



**Profesora: Superville Eleonora**  
**Materia: Informática**  
**Curso: 3° año**  
**Ciclo lectivo: 2024**

## **Hoja de ruta**

### **UNIDAD TEMÁTICA N°1**

#### **DISEÑO WEB**

Realización de un sitio Web interactivo.

Programa Dreamweaver.

Implementación de sitios Web con el Dreamweaver.

Plantilla, textos e imágenes.

Colores y formatos. Propiedades de las imágenes y de la página.

Hipervínculos.

### **UNIDAD TEMÁTICA N° 2**

#### **PROGRAMACIÓN PYTHON - ANIMACIÓN**

Pensamiento computacional

Programación Python:

Algoritmos

- Diagramas de flujo

- Estructuras de control: if, if/else, for

- Tipos de datos: string, float, int, listas

- Variables, contadores acumuladores.

Estrategias y técnicas para crear animaciones y videojuegos mediante entornos de programación educativa.

Comprender el carácter específico de las instrucciones empleadas en programación.

Realizar una primera aproximación a conceptos centrales para la realización de un programa. Reconocer semejanzas y diferencias entre escenarios fijos y escenarios cambiantes.

Identificar alternativas en un escenario.

Programación:

Procedimientos y repetición simple.

Herramienta Alice sirve para hacer animaciones y juegos.

Concepto de guión.

## Criterios de evaluación

- Cumplimiento en tiempo y forma de las actividades propuestas. Estas serán de distinta índole: trabajos de investigación, lecturas para el aula, trabajos prácticos, debates, etc.
- Uso correcto de vocabulario específico y claridad en producciones escritas.
- Evaluaciones escritas y orales. En caso de desaprobación en primera instancia, se tomará recuperatorio oral, escrito o un trabajo de investigación (sin excepción).
- Participación en clase. Se toma en consideración para la nota final a aquellos estudiantes que participen durante el transcurso de las clases.
- Uso de la plataforma LMS (<https://santillanacompartir.com.ar/>) y sitio web de la Secundaria (<http://www.secundariafavaloro.com.ar>) como instrumento de trabajo.
- **Uso de celulares e internet como una herramienta para el aprendizaje, tanto en el aula como en sus hogares.**
  
- **Para acreditar la materia el alumno deberá tener carpeta completa (los trabajos prácticos se entregan digitalmente), aprobar los exámenes y trabajos prácticos, entregados en la plataforma LMS, al finalizar cada cuatrimestre.**

-----  
Firma del adulto responsable

-----  
Firma del alumno/a

-----  
Firma del docente