



**COLEGIO ANDINO
DEUTSCHE SCHULE**

Kurz Version - Curriculum für Informatik in der Jahrgangsstufe 5°
Currículo de Informática para los cursos 5°

Jahrgang 2019-2020	Themas - Temas	1. Semestre
<ul style="list-style-type: none"> • Identidad y ciudadanía digital • Usuario y contraseña Correo Institucional • Unidades locales y de red • Comportamientos digitales y decálogo de informática. • Reconocimiento del entorno de trabajo que ofrece PowerPoint (menús, bandas o cintas, área de trabajo). • La barra de menús (Archivo, Inicio, Insertar, Diseño, transiciones, Animaciones, Presentación con diapositivas y Vista). • Las barras de herramientas (bandas o cintas). • La barra de desplazamiento (seleccionar una diapositiva, botones de desplazamiento, etc.) • Área de trabajo en PowerPoint • Funciones básicas de PowerPoint para elaborar una animación StopMotion (crear, abrir, grabar y cerrar). • Guardar una presentación en una unidad de almacenamiento. • Operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar). • Insertar una nueva diapositiva utilizando el cuadro de diálogo "Diseño de diapositiva" (lista con viñetas, texto a dos columnas, tabla, texto y gráfico, etc.) • Duplicar diapositivas en una presentación • Eliminar una o varias diapositivas 		
<p>Fachkompetenzen – Competencias específicas del área</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer rutinas de uso seguro de dispositivos electrónicos y entornos virtuales • Promover el trabajo en equipo en línea y el Aprendizaje colaborativo. • Conocer la estructura de una dirección de Internet. • Utilizar apropiadamente las funciones básicas del navegador de Internet para visualizar páginas Web (cargar página, detener carga, recargar página, etc.) • Realizar consultas básicas en Internet para localizar información relacionada con un tema planteado en clase. • Usa las herramientas adecuadas en Internet para realizar consultas y copiar información. • Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia 	<p>Allgemeine Kompetenzen – Competencias generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar y comprender la conformación y funcionamiento de los sistemas de información. • Analizar, planear y resolver situaciones problema, susceptibles de ser resueltas usando pseudocódigos y lenguajes de programación. • Aprender en forma cooperativa y colaborativa, apoyándose en tecnologías digitales. • Usar de forma eficiente las herramientas Informáticas en la construcción de productos digitales, que aporten a la solución de problemas en contextos cotidianos. • Comprender las implicaciones de los entornos digitales en la vida diaria. 	

<p>(menús, bandas o cintas, área de trabajo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Presentador Multimedia para elaborar presentaciones sencillas (crear, abrir, grabar y cerrar). • Realizar operaciones básicas con diapositivas (insertar, seleccionar, borrar, editar y duplicar). • Realizar operaciones básicas con objetos de texto en una diapositiva (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover). • Elaborar diapositivas que contengan imágenes. • Agregar transiciones a diapositivas. • Diseña animaciones tipo StopMotion con PowerPoint 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y caracterizar los aportes tecnológicos más recientes en la vida de los seres humanos y el entorno. • Promover y fortalecer habilidades de pensamiento y solución de problemas.
---	--

Jahrgang 2019-2020	Themas - Temas	2. Semestre
	<ul style="list-style-type: none"> • Barra de título • Barra de menús (Archivo, Inicio, Insertar, Diseño de página, Vista, entre otras) • Barras de herramientas (bandas o cintas) • Mostrar, ocultar y utilizar la regla (formato del papel, márgenes) • Rutas de acceso a Microsoft Word • Mostrar, ocultar y utilizar la regla (formato del papel, márgenes) • Barra de estado • Identificar los pasos para COPIAR, COPIAR FORMATO, CORTAR Y PEGAR información • Formatos de textos • Libros digitales • Codespark Programming <ul style="list-style-type: none"> ○ Algorithm: Instructions to solve a problem or complete a task. ○ Command: Primary instructions that tells the computer what action to perform (e.g., run, jump, And walk) Computer Science: Solving problems with very specific sets of instructions because computers only do exactly what they are told to do. ○ Loop: A set of instructions that is repeated repeatedly. ○ Pair Programming: Two students work together, where one person “drives” by controlling the touchscreen, mouse, or keyboard and the other person “navigates” by answering the driver’s questions and pointing out potential problems or mistakes. ○ Parameter: Details of instructions that adds more specific information about the command (e.g., direction, color, object to perform 	

an action on)

- Programming: Creating a sequence of instructions, or an algorithm, that makes a computer do something. Sequence: The systematic order in which instructions should.

Fachkompetenzen – Competencias específicas del área

- Identificar elementos estructurantes para el desarrollo de comunicaciones efectivas en entornos personales, locales y colectivos.
- Reconocer el entorno de trabajo que presenta un Procesador de Texto (menús, bandas o cintas, área de trabajo).
- Utilizar apropiadamente las funciones básicas de un Procesador de Texto para elaborar documentos sencillos (crear, abrir, grabar y cerrar).
- Elaborar documentos que contengan formas e imágenes.
- Identifica las barras y/o cintas del programa Microsoft Word.
- Identifica las partes de la ventana del procesador de texto Microsoft Word.
- Utiliza las herramientas de Microsoft Word para seleccionar, copiar, cortar y pegar información.
- Presenta un trabajo en Microsoft Word utilizando las herramientas básicas y de formato que tiene el programa
- Sigue las rutas indicadas para ingresar a Microsoft Word
- Resolver problemas a partir de los elementos básicos la Lógica de programación.
- Entender que los ordenadores son poderosos, pero necesitan ayuda para trabajar.
- Averiguar qué instrucciones dadas a los ordenadores puede ser complicadas.
- Acostumbrar a los estudiantes a usar estrategias de "probar y aprender" para resolver problemas.
- Cometer errores es siempre parte del viaje a la respuesta correcta.
- Entender que algunas secuencias son más eficientes, y por lo

Allgemeine Kompetenzen – Competencias generales

- Identificar y comprender la conformación y funcionamiento de los sistemas de información.
- Analizar, planear y resolver situaciones problema, susceptibles de ser resueltas usando pseudocódigos y lenguajes de programación.
- Aprender en forma cooperativa y colaborativa, apoyándose en tecnologías digitales.
- Usar de forma eficiente las herramientas Informáticas en la construcción de productos digitales, que aporten a la solución de problemas en contextos cotidianos.
- Comprender las implicaciones de los entornos digitales en la vida diaria.
- Conocer y caracterizar los aportes tecnológicos más recientes en la vida de los seres humanos y el entorno.
- Promover y fortalecer habilidades de pensamiento y solución de problemas.

<p>tanto más deseables, que otros ya que la eficiencia es importante porque las computadoras no tienen poder de procesamiento ilimitado.</p>	
--	--