



Programa de Tecnología
Prof. Marcelo Benincasa

Unidad 1. Sistemas Operativos

- ◆ Versiones, gráfica, reconocimiento de su interfaz, ventanas, íconos, archivos, tamaños,
- ◆ unidades de almacenamiento
- ◆ Capas del sistema Operativo: núcleo, herramientas, interfaz gráfica, aplicaciones, datos
- ◆ Generaciones de Computadoras: componentes sucesos relacionados.
- ◆ Historia de los sistemas operativos.

Unidad 2. Las áreas de demanda y las respuestas de la tecnología.

- ◆ Introducción a la tecnología: concepto.
- ◆ Detección de necesidades y demandas sociales: concepto, identificación y modos de
- ◆ satisfacción.
- ◆ Técnica: concepto, clasificación, formas de realización y evolución.
- ◆ Historia de los inventos de la humanidad: concepto de descubrimiento, invento e
- ◆ innovación.
- ◆ Producto tecnológico: concepto y clasificación.

Unidad 3. Materiales, herramientas, máquinas, procesos e instrumentos.

- ◆ Materiales: concepto y clasificación.
- ◆ Instrumentos, herramientas y máquinas en el proceso de producción. Papel.
- ◆ Materiales de construcción. Concepto de estructuras: estructuras biológicas y
- ◆ arquitectónicas.
- ◆ Estructuras: soportes, columnas, vigas, tirantes o tensores, tracción, compresión y flexión.
- ◆ Móviles y fijas. Concepto y aplicación.

Unidad 4. Cabri

- ◆ Líneas, rectas, polígonos, mediciones de áreas, ángulos, longitud, nombres.

Unidad 5. Paint Shop Pro.

- ◆ Creación de formas básicas, colores, estilos de guardados, diferencias entre formatos de
- ◆ imágenes. Imágenes de mapas de bits. Capas, efectos de mapas de bit.
- ◆ Copiar mover imágenes, medios de captura de imágenes, transmisión de datos entre la PC y
- ◆ los medios de almacenamiento digitales.

ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- ◆ Desempeño del alumno frente al equipo.
- ◆ Dominio del software utilizado.
- ◆ Correcta postura dactilar y corporal.
- ◆ Empleo adecuado del vocabulario técnico; correcta expresión oral y escrita.
- ◆ Cumplimiento del material de trabajo y presentación en tiempo y forma de los ejercicios
- ◆ prácticos.
- ◆ Control de disquetes y carpetas.
- ◆ Trabajo diario del alumno.
- ◆ Participación en clase.
- ◆ Creatividad y desempeño.