Escuela Secundaria Sinaloa

Academia Ronald Reagan de Comunicación y liderazgo

2026-2027

Optativa: Introducción a la Informática

Señora Amy Hunter-Burns
Número de teléfono de la escuela: 805-520-6830 ext. 7061
amy.hunter-burns@simivalleyusd.org

I. Biografía del profesor:

Comencé mi educación universitaria en la UCSB jugando fútbol y obteniendo mi licenciatura en Comunicación. Siempre supe que quería trabajar con niños, así que cada verano hacía las maletas y trabajaba como monitora de campamento, hasta que finalmente me convertí en directora de campamento en Canadensis, Pensilvania. Después de mis primeros veranos, decidí mudarme al este, donde asistí a Queens College, Nueva York, y obtuve mi credencial de maestra de Educación General. Al regresar a California, comencé a enseñar 6^{el}Me gradué de la Escuela Secundaria Sinaloa en 1998 y he formado parte del Distrito Escolar de Simi Valley durante 28 años. Continué mi educación en la Universidad Luterana de California, donde obtuve mi credencial de maestra de Educación Especial y mi maestría en Educación Especial mientras enseñaba en Sinaloa. Hace casi 10 años, tuve la oportunidad de enseñar informática. He disfrutado aprendiendo y observando a los estudiantes interactuar en el mundo tecnológico actual. Además de ser maestra, soy esposa, madre de dos maravillosos niños, tía y parte de la increíble familia Sinaloa.

II.Estándares/Objetivos del curso:

Los estándares educativos describen lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer en cada materia de cada grado. En California, la Junta Estatal de Educación decide los estándares para todos los estudiantes, desde preescolar hasta la preparatoria. Puede encontrar información sobre estándares específicos enwww.cde.ca.gov

Este es un curso básico de informática cuyo objetivo es introducir a los estudiantes a la programación básica, la codificación, el diseño web y las estrategias de resolución de problemas. Durante este curso, los estudiantes experimentarán la codificación, aprenderán los conceptos básicos de HTML y tendrán la oportunidad de crear su propio videojuego. Documentarán su vocabulario, su propio progreso y sus habilidades de trabajo en equipo en sus tareas.

III.Gestión del aula y expectativas

- Esta clase se basaMUYsobre la participación y comunicación con pares programadores.
- Se espera que los estudiantes trabajen en las lecciones durante el tiempo de clase y es posible que deban completar las tareas en casa.
- Se espera que los estudiantes solo visiten los sitios web asignados por el profesor. No se permiten sitios de juegos ni YouTube, a menos que formen parte de una tarea.
- Se espera que los estudiantes utilicen los útiles del aula con cuidado y los devuelvan a los contenedores correspondientes.
- Se espera que los estudiantes trabajen cooperativamente con sus compañeros y como grupo de clase.
- Los estudiantes necesitan defenderse a sí mismos cuando tienen problemas quedándose después de clase para hacer preguntas aclaratorias.
- Se pueden enviar correos electrónicos a **padres** Proporcionando información sobre próximos eventos o proyectos.
- Según la política de SINaloa, no se permiten alimentos, bebidas (excepto agua) ni chicles dentro del aula.
- Los teléfonos celulares deben estar apagados y NO estar a la vista durante el horario escolar. NUNCA se deben usar en ningún lugar excepto en la entrada de la escuela, como se indica en los letreros escolares y en el manual del estudiante. Si un teléfono suena en clase, se llevará a la secretaría.

V. Calificaciones y calificación:

- Los estudiantes y los padres deben verificar**Nido de águilas**Diariamente como este es elfuente más confiablede información sobre tareas completadas e incompletas, así como las calificaciones generales.
- Los estudiantes serán responsables de entregar trabajos fuera de plazo o ausentes. Los trabajos fuera de plazo deben entregarse antes del final de la unidad de estudio para obtener crédito parcial.
- La mayor parte del trabajo se asigna a través de Google Classroom y en sitios de codificación como Code.Org o Scratch.Mit.
- Se espera que todos los proyectos se entreguen antes de la fecha límite; de lo contrario, se les restará una calificación completa (10%) por cada día de retraso. No se aceptarán proyectos después de cinco días de la fecha límite.
- Se deducirán puntos por trabajos entregados tarde yno esaceptado después del día de la evaluación de la unidad de estudio o el final de una unidad.
- NO se aceptará ningún trabajo para crédito después de las FECHAS DE VENCIMIENTO FINALES.
- **Plagio:** *Cualquier intento de hacer trampa en tareas o exámenes mediante copiar, plagiar, presentar trabajos que hayan recibido una cantidad considerable de ayuda de otra persona, utilizar cualquier tipo de tecnología de IA (Inteligencia Artificial) o cualquier otra forma de deshonestidad académica resultará en una calificación de "F" (reprobado) en esa tarea o examen, una reducción en la calificación de conducta y otras medidas disciplinarias escolares, según lo establecido en la sección de "Deshonestidad Académica" del Manual del Estudiante.*
- Los estudiantes deberán completar un Proyecto de Juego Final, cerca del final del semestre, el cual tendrá un peso importante en su calificación general.
- Los estudiantes presentarán sus Proyectos de Juego Final a la clase y participarán en nuestro Día de Juego escolar.
- **Las calificaciones de ciudadanía estudiantil pueden verse afectadas si los estudiantes continúan llegando tarde, hacen mal uso del dispositivo o deciden acceder a sitios que no son parte de la lección o que no son apropiados para la escuela.**
- Las puntuaciones y calificaciones se encuentran en Aeries. Su estudiante demostrará dominio de esta clase mediante:
    - Evaluaciones, Boletos de Salida, Proyectos = 60%
    - Tareas, Participación = 40%

  Calificación general: A = 100% - 90%, B = 89% - 80%, C = 79% - 70%, D = 69% - 60%, F = 59% - por debajo
- **Política de tardanzas escolares:**La llegada puntual a cada clase es un componente de la ciudadanía escolar (véase el manual de la escuela).
    - 5ta tardanza= N en ciudadanía.
    - 7ma tardanza = N en ciudadanía y notificación a los padres
    - Décima tardanza = U en ciudadanía y conferencia con padres
    - Tardanzas excesivas = posible escuela los sábados o detenciones administrativas

IV. Comunicación:

- Los padres y estudiantes pueden comunicarse por correo electrónico si tienen preguntas o inquietudes.
- Los padres pueden llamar a la escuela después de las 2:40 p.m. si desean hablar en persona.
- Si los estudiantes necesitan ayuda adicional, deben defenderse por sí mismos y buscar la ayuda del maestro durante la clase e incluso pueden necesitar venir después de la escuela.

No dude en contactarme si tiene alguna pregunta o inquietud. Sepa que estoy aquí para ayudar a sus estudiantes a tener éxito y brindarles un ambiente de aprendizaje divertido mientras aprenden los fundamentos de la informática.

Esperando un año maravilloso,

Señora Amy HunterBurns