



Planificación del período de apoyo y acompañamiento para la evaluación y promoción. Ciclo lectivo 2017

Asignatura: Tecnologías de la Información 3

Profesor/a: Vanina Beltrame

Curso: 3EROS "A", "B" y "C"

EJE	CONTENIDOS NODALES	Contenidos pendientes (marcar)	Aprobado (A) o En Proceso (EP)	ACTIVIDADES	CONDICIONES REQUERIDAS PARA LAS CLASES Y MODALIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DE LOS SISTEMAS DIGITALES DE INFORMACION	Partes de un Sistema computacional: Diferencias entre Hardware y Software	Concepto de Hardware (ejemplos)		<ul style="list-style-type: none"> Explicación y lectura de material provisto por el docente. Asistencia a preguntas y ejercitación teórica a completar. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Traer carpeta completa con toda la teoría y ejercicios vistos en clase. ✓ Traer las consignas de los Trabajos Prácticos de diagramación de algoritmos, propuestos en clase, junto con la resolución de los mismos. ✓ Traer el Pendrive con todos los trabajos realizados en clase en Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asistencia obligatoria del 75% de las horas ✓ Examen Teórico y/o Práctico de modalidad escrita, de aplicación de los conocimientos obtenidos. El mismo puede poseer preguntas abiertas, o de varias opciones, cuadros a completar y/o ejemplificación de conceptos a desarrollar. ✓ Examen Práctico en computadora de resolución de consignas para resolver estrategias de videojuegos. ✓ Sólo se pasará a instancia oral en aquellos casos cuyo escrito llegue a un puntaje aproximado de 5 (cinco) y haya que definir la nota final.
		Concepto de Software (ejemplos)		<ul style="list-style-type: none"> Explicación y lectura de material provisto por el docente. Asistencia a preguntas y ejercitación teórica a completar. 		
	Estructura física e interna del funcionamiento computacional (CPU, UC, UAL, RAM, ROM, Periféricos, etc)	CPU, UC, UAL, Memorias RAM y ROM		<ul style="list-style-type: none"> Ejercitación para completar con los datos correctos para ver nivel de comprensión, y explicación de teoría. 		
		Periféricos y su clasificación		<ul style="list-style-type: none"> Ejercitación para completar con los datos correctos para ver nivel de comprensión, y explicación de teoría. 		
INTRODUCCION AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL	Los Problemas computacionales	Algoritmos de resolución de problemas en forma gráfica escrita (uso de sentencias secuenciales, repetitivas, condicionales simples y compuestas)		<ul style="list-style-type: none"> Explicación del concepto de algoritmo. Explicación de clasificación de tipos de algoritmos. Planteo de problemas con distintos tipos de resoluciones para poner en juego la diversidad de algoritmos que pueden resolverlo. Diagramación de soluciones 		
	Desarrollo de aplicaciones	Desarrollo de programas de entorno educativo para resolver estrategias de videojuegos dadas.		<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo en la computadora de distintos tipos de programas de videojuegos de acuerdo a una consigna dada por el docente.. 		

Fecha:

Firma docente, alumno y padre/madre/tutor: