

Fundamentos de HTML y CSS

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional

Descripción del Curso

Este curso, Pensamiento Computacional, está diseñado para estudiantes de 15 a 16 años, con la finalidad de desarrollar habilidades de razonamiento lógico y creativo para resolver problemas reales y académicos mediante enfoques computacionales. El curso se fundamenta en el pensamiento computacional: descomposición de problemas, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos simples, así como en la capacidad de comunicar soluciones de forma clara y de colaborar con otros. A lo largo de las unidades, los estudiantes explorarán situaciones de la vida cotidiana y de áreas curriculares como matemáticas, ciencias y tecnología, aprendiendo a plantear soluciones prácticas con herramientas digitales accesibles. Objetivo: Desarrollar en los estudiantes la capacidad de pensar de forma computacional para identificar soluciones eficientes, estructuradas y éticas a problemas diversos, utilizando recursos digitales de manera responsable. Específicos: - Descomponer problemas complejos en partes manejables y definir metas de solución. - Reconocer patrones y regularidades para prever comportamientos y simplificar soluciones. - Formular algoritmos y describir pautas para su implementación, usando pseudocódigo o diagramas simples. - Probar, depurar y ajustar soluciones propuestas, evaluando su efectividad y límites. - Comunicar ideas, pasos y resultados de forma clara, ya sea oralmente, por escrito o mediante representaciones visuales. - Trabajar de forma colaborativa en proyectos, gestionando roles, tiempos y recursos. - Aplicar el pensamiento computacional en contextos transdisciplinarios y en proyectos prácticos. - Desarrollar una mirada crítica sobre el uso de tecnología, la seguridad digital y la ética en la recopilación y manejo de datos. - Reflexionar sobre su propio aprendizaje y estrategias para mejorar. La estructura del curso se apoya en unidades que permiten progresar desde conceptos básicos hasta la aplicación en proyectos simples: Unidad 1, introducción al pensamiento computacional; Unidad 2, descomposición, patrones y algoritmos; Unidad 3, abstracción y datos; Unidad 4, proyectos integradores y evaluación.

Competencias

- Desarrollar pensamiento computacional para abordar problemas de la vida real y académicos.
- Aplicar descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos en contextos prácticos.
- Resolver problemas de forma lógica y creativa, evaluando diferentes soluciones y sus pasos.
- Trabajar en equipo, comunicando ideas técnicas y resultados de manera clara y colaborativa.
- Utilizar herramientas digitales de forma responsable, segura y ética.
- Analizar y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y sobre la eficiencia de las soluciones propuestas.

Requerimientos

- Asistencia regular y participación activa en clase y en proyectos grupales.

- Dispositivo digital con acceso a internet y herramientas básicas de programación o simuladores en línea.
- Capacidad de lectura y escritura en español para comprender conceptos y comunicar soluciones.
- Entrega oportuna de tareas, ejercicios y proyectos, con evidencias de razonamiento y procesos.
- Actitud de colaboración, respeto por las ideas de otros y cumplimiento de normas de convivencia y seguridad digital.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a HTML y CSS

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la estructura de un documento HTML (, ,).
- Distinguir entre HTML para contenido y CSS para estilo, y comprender la diferencia entre etiquetas semánticas y no semánticas.
- Crear una página simple con textos, encabezados, enlaces e imágenes, respetando la estructura del documento.

Contenidos Temáticos

1. **Estructura básica de un documento HTML:** revisión de doctype, etiquetas html, head y body, y el flujo del contenido de una página.
2. **Textos, encabezados y enlaces:** uso de h1-h6, p y a; atributos href; buenas prácticas de accesibilidad básica.
3. **Imágenes y recursos estáticos simples:** etiqueta img, atributos src y alt, y consideraciones de accesibilidad.
4. **Introducción a CSS y su vinculación:** qué es CSS, cómo enlazar un archivo CSS y conceptos básicos de estilo.

Actividades

- **Actividad 1: Tu primera página HTML** - Crear una página simple con un título, al menos dos párrafos y un enlace. Puntos clave: estructura del documento, etiquetas básicas y navegación entre enlaces. Aprendizajes: comprender la jerarquía de HTML y la posibilidad de enlazar páginas.
- **Actividad 2: Añadir una imagen y una breve descripción** - Insertar una imagen con texto alternativo y un pie de página. Puntos clave: uso de *alt* y descripción clara; prácticas de accesibilidad. Aprendizajes: impacto de las imágenes en la accesibilidad y el contenido.
- **Actividad 3: Introducción a CSS** - Vincular un archivo CSS y aplicar estilos simples (color de fondo y color de texto). Puntos clave: sintaxis de CSS y la relación HTML-CSS. Aprendizajes: cómo cambiar apariencia sin alterar el HTML.

Evaluación

- Se evaluará la correcta estructura de un documento HTML (doctype, html, head, body) y la presencia de al menos un título, párrafos y un enlace.
- Se evaluará la inclusión de una imagen con atributo alt y la correcta vinculación de CSS básica.
- Se valorará la capacidad de explicar, de forma breve, la función de HTML y CSS y la relación entre contenido y estilo.

Unidad 2: Unidad 2: Estructura y etiquetas HTML básicas

Objetivos de Aprendizaje

- Emplear etiquetas de encabezado, párrafo, lista y enlace de forma adecuada.
- Utilizar etiquetas semánticas para estructurar el contenido (header, nav, main, section, article, aside, footer).
- Incorporar imágenes con atributos alt y practicar conceptos de accesibilidad básica.

Contenidos Temáticos

1. **Encabezados, párrafos y listas:** organización de texto con h1-h6, p, ul/ol y li.
2. **Enlaces, imágenes y atributos:** creación de vínculos, destinos y uso de alt en imágenes.
3. **Estructura semántica:** uso de header, nav, main, section, article, aside y footer para distribuir contenido.
4. **Buenas prácticas y accesibilidad básica:** lectura clara, contraste y texto alternativo.

Actividades

- **Actividad 1: Maqueta de una página con semántica** - Construir una página con header, nav, main y footer, con al menos dos secciones (article/section). Puntos clave: semántica y estructura lógica. Aprendizajes: cómo organizar contenido para lectores y motores de búsqueda.
- **Actividad 2: Contenido con listas y enlaces** - Añadir listas y enlaces internos/externos con texto descriptivo. Puntos clave: claridad del enlace y accesibilidad. Aprendizajes: navegación clara y estructura textual.
- **Actividad 3: Imágenes con alt** - Insertar imágenes con atributos alt descriptivos y discutir su importancia para la accesibilidad. Aprendizajes: accesibilidad y buenas prácticas.

Evaluación

- Evaluación de la correcta utilización de encabezados, párrafos y listas para estructurar contenido.
- Ejecución adecuada de etiquetas semánticas (header, nav, main, section, article, aside, footer).
- Uso correcto de imágenes con texto alternativo y claridad de los enlaces.

Unidad 3: Unidad 3: Introducción a CSS y el modelo de cajas

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar selectores básicos (elemento, clase,Id) para estilizar elementos HTML.
- Utilizar propiedades de color, fuente, tamaño y espaciado; comprender el box model (padding, border, margin).
- Crear un diseño básico con varias secciones y navegación simple.

Contenidos Temáticos

1. **Introducción a CSS y sintaxis:** cómo escribir reglas CSS y enlazarlas a HTML.
2. **Selectores y propiedades básicas:** selectores de elemento, clase e ID; propiedades simples de color y tipografía.
3. **Modelo de cajas (box model):** contenido, padding, borde, margen y su influencia en el diseño.
4. **Diseño básico y layout:** aplicar estilos de fondo, fuentes, espaciado y crear secciones visualmente distintas.

Actividades

- **Actividad 1: Enlazar CSS y cambiar estilos** - Vincular un archivo CSS y modificar color de fondo y texto de una página. Puntos clave: sintaxis de reglas; cascada y herencia. Aprendizajes: ver la influencia de CSS en la apariencia.
- **Actividad 2: Aplicar clases e IDs** - Crear estilos usando clases e IDs para diferenciar partes de la página. Aprendizajes: organización de estilos y reutilización.
- **Actividad 3: Explorar el box model** - Ajustar padding, border y margin en diferentes elementos para observar cambios en el diseño. Aprendizajes: control del espacio y tamaño de los elementos.
- **Actividad 4: Diseñar una página con secciones** - Construir una página con header, main y footer estilizados de forma consistente. Aprendizajes: cohesión visual y estructura de diseño.

Evaluación

- Dominio de selectores básicos (elemento, clase, ID) para aplicar estilos.
- Aplicación adecuada del box model y de estilos de texto y fondo para una página legible.
- Creación de un diseño básico con estructura clara y navegación simple.

Unidad 4: Unidad 4: Proyecto final y buenas prácticas

Objetivos de Aprendizaje

- Crear una página con estructura HTML semántica y estilo CSS aplicado de forma coherente.
- Aplicar buenas prácticas de accesibilidad y validación (W3C, alt text, contrastes, estructuras lógicas).
- Presentar un proyecto final y justificar decisiones de diseño simples.

Contenidos Temáticos

1. **Planificación y esqueleto de la página:** definir estructura HTML, secciones y contenido a presentar.
2. **Diseño coherente: paleta, tipografía y estilo:** elegir colores, fuentes y consistencia visual a lo largo de la página.

3. **Validación y accesibilidad:** usar herramientas de validación y aplicar mejoras de accesibilidad (alt text, etiquetas semantics, contraste).

Actividades

- **Actividad 1: Plan del proyecto** - Esbozar la estructura de la página y decidir qué contenido incluir. Puntos clave: organización, semántica y objetivos de diseño. Aprendizajes: planificación previa para un desarrollo ordenado.
- **Actividad 2: Implementación del proyecto** - Construir la página con HTML semántico y aplicar CSS coherente. Aprendizajes: integración de contenido y estilo.
- **Actividad 3: Accesibilidad y validación** - Revisar la página con herramientas de validación y mejorar accesibilidad (alt, encabezados claros, contraste). Aprendizajes: calidad y usabilidad.
- **Actividad 4: Presentación del proyecto** - Explicar decisiones de diseño y mostrar el resultado final. Aprendizajes: capacidad de comunicar ideas de diseño y justificar elecciones.

Evaluación

- Precisión de la estructura HTML semántica y correcta aplicación de CSS para todo el proyecto.
- Conformidad con buenas prácticas de accesibilidad y uso de herramientas de validación.
- Calidad y claridad en la presentación del proyecto final, con justificación de decisiones de diseño.