



INSTITUTO SAN ROMAN

A -253 DE ENSEÑANZA PRIVADA INCORPORADO A LA ENSEÑANZA OFICIAL



Religiosos
Agustinos
de la Asunción

PROGRAMA 2026

Departamento: CIENCIAS EXACTAS

Asignatura: Educación Tecnológica

Docente: Nadia Noemí Matias Colque

Año: 1°

División: NATURALES

Objetivos vertebrales:

- *Incorporar el correcto significado de las palabras relacionadas con las tecnologías de la información.*
 - *Usar correctamente software de aplicación orientado a productividad, navegación web, comunicación y creaciones multimedia.*
 - *Analizar y resolver problemas mediante la creación de software y/o utilización de hardware.*
-

Núcleo vertebral 1: PROGRAMAS Y ALMACENAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Contenidos nodales:

Definición de informática. Definición de algoritmo. Definición de programa. Tipos de programas informáticos. Almacenamiento de la información. Tipos de almacenamiento de la información.

Aplicaciones para entregas de tareas y trabajos prácticos: aplicaciones para crear documentos, hojas de cálculo, presentaciones.

Búsqueda de información e imágenes. Derechos de Autor. Uso de aplicaciones para realizar trabajos interdisciplinarios: aplicaciones para editar videos, sonidos e imágenes.

El rol de la tecnología en la actualidad.

Núcleo vertebral 2: LÓGICA BOOLEANA Y PROGRAMACIÓN IMPERATIVA

Contenidos nodales:

Aplicaciones para programar: entornos de desarrollo y sistemas de control de versiones.

Lógica booleana. Lenguajes de programación. Variables. Estructura condicional. Estructura repetitiva. Arreglos y vectores. Matrices. Funciones con y sin parámetros. Creación de interfaces gráficas. Desarrollo de videojuegos de pequeña escala.



INSTITUTO SAN ROMAN

A -253 DE ENSEÑANZA PRIVADA INCORPORADO A LA ENSEÑANZA OFICIAL



Religiosos
Agustinos
de la Asunción

Núcleo vertebral 3: INTRODUCCIÓN A LA ROBÓTICA

Contenidos nodales:

La robótica. Tipos de robots, su estructura y sus características. Componentes electrónicos básicos. Formas de programar un robot.

Arduino. Entorno de Desarrollo Integrado de Arduino. Técnica y armado de Robots pequeños.

Herramientas pedagógicas/tecnológicas

- Guías teóricas y prácticas elaboradas por la docente
- Google Classroom
- Sistemas de Control de Versiones
- Entorno de Desarrollo Integrado Visual Studio Code

Metodología de evaluación

Cada alumno deberá realizar actividades individuales o grupales y realizar evaluaciones presenciales que serán escritas por computadora. También se evaluará el desempeño del alumno frente al desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

Para aprobar la materia, además de entregar todas las actividades realizadas y aprobar la evaluación presencial, también deberá tener aprobados 2 de todos los proyectos interdisciplinarios que se realizarán durante el año.

En caso de que un alumno esté ausente el día de alguna evaluación y luego justifique su ausencia, será evaluado la siguiente clase donde se presente y la evaluación será escrita por computadora.

Por último, en caso de que el alumno no entregue a tiempo las actividades o proyectos, se le comunicará la nueva fecha de entrega; y luego de entregar las actividades o proyectos, deberá responder oralmente algunas preguntas relacionadas con los contenidos abordados.

Pautas de aprobación

Para aprobar la materia un alumno deberá entregar todas las actividades pedidas, aprobar las 4 evaluaciones que se tomarán al finalizar cada bimestre y aprobar 2 proyectos interdisciplinarios.