



PROGRAMA DE EXAMEN

Establecimiento: Instituto Dr. Carlos Pellegrini

Espacio curricular: Tecnología 2

Curso: 2do Año

Año lectivo: 2023

Profesor: Ferrari Marcos David

Contenidos conceptuales:

Eje N° 1: Introducción a Computación y Robótica

Introducción a la Programación. Representación de algoritmos (Diagrama de flujo). Bloque de Decisión. Bloque de Entrada/Salida Estructura de Repetición. Algoritmos. Lenguaje de programación. Tipos de lenguajes de programación.

Eje N° 2: Scratch

Nociones básicas. Registro en Scratch. Descarga e instalación. Entorno de trabajo. Categorías y órdenes. Objetos. Agregar un objeto. Editor gráfico. Propiedades del objeto.

Eje N° 3: Escenario Cambiante. Agregar un escenario. Características del escenario.

Coordenadas en Scratch. Órdenes relacionadas con las coordenadas. Ejercicios prácticos paso a paso. Generación de Juegos

Bibliografía del alumno:

- Guía didáctica de robótica educativa con Arduino. Aplicaciones para el bachillerato. Editada por el Colegio de Ciencias y Humanidades. Ciudad Universitaria, México.
- programoergosum.es/
- arduino.cc/
- tmkercad.com/
- mblock.makeblock.com/en-us/
- s4a.cat/index_es.html
- Moreno Parra, Rafael Alberto. Desarrollo de aplicaciones para Android usando MIT App Inventor 2
- appinventor.mit.edu/
- Guía de Iniciación a app Inventor.
- Beiroa Mosquera, Rubén. Aprender Arduino, Electrónica y Programación con 100 Ejercicios prácticos.
- Torrente, óscar. Arduino. Curso práctico de formación