

**PROGRAMA DE RECUPERACIÓN DE SABERES**  
**PENDIENTE DE APROBACIÓN – EQUIVALENCIA:**

**COMPUTACIÓN**

CURSO: 2° "A"

MODALIDAD: CICLO BÁSICO

AÑO: 2.025

**I. CAPACIDADES PARA LA APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA**

- Lograr un conocimiento de las tecnologías y herramientas fundamentales de la computación de manera que aprenda a usar a la computadora como herramienta de trabajo, conociendo su precisión, capacidad y limitaciones.
- Desarrollar la comunicación, utilizando a la PC como Herramienta, en especial Internet en todas sus modalidades y con diferentes objetivos

**II. UNIDADES DE CONTENIDOS PARA ALUMNOS REGULARES (por Etapas).**

**1° TRIMESTRE**

**Unidad Nº 1: Windows**

- Conceptos Previos: Sistema Operativo y Windows. Escritorio de Trabajo: Concepto. Elementos: Fondo, Iconos y Barra de Tareas. Menú Inicio.
- Ventanas: Definición. Elementos que componen una ventana. Mover, cambiar tamaño, minimizar, maximizar, restaurar, organizar y cerrar ventanas.
- Panel de Control: Definición. Contenido de las fichas: Configuración Regional, Agregar o quitar programas, Fecha y Hora, Mouse, Pantalla, Sonido y Teclado.
- Accesorios: Paint. Wordpad. Copiar y pegar entre Accesorios.
- Explorador de Windows: Utilidad. La pantalla del Explorador. Archivos. Unidades de almacenamiento. Medida de la información. Crear carpetas. Copiar, cambiar nombre, mover, borrar archivos o carpetas. Formateo de disco.

**Unidad Nº 2: Microsoft Excel**

- Utilidad de Excel. Partes de la pantalla. Creación de fórmulas y funciones.

**2° TRIMESTRE**

**Unidad Nº 2: Microsoft Excel**

- Planillas simples. Funciones: SUMA – MAX – MIN – PROMEDIO. Formato de planillas. Ejercicios
- Funciones: CONTAR. CONTAR.SI. CONTAR.BLANCO. CONTARA. Ordenar datos. Formato Condicional. Gráficos estadísticos. Ejercicios

**3° TRIMESTRE**

**Unidad Nº 3: Excel**

- Funciones lógicas de Excel: Función SI. Ejercicios de aplicación
- Funciones de referencia: Función BUSCAR. Ejercicios combinados.

**Unidad Nº 4: Scratch**

- ¿Qué es Scratch?. Interfaz. Bloques de código. El primer programa. Agregar nuevos objetos y fondos. Crear animaciones, juegos, historias interactivas

---

### III. BIBLIOGRAFIA:

- Carpeta Teórica y Práctica (Desarrollada en Clases)

---

### IV. CONTENIDOS QUE LOS POR EQUIVALENCIAS DEBEN AGREGAR AL PROGRAMA ANTERIOR PARA LA APROBACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Ninguno.

---

### V. MODALIDAD DE EVALUACIÓN. (ACLARAR CUALES SON LOS CRITERIOS PARA LA APROBACIÓN).

#### Para Etapas Compensatorias:

- ❖ Deberá rendir temas por Trimestre.
- ❖ Deberá obtener en cada Trimestre como calificación el 60% o más para **APROBAR**.
- ❖ Se insistirá en objetivos que el alumno no haya alcanzado.

#### Modalidad Escrita de Evaluación:

- ❖ Deberá obtener el 60% o más para **APROBAR**.
- ❖ Si obtiene entre el 40% y el 57% pasa a **INSTANCIA ORAL**.
- ❖ Si obtiene menos del 40% **DESAPROBADO**.

#### Mesa Examinadora

- Deberá obtener el 60% o más para **APROBAR**.
- Si obtiene entre el 40% y el 57% pasa a **INSTANCIA ORAL**.
- Si obtiene menos del 40% **DESAPROBADO**.

---

### VI. REQUISITOS QUE EL ALUMNO DEBERA CUMPLIR PARA PRESENTARSE ANTE LA COMISION EVALUADORA:

1. Documento Nacional de Identidad.
2. Permiso de Examen (retirarlo 10 minutos antes del inicio del examen en SECRETARIA).
3. Uniforme del Establecimiento.
4. Presentación del alumno con 10 minutos de anticipación

#### **PROFESOR/ES DE LA ASIGNATURA:**

**NOMBRE Y APELLIDO:** ROSANA DEL HUERTO AVILA

**FIRMA** .....