

**PROGRAMA DE INFORMÁTICA
SÉTIMO GRADO**

<p>Procesador de Textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Configurar página • Aplicar formatos de fuente (tipo, tamaño, color, negrita, cursiva, subrayado, cambiar mayúsculas y minúsculas) • Aplicar corrector ortográfico y editor de idiomas • Aplicar usar comandos de edición de texto • Aplicar formatos de párrafo • Aplicar formatos de columnas de diversos tipos • Diseñar y editar tablas • Insertar objetos en un documento (WordArt, Clipart, Imágenes) • Trabajar con imágenes insertadas • Guardar un documento (nombre, ubicación o formato diferente) • Aplicar vista preliminar, imprimir un documento
<p>Hoja de Cálculo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir y editar datos en celdas (textos, fechas y números, fórmulas) • Aplicar comandos de alineación de celdas • Insertar y eliminar filas y columnas • Trabajar con celdas • Guardar un libro de Excel (nombre, ubicación o formato diferente) • Configurar vista previa e impresión de hojas de cálculo • Editar la etiqueta de nombre de la hoja del libro de Excel para personalizarlo. • Identificar la sintaxis de una función • Usar el editor de funciones aplicando funciones básicas • Crear y editar gráficos
<p>Administrador de presentaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una presentación desde una plantilla, un asistente o una presentación en blanco. • Insertar y diseñar diapositivas • Navegar por vistas (diapositiva, esquema, clasificador, presentación) • Aplicar formatos a la diapositiva • Aplicar transiciones, efectos de animación, sonidos • Programar Botones de acción e hipervínculos • Configurar impresión de la presentación (diapositivas, páginas de notas, etc.) • Uso de vista preliminar
<p>Programación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el pensamiento computacional para el diseño de algoritmos • Realizar el registro en el ambiente de programación con su cuenta de correo Trener • Interactuar con la interfaz y con los bloques • Interactuar con el personaje mediante el desarrollo de secuencias • Crear movimientos para el personaje con secuencias de instrucciones • Desarrollar la fluidez con los conceptos de secuencia, bucles y eventos • Crear proyectos de programación
<p>Internet, correo electrónico y ambiente virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la interfaz del Explorador de Archivos • Identifica unidades de almacenamiento y carpeta personal • Crear estructuras jerárquicas de carpetas • Dar mantenimiento a archivos (copiar, renombrar, cortar, eliminar, buscar, ordenar) • Acceder a correo Trener - Outlook • Identificar la interfaz de mensajería de Outlook (bandeja de entrada) • Redactar mail considerando las partes de un mensaje • Acceder a diversos navegadores • Realizar búsquedas efectivas por criterios en Google Académico • Realizar búsquedas con Enciclopedia Britanica • Acceder y trabajar en el aula virtual (ubicar los recursos de las asignaturas, reportar actividad con archivos adjuntos, rendir evaluaciones en línea, etc.) • Acceder al ambiente de OneDrive vía Outlook. • Aplicar la secuencia de pasos para subir archivos a la nube • Dar mantenimiento en los archivos en la nube (eliminar, renombrar, ordenar, etc.)