

10  
AÑOS



## - Informática SPC 2022 -

Nuestra propuesta consta de distintas líneas de trabajo que comienzan en Early Years y se continúan a lo largo de toda la escolaridad con diferentes herramientas y formas de abordarlas. Establecemos tres cortes a lo largo de la escolaridad pautados por perfiles de salida esperados.

# Programa Informática Early Years

## ¿Qué buscamos?



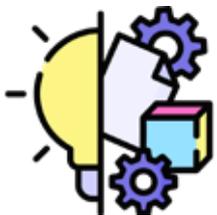
Formar estudiantes que estén familiarizados con los dispositivos utilizados en clase y en distintos ámbitos.



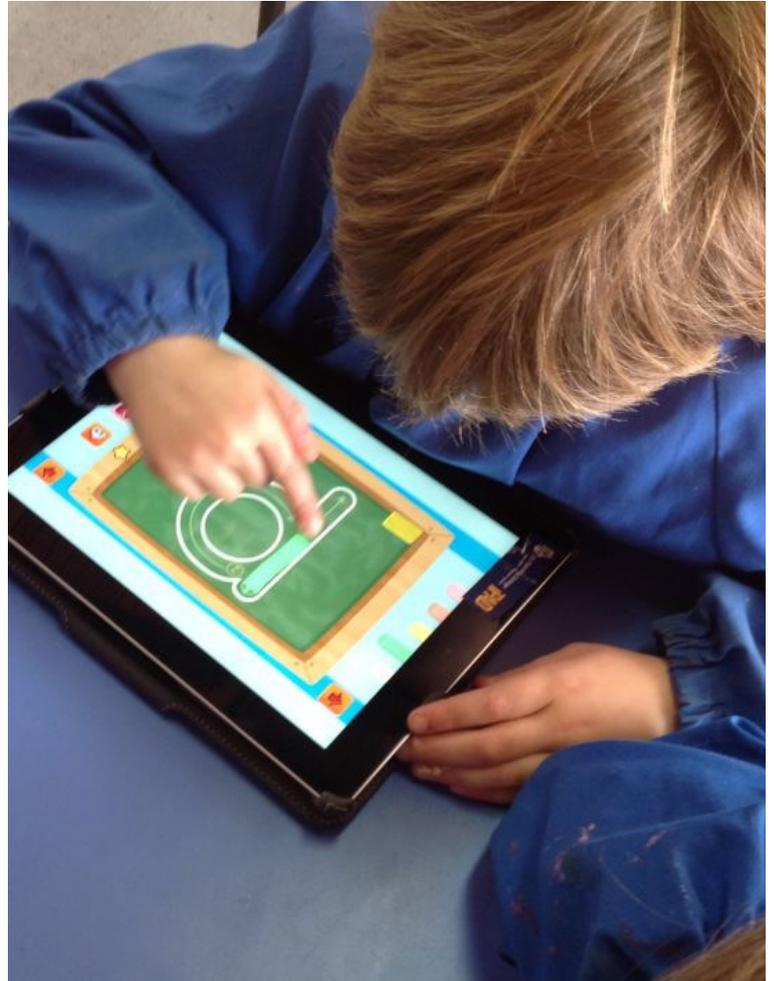
Fomentar la autonomía en el manejo de diferentes aplicaciones.



Desarrollar la curiosidad, la capacidad de investigar y la transferencia de conocimientos, más allá de las plataformas que se utilicen.



Comenzar a familiarizar a los alumnos con programación y robótica y especialmente con conceptos de Pensamiento Computacional.



## ¿Cómo lo hacemos?

Abordamos las diferentes áreas en las que trabajamos buscando que al finalizar los diferentes estadios puedan, por ejemplo:

### Desarrollar Habilidades digitales:

Dominando el uso del mouse y teclado en forma correcta y autónoma.

### Programar:

Desarrollando los distintos componentes del Pensamiento Computacional.

### Trabajar en Robótica:

Al utilizar robots y programas que permitan enfrentarse a diferentes situaciones reconociendo patrones y encontrando la solución más adecuada.

### Diseñar en 2D:

Fomentando la creatividad y usando diferentes programas, logrando de esa forma la transferencia de conocimientos entre los mismos.

# Programa Informática Primaria

## ¿Qué buscamos?



Formar estudiantes capaces de desarrollar las habilidades necesarias para enfrentar y utilizar los avances tecnológicos.



Entrenar el abordaje y resolución de problemas prácticos aplicando conceptos de Pensamiento Computacional.



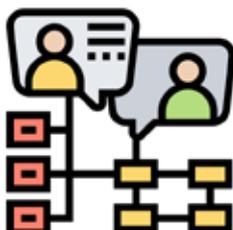
Generar espacios de discusión y reflexión sobre los usos y aplicaciones de los diferentes programas informáticos.



Fomentar el concepto de aprender a aprender, la capacidad de investigar y animarse a experimentar.



IncurSIONAR en la programación de videojuegos sencillos aplicando programación por bloques.



Aprender a manejarse en ciudadanía digital tomando buenas decisiones con la información y con los otros.



Visualizar la tecnología como una suma de herramientas útiles para abordar los distintos problemas y resolverlos de la manera más eficaz y eficiente posible.



Afianzar de manera progresiva conceptos técnicos teóricos relacionados con los diferentes dispositivos utilizados, sus partes y funcionamiento, haciendo especial hincapié en el almacenamiento y organización de la información.



Promover el desempeño autónomo, creativo, y organizado.



Presentar nociones de programación mediante código escrito.

# Programa Informática Primaria

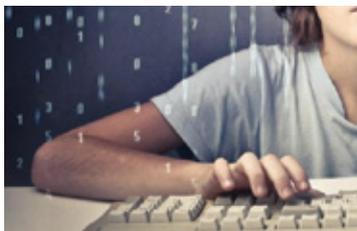
## ¿Cómo lo hacemos?

Formamos a nuestros alumnos en:



### Pensamiento Computacional:

Actividades con programas locales, aplicaciones online y actividades "desenchufadas".



### Programación:

Usamos aplicaciones online tanto de lenguajes de bloques como de código escrito.



### Videojuegos:

Al realizar este tipo de actividades discutimos conceptos relacionados con el desarrollo de software. Así también fomentamos la creatividad, la cooperación y la evaluación por pares.



### Robótica:

Actividades en estaciones con diferentes robots. Permiten trabajar organización, cuidado de materiales, escucha atenta. Además conceptos matemáticos como distancias y giros.



### Diseño:

Utilizamos múltiples aplicaciones (locales y online) con diferentes niveles de dificultad.



### Typing:

Brindando una herramienta de enorme practicidad para el uso de dispositivos en distintos ámbitos.



### Ciudadanía Digital:

Por medio de encuestas de uso y talleres con expertos en la temática guiamos a los estudiantes para su experiencia en el manejo de redes y la importancia de que tengan claro el concepto de ciudadanía digital.

# Programa Informática Secundaria

## ¿Qué buscamos?

Formar estudiantes capaces de desarrollar las habilidades necesarias para utilizar todos los avances tecnológicos como herramientas útiles para abordar los distintos problemas y resolverlos de la manera más eficaz y eficiente posible.

## ¿Cómo lo hacemos?

A través de las diferentes áreas en las que trabajamos buscando que al finalizar los diferentes estadios puedan por ej.:

**Programar:** con un lenguaje de uso profesional: Python (con un ide local).

**Robótica:** Construir con placas Arduino y robots de diferentes tipos (con programas instalados)

**Diseñar en 2D,** trabajando con un programa profesional como Corel Draw. Diseñar espacios físicos y su recorrido virtual.

**Diseñar en 3D,** materiales en la impresora 3D en la que los chicos diseñan e imprimen sus propios objetos.

**Ciudadanía Digital:** Por medio de encuestas de uso y talleres con expertos en la temática guiamos a los estudiantes para su experiencia en el manejo de redes y la importancia de que tengan el claro concepto de ciudadanía digital.

**Diseño web,** desde editores online hasta código html5.

**Inteligencia Artificial:** Pequeños programas, chatbots, diseñados utilizando Inteligencia Artificial.

**Análisis de datos:** Por medio del estudio y diseño de bases de datos y funciones.



**Emprender,** al crear un proyecto empresa que se presenta a los padres, utilizando todas las herramientas y con trabajo de equipo.



Resolver a través de las herramientas de ofimática distintos problemas con una certificación de la Universidad de la Empresa en el manejo del paquete Office al final de Ciclo Básico.  
(Empieza en Form VI y culmina en Senior III)

10  
AÑOS



## **- Informática SPC 2022 -**

Nuestro principal objetivo es formar estudiantes que puedan enfrentarse a una situación con una metodología que se basa en entender el problema/situación planteado, investigar lo relevante en torno a ese tema, desarrollar una estrategia y planificar para finalmente lograr una creación-solución y evaluar la misma.