



**COLEGIO ANDINO
DEUTSCHE SCHULE**

Kurz Version - Curriculum für Informatik in der Jahrgangsstufe 7°
Currículo de Informática para los cursos 7°

Jahrgang 2019-2020	Themas - Temas	1. Semestre
<ul style="list-style-type: none"> • Cuidados en la red • Tus 10 comportamientos digitales • Hardware y Software • Archivos y extensiones • Herramientas Ofimáticas • Formatos de Imagen • Intranet e Internet desde dentro 		
<p style="text-align: center;">Fachkompetenzen – Competencias específicas del área</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los principales comportamientos digitales • Clasificar los diversos tipos de hardware y software • Denominar el origen de los archivos y su relación con las extensiones • Explicar las diferencias entre intranet e internet • Editar archivos de texto • Buscar de manera adecuada formación en la red • Estructurar adecuadamente los formatos de texto • Programar con los recursos seleccionados • Experimentar en la creación de formatos de texto • Elaborar los ejercicios propuestos en clase 	<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"> • Orígenes y funcionamiento de la web • Fundamentos de Programación • Diagramación de documentos • Presentaciones efectivas • Principios de diseño gráfico • Derechos y deberes de los niños y jóvenes en el entorno digital. 		
<p style="text-align: center;">Fachkompetenzen – Competencias específicas del área</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificar los diversos métodos de diagramación de documentos • Identificar el origen y funcionamiento de la web • Denominar los principios del diseño gráfico • Explicar los deberes y derechos de los niños en la web • Editar documentos según instrucciones de presentación • Buscar adecuadamente información en la red • Estructurar presentaciones enfocadas en el espectador • Programar con los recursos asignados para clase • Experimentar el lenguaje de programación en relación con las funciones sugeridas • Elaborar documentos y presentaciones profesionales 	<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. 	

