.
3	18/05-22/05	<p><u>Introducción al pensamiento computacional:</u> – Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones, condicionales y bucles – Introducción a la programación por bloques. -Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Tarea individual sobre el

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

		<p>programación por bloques en línea.</p> <p>-Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad)</p> <p>-Entradas y salidas digitales.</p> <p>-Entradas y salidas analógicas.</p> <p>-Variables.</p> <p>-Instrucciones y estructuras generales de programación.</p> <p>-Bloques básicos de control.</p> <p>-Componentes electrónicos, sensores y actuadores</p>	<p>Código Binario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Ampliación de contenidos <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación <input checked="" type="checkbox"/> Visualización de videos alusivos y gráficos. <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión - intercambio de opiniones con los alumnos sobre lo visto.
4	25/05-29/05	<p><u>Introducción al pensamiento computacional:</u></p> <p>– Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones, condicionales y bucles –</p> <p>Introducción a la programación por bloques.</p> <p>-Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de programación por bloques en línea.</p> <p>-Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad)</p> <p>-Entradas y salidas digitales.</p> <p>-Entradas y salidas analógicas.</p> <p>-Variables.</p> <p>-Instrucciones y estructuras generales de programación.</p> <p>-Bloques básicos de control.</p> <p>-Componentes electrónicos, sensores y actuadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Lectura de apunte de clase: Introducción a la programación por bloques: Scratch, Mblock, etc. <input checked="" type="checkbox"/> Búsqueda de información y ejemplificación sobre la temática.

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

JUNIO

Semana	Fecha	Contenidos	Actividades
1	01/06-05/06	<u>Introducción al pensamiento computacional:</u> – Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones, condicionales y bucles – Introducción a la programación por bloques. -Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de programación por bloques en línea. -Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad) -Entradas y salidas digitales. -Entradas y salidas analógicas. -Variables. -Instrucciones y estructuras generales de programación. -Bloques básicos de control. -Componentes electrónicos, sensores y actuadores	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Gamificación de contenidos: Visita a la página: https://code.org/ <input checked="" type="checkbox"/> Selección de juegos de programación por bloques. <input checked="" type="checkbox"/> Exploración individual de un juego seleccionado. <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión - intercambio de opiniones con los alumnos sobre lo visto.
2	08/06-12/06	<u>Introducción al pensamiento computacional:</u> – Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones, condicionales y bucles – Introducción a la programación por bloques. -Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de programación por bloques en línea.	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Introducción a Pilas Bloques – Apunte de clase <input checked="" type="checkbox"/> Ejercitación en: http://pilasbloques.program.ar/

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

		<p>-Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad)</p> <p>-Entradas y salidas digitales.</p> <p>-Entradas y salidas analógicas.</p> <p>-Variables.</p> <p>-Instrucciones y estructuras generales de programación.</p> <p>-Bloques básicos de control.</p> <p>-Componentes electrónicos, sensores y actuadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Intercambio de experiencias sobre este programa. <input checked="" type="checkbox"/> Refuerzo de conceptos (algoritmos – programación)
3	15/06-19/06	<p><u>Introducción al pensamiento computacional:</u></p> <p>– Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones, condicionales y bucles – Introducción a la programación por bloques.</p> <p>-Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de programación por bloques en línea.</p> <p>-Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad)</p> <p>-Entradas y salidas digitales.</p> <p>-Entradas y salidas analógicas.</p> <p>-Variables.</p> <p>-Instrucciones y estructuras generales de programación.</p> <p>-Bloques básicos de control.</p> <p>-Componentes electrónicos, sensores y actuadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom <input checked="" type="checkbox"/> Apunte de clase: Instrucciones – Condicionales y bucles. <input checked="" type="checkbox"/> Ejemplificación. <input checked="" type="checkbox"/> Búsqueda de información y puesta en común. <input checked="" type="checkbox"/> Reflexión - intercambio de opiniones con los alumnos sobre lo visto.
4	22/06-26/06	<p><u>Introducción al pensamiento computacional:</u></p> <p>– Concepto de algoritmo y pseudocódigo – Concepto de variable – Instrucciones,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Profundización de contenidos en la plataforma Classroom: <input checked="" type="checkbox"/> Visualización de un video sobre:

Ciclo Lectivo:	2020
Docente:	Prof. Vanina M. Cordara
Curso:	3° año – Todas las orientaciones -
Asignatura:	Tecnologías de la Información I

	<p>condicionales y bucles – Introducción a la programación por bloques. -Uso de Scratch, Pilas Bloques, Mblock, y otras aplicaciones de programación por bloques en línea. -Introducción a Arduino: Programación en entorno Arduino (Utilizando simulador Tinkercad) -Entradas y salidas digitales. -Entradas y salidas analógicas. -Variables. -Instrucciones y estructuras generales de programación. -Bloques básicos de control. -Componentes electrónicos, sensores y actuadores</p>	<p>“Introducción a Arduino”</p> <ul style="list-style-type: none"> ☑ Visualización de Gráficos sobre las distintas partes de la placa. ☑ Visita a la página del simulador Tinkercad: https://www.tinkercad.com/ ☑ Familiarización y exploración del sitio y sus diversas características. ☑ Reflexión - intercambio de opiniones con los alumnos sobre lo visto. ☑ Resolución de dudas/preguntas sobre la temática.
--	---	---