

# Fundamentos de HTML y CSS para construir una página web dinámica

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional

## Descripción del Curso

### DESCRIPCIÓN

Este curso introductorio de Pensamiento Computacional está diseñado para estudiantes de 15 a 16 años. Su objetivo es desarrollar habilidades para analizar problemas, diseñar soluciones y comunicarlas de forma clara, utilizando estrategias propias de la disciplina como descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción, algoritmos y evaluación de resultados. A lo largo de las unidades, los alumnos también aprenderán a usar herramientas digitales de forma responsable y ética, promoviendo la creatividad, la colaboración y la curiosidad por la ciencia de la computación. Objetivo general: fomentar en los estudiantes la capacidad de abordar problemas reales mediante el pensamiento computacional, integrando lógica, creatividad y trabajo en equipo para generar soluciones útiles y comprensibles en su entorno diario. Específicos:

- Descomponer problemas complejos en tareas más simples y manejables.
- Identificar patrones y regularidades para facilitar la solución de problemas.
- Armar algoritmos simples y representarlos mediante diagramas de flujo o pseudocódigo.
- Aplicar conceptos de abstracción y modelado para trasladar un problema a una solución computacional.
- Implementar soluciones prácticas en actividades y proyectos con herramientas digitales adecuadas.
- Trabajar de forma colaborativa, comunicar ideas con claridad y documentar el proceso de resolución.
- Analizar y evaluar soluciones, promoviendo la mejora continua y la reflexión ética sobre el uso de la tecnología.

Las Unidades proponen experiencias de aprendizaje progresivas:

- Unidad 1: Introducción al pensamiento computacional, conceptos clave y resolución de problemas simples sin necesidad de código.
- Unidad 2: Algoritmos, secuencias, condicionales y bucles mediante tareas prácticas y representaciones visuales.
- Unidad 3: Abstracción y modelado de problemas reales, depuración de soluciones y evaluación de resultados.
- Unidad 4: Proyectos integradores y ciudadanía digital: aplicar lo aprendido en proyectos colaborativos y reflexionar sobre ética y seguridad en el uso de la tecnología.

## Competencias

### COMPETENCIAS

- Desarrolla pensamiento lógico y habilidades de razonamiento para descomponer problemas y construir soluciones.

- Diseña, prueba y mejora algoritmos simples para resolver situaciones reales.
- Representa ideas y procesos mediante diagramas, pseudocódigo y descripciones claras.
- Aplica la abstracción para identificar información relevante y modelar escenarios computacionales.
- Trabaja de forma colaborativa, comunica conceptos con precisión y documenta el proceso de trabajo.
- Resuelve problemas prácticos de la vida diaria utilizando herramientas digitales básicas de forma ética y responsable.
- Evalúa soluciones, recoge feedback y propone mejoras con una actitud crítica y creativa.

## Requerimientos

### REQUERIMIENTOS

- Dispositivo con acceso a Internet (computadora, tablet o similar) y compatibilidad para herramientas básicas de programación visual o procesamiento de textos.
- Software o recursos gratuitos para programación visual o pseudocódigo (por ejemplo, entornos simples de arrastrar y soltar o cuadernos de ejercicios digitales).
- Conexión estable a Internet para uso de recursos en línea y búsquedas guiadas.
- Materiales de apoyo: cuaderno o cuaderno de ejercicios, bolígrafos y carpeta para guardar trabajos y proyectos.
- Disposición para trabajar en equipo, compartir ideas y presentar resultados ante la clase.
- Compromiso con normas de uso responsable de la tecnología y con la seguridad digital.