



2019

MATERIA: Tecnologías de la Información

CURSO: 3° 1°, 3° 2°

DOCENTE: Lic. Prof. Daniel B. Toscano

Fundamentación

La asignatura Tecnologías de la Información propone el tratamiento, de manera articulada y sistemática, de contenidos provenientes de tres áreas de conocimiento diferentes y complementarias: ciencias de la computación; informática; tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

En relación con las ciencias de la computación, se abordan los principios y fundamentos básicos asociados con el pensamiento computacional. Se hace hincapié en el desarrollo de capacidades para analizar problemas y modelizar, descomponer en partes, identificar regularidades, crear algoritmos de solución, representarlos y codificarlos mediante lenguajes de programación. Es necesario resaltar la relevancia de aquellos conceptos y procedimientos estables que perduran independientemente de las tecnologías con que se implementan.

Desde el campo de la informática, se provee una articulación entre la ciencia y la tecnología, vinculando los fundamentos y formas de pensar provenientes de las ciencias de la computación con los conocimientos, las estrategias y técnicas relacionadas con el almacenamiento, el procesamiento, la producción y la transmisión de información en formato digital. Se incluyen, también, la comprensión, selección y utilización de los dispositivos, sistemas y aplicaciones tecnológicas con que se implementan estos procesos.

Al mismo tiempo, a través del campo de estudio de las tecnologías de la información y la comunicación, se integran las ciencias de la computación, la informática y los sistemas de comunicaciones, extendiéndose el estudio a sistemas tan variados como dispositivos de comunicación, servicios de comercio electrónico o sistemas de posicionamiento global, por ejemplo. Se propone un análisis que trascienda el vertiginoso desarrollo de estas tecnologías, con énfasis en los procesos que las TIC son capaces de realizar independientemente de los productos físicos o virtuales que los constituyen: capturar, almacenar, procesar y transmitir información, automatizar procesos, interconectar sistemas, intercambiar datos en diferentes formatos y plataformas, comunicar personas, organizar y gestionar datos, entre otros



2019

Propósitos

Promover situaciones que favorezcan el análisis y la comprensión de los sistemas digitales de información y que brinden estrategias que posibiliten el reconocimiento de analogías entre ellos.

Favorecer en los alumnos el interés por analizar problemas computacionales y desarrollar la capacidad de resolverlos aplicando estrategias, estructuras y metodologías de programación.

Proponer situaciones y contextos variados para desarrollar aplicaciones informáticas mediante entornos de programación educativos.

Objetivos de aprendizaje

- Representar la estructura de los sistemas digitales de procesamiento de información, identificando partes, funciones e interrelaciones.
- Identificar el rol del software y la programación en los sistemas digitales de procesamiento de información.
- Reconocer la función de los algoritmos, sus técnicas de representación, y aplicarlos para la resolución de problemas computacionales.
- Aplicar técnicas y estrategias para crear animaciones y videojuegos mediante entornos de programación educativos.

Contenidos

Eje nº 1

Estructura y funcionamiento de los sistemas digitales de información:

Partes y funciones de los sistemas digitales de procesamiento de información.

Diagramas funcionales de bloques, representación de periféricos (entrada, salida, entrada / salida, almacenamiento secundario). Hardware de procesamiento, memorias. Tipos de bus. Análisis de diferentes computadoras. Reconocimiento de sistemas digitales de procesamiento de información en el entorno y funciones básicas de estos sistemas. Interacción hardware software.

Diferenciación entre las funciones del hardware y del software. Rol de cada uno. Distintos tipos de software, generalidades. Software libre. Las cuatro libertades del software libre. Software de bajo y alto nivel. Intérpretes, compiladores y software compilado.



2019

Eje n° 2

Introducción al pensamiento computacional.

Los problemas computacionales. Reconocimiento de datos de entrada, proceso, y resultados (datos de salida) en problemas cotidianos. Planificación del algoritmo. Modelización del problema. Metodología de caja negra. Análisis de programas sencillos o animaciones. Metodología de resolución de problemas computacionales. Noción de programa. Pseudocódigo. Análisis de problemas ya resueltos. Etapas: análisis del problema, identificación de los datos, diseño y representación del algoritmo, codificación, ejecución, prueba, depuración. Estrategias y estructuras de programación. Programación estructurada: Estructuras de programación repetitivas (indefinidas, condicionadas, definidas) y condicionales (incluyendo operaciones lógicas y booleanas). Conceptos de dato y sus tipos (numéricos, alfanuméricos, booleanos, etcétera), variables (incluyendo declaraciones, asignaciones y uso de expresiones matemáticas). Lenguaje a utilizar: Scratch.

Estrategias de enseñanza

- Presentación de la situación, en texto y/o video.
- Diálogo interrogatorio, trabajo con ideas previas.
- Observación en conjunto.
- Trabajo grupal.
- Planteamiento y resolución de conflictos en papel y/o PC.

Recursos para la enseñanza

- Pizarrón
- Computadoras de los estudiantes / profesor / gabinete de informática
- Software Scratch 1.4.
- Videos seleccionados de la red
- Carpeta de clase



2019

Evaluación

Dentro de la evaluación se tendrá en cuenta:

- A. Comportamiento en clase.
- B. Trabajos individuales y grupales realizados en papel, en máquina, y exposiciones orales individuales o grupales.
- C. Intervención en debates áulicos.
- D. Evaluaciones orales para los temas teóricos (coloquio: pasan dos estudiantes y se generan preguntas que propician al debate, enriqueciéndose las respuestas con la interacción grupal). Evaluación en máquina: seguimiento y control en pantalla.

Bibliografía

Selección de apuntes entre los que se encuentra la siguiente bibliografía:

- Tecnologías de la información, Alicia Cortagerena, Claudia Freijedo 2006, Ed. Pearson Prentice Hall.
- Algoritmos y programación (guía para docentes) segunda edición, 2007, 2009. Juan Carlos López García <http://www.eduteka.org>
- Distintos tipos de software y licencias <https://www.gnu.org/home.es.html>
- Guía de Referencia Scratch 1.4 disponible en <http://www.eduteka.org/ScratchGuiaReferencia.php> consultada el 29/03/2016
- Programación con Scratch, Juan Carlos López García. Cuaderno de trabajo dirigido a estudiantes de grados 3° a 6° cuarta edición: 2007, 2009, 2010, 2011 (4.01, Agosto 2011). Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. <http://www.eduteka.org>.
- Programación con Scratch (sitio oficial del MIT) <https://scratch.mit.edu/>
- Apuntes y tutoriales realizados por el docente.



Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Ministerio de Educación
Dirección de Formación Docente
Escuela Normal Superior N° 7 "José María Torres"

2019

PROYECTO ESI

Para estudiantes de: 2°3° – 3°1°, 3°2° – 4°3°, 4°4°.

“REDES SOCIALES.....PELIGRO REAL.....PELIGRO VIRTUAL”

Fundamentación:

En los tiempos que corren, no es una novedad que los chicos y chicas de hoy han encontrado una nueva forma de comunicarse a través de las redes sociales. Se han apropiado de estas tecnologías modificando notoriamente el modo de relacionarse entre ellos, transformando los límites entre lo público y lo privado.

Todo acto se publica y se comparte con otros, conocidos y desconocidos. Los chicos están atentos a la mirada del otro y buscan cierta aprobación, y en ese afán de mostrarse, suelen perder la mirada referida al cuidado de la integridad personal, entendida como la protección frente a terceros, y, en consecuencia, el cuidado de sí mismos y del otro.

Gran parte de los usuarios frecuentes viven el entorno de Facebook y otras redes como un lugar público en el que mostrarse, expresarse y encontrarse con sus pares. Allí se encuentran, comentan y opinan de la misma manera en que lo harían si estuvieran reunidos después de un día de escuela.

Ellos eligen qué mostrar de sí mismos, actividad vivida de forma natural, pero que también puede exponerlos a algunos riesgos. El predominio de la imagen a través de las fotos y una valoración de la imagen personal, tan importante para los adolescentes, determinan la publicación de cientos de auto fotos. Los amigos virtuales se han vuelto frecuentes. Los amigos de los chicos y chicas ya no son solo los que van juntos al colegio o los que se juntan para salir el fin de semana. Ahora los adolescentes cuentan con extensos listados de amigos, que su a vez son amigos, familiares o conocidos de otros.

Objetivos:

- Entiendan la existencia de los riesgos de la burbuja virtual.
- Analicen el alcance de estas nuevas formas de comunicación a efectos de construir barreras que los protejan.
- Se concienticen de los peligros que significa no separar lo real de lo virtual

Recursos: computadora, videos específicos, proyector.

Actividades: Se proyectarán videos relacionados con esta temática analizándose los mismos, debatiendo y argumentando. (Actividad con el Profesor como moderador)

Tiempo: Se ha planificado para que el proyecto dure 1 clases.

Evaluación: Se expondrán las conclusiones generales a modo de cierre concientizador.