



**COLEGIO ANDINO
DEUTSCHE SCHULE**

Kurz Version - Curriculum für Informatik in der Jahrgangsstufe 6°
Currículo de Informática para los cursos 6°

Jahrgang 2019-2020	Themas - Temas	1. Semestre
<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad. Usuario y contraseña. Unidades locales y de red. Comportamientos digitales y decálogo de informática. • Correo electrónico, medios virtuales de almacenamiento. Grupos de trabajo en línea (Teams) • Office 365 (Word). Herramientas de edición, configuraciones de página y manejo de atributos de texto • Paint, Powerpoint. Elaboración de presentaciones electrónicas como apoyo a exposiciones. 		
<p style="text-align: center;">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. 	<p style="text-align: center;">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. • 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"> • Programación en JAVASCRIPT (versión CODE.org) • Audacity. Programas radiales. • Movie Maker. Creacion de documentos periodisticos 		
<p>Fachkompetenzen – Competencias específicas del área</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas a partir de los elementos básicos la Logica de programación. • Identificar elementos básicos de los entornos gráficos de programación y almacenamiento de datos. • Implementar herramientas de edición de contenidos de tipo audiovisual. Grabación, corte y mezcla de video con audio. • Identificar elementos estructurantes para el desarrollo de comunicaciones efectivas en entornos personales, locales y colectivos. 	<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. • 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. 	