

## **PROGRAMA ANUAL – TALLER DE PROGRAMACIÓN EN PYTHON – 2025 (FORMATO INET)**

Modalidad: Educación Técnico Profesional

Especialidad: Computación

Espacio Curricular: Taller de Programación en Python

Curso: 1.º Año – Segundo Ciclo

Carga horaria: 6 horas cátedra semanales

Año lectivo: 2025

### **1. FUNDAMENTACIÓN**

El espacio curricular se enmarca en el Régimen Académico CABA (Res. 970/MEDGC/22), el Plan Estratégico Buenos Aires Aprende 2024–2027 y los marcos INET.

Su propósito es desarrollar pensamiento computacional, capacidades técnicas, resolución de problemas y ciudadanía digital, integrando Python, IA responsable, Google Workspace y Pygame.

### **2. CAPACIDADES A DESARROLLAR**

- Interpretación y modelado algorítmico.
- Programación en Python con estructuras básicas.
- Uso de funciones, listas y tablas.
- Búsqueda secuencial y ordenamiento burbuja.
- Desarrollo de videojuegos simples en Pygame.
- Uso ético de IA y herramientas digitales.
- Trabajo colaborativo y documentación de código.

### **3. EXPECTATIVAS DE LOGRO**

- Diseñar y programar algoritmos en Python.
- Crear y ordenar tablas mediante burbuja.
- Desarrollar un videojuego simple sin POO.
- Utilizar IA para comprensión, no para resolución.
- Gestionar proyectos en Google Workspace.

### **4. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS**

Unidad 0 – Cultura digital, Google Workspace e IA responsable

Unidad I – Pensamiento algorítmico y Python básico

Unidad II – Funciones, listas, tablas y burbujeo

Unidad III – Videojuegos con Pygame

Unidad IV – Proyecto integrador anual

### **5. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA**

- Taller práctico, ABP, gamificación y trabajo colaborativo.
- Uso progresivo de IA como apoyo metacognitivo.
- Entornos digitales institucionales (Drive, Classroom, Docs).

### **6. EVALUACIÓN**

- Formativa: prácticas, cuaderno, autoevaluaciones.
- Sumativa: prácticos (40%), pruebas escritas (30%), proyecto integrador (20%), participación y uso de Workspace (10%).

## 7. ACOMPAÑAMIENTO DE TRAYECTORIAS

- Tutorías, recuperación continua, materiales diferenciados.

## 8. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Python, Pygame, Google Workspace, PC con internet.

## 9. CRONOGRAMA

Marzo – Unidad 0

Abril–Mayo – Unidad I

Junio–Agosto – Unidad II

Septiembre–Noviembre – Unidad III

Noviembre–Diciembre – Proyecto integrador

## 10. FIRMAS

Docente: \_\_\_\_\_

Coordinación: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_