



PROGRAMA DE EXAMEN

Establecimiento: Instituto Dr. Carlos Pellegrini

Espacio Curricular: Tecnología 1

Curso: 2do A-B-C

Docentes: Ing. Guillermo Álvarez – Prof. Ferrari Marcos David – Prof. Herrera German

Año: 2025

Contenidos Conceptuales

Ejes Temáticos N°1

Programa Raptor Raptor: entorno y primeros pasos – Estructuras – Sentencias – Símbolos – Comandos Básicos Entrada (Input); Proceso (Assignment); Salida (Output) – Comandos de Control – Programación Estructurada Secuencia; Selección y Ciclo Estructura de Control Selección Símbolo de Selección (Selection) Estructura de Control Ciclos Símbolo de ciclo (Loop) – Ciclo con contador

Ejes Temáticos N°2

Creación y uso de bloques personalizados. Comunicación entre objetos (mensajes). Introducción a funciones y reutilización de código.

Ejes Temáticos N°3

Uso de variables para puntajes y tiempo. Creación de interfaces (botones, menús). Juego básico con eventos y colisiones. Pensamiento computacional y algoritmos. Introducción a Scratch: animaciones y juegos.

Manejo avanzado de variables (contadores, estados). Creación de vidas y reinicio del juego. Gravedad, velocidad y aceleración. Programación de colisiones. Juegos de plataformas o carreras.