

Año: 2°

Asignatura: Teoría, ética e historia de la Informática

Horas Semanales: 2 (dos)



EXPECTATIVAS DE LOGRO DE LA ASIGNATURA:

- Conocer y comprender el manejo de hardware y software.
- Adquirir los conocimientos de la evolución de los diferentes tipos de computadoras.
- Identificar los problemas éticos que son creados por la informática.
- Utilizar la terminología específica.
- Trabajar en forma eficiente en las propuestas de la vida cotidiana.
- Ser capaz de manejar en forma autónoma el lenguaje técnico.
- Trabajar con ciencia y con conciencia en proyectos de cualquier asignatura.
- Valorar la terminología informática como medio de comunicación.
- Respetar la opinión de sus pares.
- Trabajar en equipo.
- Manifiestar respeto ante sus semejantes.
- Valorizar el cuidado del material de trabajo.
- Manifiestar honestidad para presentar resultados.
- Actuar con responsabilidad en su vida escolar.
- Desarrolle habilidades para la participación creativa y colaborativa en equipos de trabajo.

PROGRAMA DE LA MATERIA

UNIDAD	CONTENIDOS
I	Primera Generación de Computadoras: Periodo en años incluido en esta generación. Principales maquinas utilizadas y sus características generales. Periféricos de entrada: Tarjetas perforadoras. Periféricos de salida: Cilindros magnéticos. Ámbito, sectores y empresas principales. Inventores y científicos que hicieron sus aportes al desarrollo de este periodo. Lenguajes de programación utilizados: El sistema binario. Empresas proveedoras

UNIDAD	CONTENIDOS
II	Segunda Generación de Computadoras: Periodo en años incluido en esta generación. Principales maquinas utilizadas y sus características generales: Transistores. Periféricos de entrada: Cinta perforadas Cableado en un tablero. Periféricos de salida: Anillos magnéticos. Ámbito, sectores y empresas principales. Inventores y científicos que hicieron sus aportes al desarrollo de este periodo. Lenguajes de programación utilizados: Cobol y fortran. Empresas proveedoras. Diferencias con la primera generación

UNIDAD	CONTENIDOS
III	Aspectos éticos. Ética profesional, mandamientos e instituciones relevantes. Sabotaje. Virus informáticos. Fraude y manipulación de datos. Factor Humano. Factor Tecnológico. El ciber espacio y sus desafíos éticos. Delitos informáticos: Definición y tendencias actuales. Lucha contra las conductas delictivas en el campo informático. Códigos éticos. Estudios de diferentes casos. Que es un Hacker?. Sucesos Argentinos.

Carrera: BACHILLERATO PARA ADULTOS CON ORIENTACION EN INFORMATICA – R.M.E.G.C. N° 7650/09

Año: 2°

Asignatura: Teoría, ética e historia de la Informática

Horas Semanales: 2 (dos)



UNIDAD	CONTENIDOS
IV	Conexiones a Internet: Historia de la Red Internet. Servicio. Proveedores. Funcionalidad. Proveedores gratuitos. Direcciones URL. Buscadores. Descargas. Hosting: Registro de Dominios. Renovación. Solicitudes. Transferencias. Tramites. Servidores

METODOLOGÍA: Resolución de situaciones tomadas de la vida real. Investigación. Correcciones sucesivas. Presentaciones grupales / individuales.

TRABAJOS PRÁCTICOS: Actividad. Trabajos realizados por el alumno mediante el uso de diferentes programas informáticos.

EVALUACIÓN: Participación en clase. Trabajos prácticos. Evaluaciones escritas y en maquina

BIBLIOGRAFIA GENERAL:

- ✓ Apuntes tomados en clase
- ✓ Historia de la Microinformática - Charte O. Francisco
- ✓ CURSO DE LA HISTORIA DE LOS ORDENADORES - Ángel González
- ✓ Delitos Informáticos - Anon
- ✓ Llaneros Solitarios Hackers La Guerrilla Informática - Bonsembiante
- ✓ Fraude Informático y Seguridad Informática - Betolli