



INSTITUTO DEL CARMEN A-15
Paraguay 1766 – Ciudad de Bs As
4812-0739



*“Colegio Del Carmen formando líderes del Siglo XXI
que amen, conozcan y sirvan a Dios”*

PROGRAMA DE COMPUTACIÓN

CURSO: 5° Año Bachiller

PROFESOR: Suarez Paula

UNIDAD I: AULAS VIRTUALES

Concepto de aulas virtuales. Suscripción al aula virtual que se utilizará durante el año.
Aplicaciones de Google: Doc's, Drive, Picassa, Sites, Grupos, etc.

UNIDAD II: PROCESADOR DE TEXTO: Microsoft Word

Formato general del documento. Diseño de página. Armado del CV. Columnas. Secciones.
Creación de tablas. Autoformas y barra de dibujo. Agrupar y desagrupar objetos.
Inserción de imágenes. Ajustes. Formas. SmartArt. WordArt. Establecer vínculos a
páginas web. Revisar ortografía.

UNIDAD III: PLANILA DE CÁLCULO: Microsoft Excel

Revisión de fórmulas y funciones. Fórmula entre hojas. Funciones de estadística,
funciones lógicas y funciones matemática. Validación de datos. Filtros. Función buscar.
Gráficos. Tipos de gráficos. Creación de un gráfico. Modificación de un gráfico. Aplicar
diferentes formatos. Enunciados contables para su resolución.

UNIDAD IV: PRESENTADOR MULTIMEDIA: Microsoft Power Point - Movie maker - Prezy - Publisher

Revisión de conceptos generales. Aplicación de animaciones en la elaboración y
presentación de Trabajos Prácticos. Presentaciones personalizadas. Armar folletos,
publicidades. Crear videos con fotos, textos y audio. Crear publicaciones y materiales de
marketing de calidad profesional como folletos, boletines.

UNIDAD V: EDITOR DE IMÁGENES: Photoshop u otro

Introducción a la herramienta. Descripción de pantalla. Concepto de trabajo por capas.
Recortar una imagen. Cambio de formatos de imagen. Adecuar los gráficos a la
necesidad del trabajo.

UNIDAD VI: EDITOR DE SONIDO: AUDACITY o similar

Descarga e instalación del programa. Descripción de pantalla. Recortar un archivo de audio. Adecuar el archivo de audio a la necesidad del trabajo.

UNIDAD VII: Programación

Introducción al pensamiento computacional. Desarrollar problemas computacionales aplicando estrategias y metodologías de programación.

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES.

Se presentarán proyectos, solicitados por docentes, para los cuales utilizaremos las herramientas mencionadas u otras necesarias, para su elaboración.

Bibliografía del docente:

Apuntes dados por el docente.

Bibliografía del alumno: Material suministrado por el docente, apuntes de clase.

Prof. Suarez Paula