**Presentación del curso de Introducción a Programación de Computadoras**

Emma Chandler

emma.chandler@slcschools.org

*Descripción del curso*

Esta es una clase dirigida a estudiantes con poco o ningún conocimiento sobre programación de computadoras. La Introducción a la programación les dará a los estudiantes una comprensión básica de la lógica y las estructuras que están involucradas en la programación de la tecnología que usamos todos los días. Esta clase tiene como objetivo que los estudiantes entiendan el papel que desempeña la computación en la resolución de problemas. Al usar una variedad de herramientas de codificación como computadoras, aplicaciones de teléfono e instrumentos programables, los estudiantes escribirán pequeños programas y lograrán una meta útil.

*Suministros*

Los estudiantes no necesitarán ningún suministro para la clase, solamente los útiles escolares comunes como papel y lápices. La mayor parte de nuestro trabajo será con las computadoras del aula con herramientas en línea. Trabajaremos con Scratch (codificación de arrastrar y soltar) durante unas semanas y luego realizaremos la transición a Touch Develop (basado en texto) durante algunas semanas, después pasaremos a codificar algunas aplicaciones simples y a completar algunos desafíos de programación sin pantalla. También utilizaremos Canvas, un sistema de gestión de aprendizaje para entregar y hacer un seguimiento de las tareas para cada unidad. Debido a esto, las calificaciones de Powerschool se actualizarán al final de cada unidad (aproximadamente cada 2 o 3 semanas). Si desea una evaluación más específica sobre su hijo, envíeme un correo electrónico.

*Plagio y trampa*

Si un estudiante se lo encuentra haciendo trampa en cualquier asignación o prueba, se le dará una puntuación de 0. Los ejemplos de engaño incluyen pero no se limitan a copiar el trabajo de alguien, tratar de pasar el trabajo de alguien como suyo (no participando en asignaciones de grupo), y no dar crédito cuando se debe dar el crédito.

*Política de calificaciones*

Participación (debates, tutoriales) 30 %

Asignaciones (proyectos, presentaciones) 50 %

Evaluaciones (cuestionarios) 20 %

\* Todas las tareas entregadas de retraso automáticamente recibirán medio crédito y las tareas de retraso solo se aceptarán dentro de 3 días escolares de la fecha de entrega asignada.

*Políticas sobre los trabajos no entregados a término y los trabajos no realizados por ausencia*

* Trabajo no entregado a término: las asignaciones que no se entreguen a término recibirán automáticamente la mitad del crédito y solo se recibirán dentro de los 3 días escolares posteriores a la fecha de entrega.
* Trabajos no realizados por ausencia: se espera que los estudiantes consigan las tareas de las clases perdidas el día que regresen a la escuela, tienen dos días escolares por cada día de ausencia para entregar cualquier trabajo no realizado. Esto solo se aplica a ausencias justificadas. Si el estudiante tiene una ausencia injustificada, no se aceptará ningún trabajo, ya sea no entregado a término o no realizado. Si un estudiante falta, se espera que entregue la tarea el día que regrese.

*Políticas sobre el uso de la computadora*

Se espera que los estudiantes usen las computadoras de manera apropiada en todo momento. El uso inapropiado de computadoras incluye, entre otras cosas:

* Arrancar las teclas del teclado.
* Visitar intencionalmente sitios web inapropiados.
* Alterar las computadoras.
* Usar computadoras para actividades inadecuadas.

Cualquier uso inapropiado de las computadoras tendrá consecuencias oportunas.

*Uso de teléfonos celulares*

Los estudiantes no necesitan un teléfono celular para tener éxito en esta clase. Además, los teléfonos celulares a menudo pueden ser una distracción para el aprendizaje. Se espera que los estudiantes mantengan sus teléfonos en las mochilas y en silencio. Para minimizar las distracciones en la clase, se aplicará la siguiente política para el uso de los teléfonos celulares:

* La primera vez que se vea el teléfono de un estudiante en clase, la maestra lo retendrá hasta el final del día escolar. En ese momento, el estudiante podrá recogerlo.
* La segunda vez que esto suceda en clase, el teléfono será retenido en la dirección para que lo recoja el padre del estudiante.

*Calificación de ciudadanía*

Las calificaciones de ciudadanía se basan en los siguientes criterios:

* El estudiante contribuye de forma positiva al ambiente de la clase.
* El estudiante obtiene logros personales en el tema.
* El estudiante llega a tiempo a clase.
* El estudiante muestra respeto por los demás compañeros de la clase.
* El estudiante es honesto con todo el trabajo de clase y la tarea.
* El estudiante usa la computadora de manera apropiada en todo momento.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

He leído y entiendo la presentación del Curso de Programación

Estudiante (letra de imprenta) Firma del estudiante Fecha

Padre o tutor (letra de imprenta) Firma del padre o tutor Fecha

Correo electrónico del padre o tutor:

N.º de teléfono del padre o tutor:

SLCSE SANZ-CHANDLER Intro to Programming SPANISH 2017-11-6