

Recuperación 2024

1ero. Básico

Programación

Guía de Estudio

- ¿Qué es Programación?
- Lenguajes de Programación.
- Eras de la Programación
- Padres de la Programación
- Algoritmos
- P-Seint
- Comandos de P-Seint
- Operaciones Matemáticas
- Condiciones
- Ciclos
- Ciclos Negativos
- Menús

Trabajo

- Realizar en un cartapacio una investigación donde se abarque todos los temas anteriormente vistos en la guía de estudio. (5 páginas por tema).
- Adicionalmente el cartapacio deberá llevar lo siguiente:
 - Un mapa cognitivo donde se vean 5 lenguajes de programación.
 - Una línea de tiempo que describa las 10 eras de la programación.
 - Realizar 3 ejemplos de los siguientes temas: Comandos de P-Seint, Operaciones Matemáticas, Condiciones, Ciclos, Ciclos Negativos y Menús.

Instrucciones:

El cartapacio deberá estar identificado con su nombre, grado y curso. El trabajo tendrá que realizarlo a mano en hojas de líneas tamaño carta de líneas y letra clara y legible. Debe llevar:

- Caratula
- Índice
- Introducción
- Contenido
- Conclusión.

Deberá imprimir la lista de cortejo y pegarla en la parte interna de su cartapacio, ya que será utilizada para calificar si sigue las instrucciones.

LISTA DE COTEJO

NO.	ASPECTOS A EVALUAR	PUNTEO
1.	ORDEN Y LIMPIEZA.	4pts.
2.	CARTAPACIO IDENTIFICADO	4pts.
3.	ESTRUCUTURA DEL TRABAJO CORRECTA	4pts.
4.	LETRA LEGIBLE	4pts.
5.	ORTOGRAFIA	4pts.
6.	MAPA COGNITIVO CREATIVO	4pts.
7.	LINEA DE TIEMPO CREATIVA	4pts.
8.	LINEA DE TIEMPO COMPLETA	4pts.
9.	LLEVA LOS 3 EJEMPLOS POR CADA TEMA INDICADO	4pts.
10.	LOS EJEMPLOS ESTAN CORRECTOS	4pts.
	<u>TOTAL:</u>	<u>40 PTS.</u>

Recuperación 2024

2do. Básico

Programación

Guía de Estudio

- ¿Qué es Programación?
- Lenguajes de Programación.
- Eras de la Programación
- Padres de la Programación
- Operaciones Matemáticas con métodos en P-Seint
- Áreas y Perímetros de P-Seint
- Comando Mientras
- Juegos en P-Seint
- La Inteligencia artificial
- Vectores y Matrices

Trabajo

- Realizar en un cartapacio una investigación donde se abarque todos los temas anteriormente vistos en la guía de estudio. (5 páginas por tema).
- Adicionalmente el cartapacio deberá llevar lo siguiente:
 - Un mapa cognitivo donde se vean 5 lenguajes de programación.
 - Una línea de tiempo que describa las 10 eras de la programación.
 - Realizar 3 ejemplos de los siguientes temas: Áreas y Perímetros en P-Seint, Comando Mientras, Juegos en P-Seint y Vectores y Matrices.

Instrucciones:

El cartapacio deberá estar identificado con su nombre, grado y curso. El trabajo tendrá que realizarlo a mano en hojas de líneas tamaño carta de líneas y letra clara y legible. Debe llevar:

- Caratula
- Índice
- Introducción
- Contenido
- Conclusión.

Deberá imprimir la lista de cortejo y pegarla en la parte interna de su cartapacio, ya que será utilizada para calificar si sigue las instrucciones.

LISTA DE COTEJO

NO.	ASPECTOS A EVALUAR	PUNTEO
1	ORDEN Y LIMPIEZA.	4pts.
2	CARTAPACIO IDENTIFICADO	4pts.
3	ESTRUCUTURA DEL TRABAJO CORRECTA	4pts.
4	LETRA LEGIBLE	4pts.
5	ORTOGRAFIA	4pts.
6	MAPA GOGNITIVO CREATIVO	4pts.
7	LINEA DE TIEMPO CREATIVA	4pts.
8	LINEA DE TIEMPO COMPLETA	4pts.
9	LLEVA LOS 3 EJEMPLOS POR CADA TEMA INDICADO	4pts.
10	LOS EJEMPLOS ESTAN CORRECTOS	4pts.
	<u>TOTAL:</u>	<u>40 PTS.</u>

Recuperación 2024

3ero. Básico

Programación

Guía de Estudio

- ¿Qué es Programación?
- Lenguajes de Programación.
- Eras de la Programación
- Padres de la Programación
- Programas en P-Seint
- C++
- Historia de C++
- Operaciones Matemáticas en P-Seint
- Ciclos en C++
- Condiciones en C++
- Calculadora en C++
- Menús en C++

Trabajo

- Realizar en un cartapacio una investigación donde se abarque todos los temas anteriormente vistos en la guía de estudio. (5 páginas por tema).
- Adicionalmente el cartapacio deberá llevar lo siguiente:
 - Un mapa cognitivo donde se vean 5 lenguajes de programación.
 - Una línea de tiempo que describa las 10 eras de la programación.
 - Realizar 3 ejemplos de los siguientes temas: Operaciones Matemáticas en C++, Ciclos en C++, Condiciones en C++, Calculadora en C++, Menús en C++.

Instrucciones:

El cartapacio deberá estar identificado con su nombre, grado y curso. El trabajo tendrá que realizarlo a mano en hojas de líneas tamaño carta de líneas y letra clara y legible. Debe llevar:

- Caratula
- Índice
- Introducción
- Contenido
- Conclusión.
- Anexo
- E grafía

Deberá imprimir la lista de cortejo y pegarla en la parte interna de su cartapacio, ya que será utilizada para calificar si sigue las instrucciones.

LISTA DE COTEJO

NO.	ASPECTOS A EVALUAR	PUNTEO
1	ORDEN Y LIMPIEZA.	4pts.
2	CARTAPACIO IDENTIFICADO	4pts.
3	ESTRUCUTURA DEL TRABAJO CORRECTA	4pts.
4	LETRA LEGIBLE	4pts.
5	ORTOGRAFIA	4pts.
6	MAPA COGNITIVO CREATIVO	4pts.
7	LINEA DE TIEMPO CREATIVA	4pts.
8	LINEA DE TIEMPO COMPLETA	4pts.
9	LLEVA LOS 3 EJEMPLOS POR CADA TEMA INDICADO	4pts.
10	LOS EJEMPLOS ESTAN CORRECTOS	4pts.
	<u>TOTAL:</u>	<u>40 PTS.</u>

5to Perito Contador

Programación

Guía de Estudio

- Programas en C++
- Condiciones
- Lenguajes de Programación
- C#
- Historia de C#
- Operaciones Matemáticas en C#.
- Condiciones en C#.
- Calculadora en C#
- Introducción a Java
- Áreas y Perímetros en Java
- Juegos en Java

Trabajo

- Realizar en un cartapacio una investigación donde se abarque todos los temas anteriormente vistos en la guía de estudio. (5 páginas por tema).
- Adicionalmente el cartapacio deberá llevar lo siguiente:
 - Un mapa cognitivo donde se vean 5 lenguajes de programación.
 - Realizar 3 ejemplos de los siguientes temas: Condiciones en C++, Operaciones Matemáticas en C#, Condiciones en C#, Calculadora en C#, Áreas y Perímetros en Java y Juegos en Java.

Instrucciones:

El cartapacio deberá estar identificado con su nombre, grado y curso. El trabajo tendrá que realizarlo a mano en hojas de líneas tamaño carta de líneas y letra clara y legible. Debe llevar:

- Caratula
- Índice
- Introducción
- Contenido
- Conclusión.
- Anexo
- E grafía

Deberá imprimir la lista de cortejo y pegarla en la parte interna de su cartapacio, ya que será utilizada para calificar si sigue las instrucciones.

LISTA DE COTEJO

NO.	ASPECTOS A EVALUAR	LOGRADO
1	ORDEN Y LIMPIEZA.	4pts.
2	CARTAPACIO IDENTIFICADO	4pts.
3	ESTRUCUTURA DEL TRABAJO CORRECTA	4pts.
4	LETRA LEGIBLE	4pts.
5	ORTOGRAFIA	4pts.
6	MAPA COGNITIVO CREATIVO	4pts.
7	EL MAPA COGNITIVO CUMPLE CON LOS 5 LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN.	4pts.
8	RESPETA EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN INDICADO EN LOS EJEMPLOS	4pts.
9	LLEVA LOS 3 EJEMPLOS POR CADA TEMA INDICADO	4pts.
10	LOS EJEMPLOS ESTAN CORRECTOS	4pts.
	<u>TOTAL:</u>	<u>40 PTS.</u>

Recuperación 2024

5to Perito Contador

Computación

Guía de Estudio

- Componentes de una PC.
- Hardware y Software
- Componentes internos de una PC.
- Componentes internos de una Laptop.
- Creación de sobres y cartas en Word.
- Excel
- Historia de Excel
- Planillas.
- Cálculo de Prestaciones.
- Libro Diario
- Redes e Internet
- Configuraciones de cable de red
- Topologías
- Microsoft Access
- Herramientas digitales.

Trabajo

- Realizar en un cartapacio una investigación donde se abarque todos los temas anteriormente vistos en la guía de estudio. (5 páginas por tema).
- Adicionalmente el cartapacio deberá llevar lo siguiente:
 - Un álbum de 10 componentes de una PC y 10 de una Laptop.
 - Un cuadro comparativo entre software y hardware.
 - Una infografía con 10 herramientas digitales.

Instrucciones:

El cartapacio deberá estar identificado con su nombre, grado y curso. El trabajo tendrá que realizarlo a mano en hojas de líneas tamaño carta de líneas y letra clara y legible. Debe llevar:

- Caratula
- Índice
- Introducción
- Contenido
- Conclusión.
- Anexo
- E grafía

Deberá imprimir la lista de cortejo y pegarla en la parte interna de su cartapacio, ya que será utilizada para calificar si sigue las instrucciones.

LISTA DE COTEJO

NO.	ASPECTOS A EVALUAR	LOGRADO
1	ORDEN Y LIMPIEZA.	4pts.
2	CARTAPACIO IDENTIFICADO	4pts.
3	ESTRUCUTURA DEL TRABAJO CORRECTA	4pts.
4	LETRA LEGIBLE	4pts.
5	ORTOGRAFIA	4pts.
6	ÁLBUM CREATIVO	4pts.
7	EL ÁLBUM CUMPLE CON EL NÚMERO DE COMPONENTES SOLICITADOS	4pts.
8	EL CUADRO COMPARATIVO ES EXPLICATIVO	4pts.
9	LA INFOGRAFÍA ES CREATIVA	4pts.
10	LA INFOGRAFÍA CUMPLE LAS 10 HERRAMIENTAS DIGITALES	4pts.
	<u>TOTAL:</u>	<u>40 PTS.</u>