

PLANIFICACION ANUAL 2018

INSTITUCION: Escuela Superior de Comercio Nº 43

CARRERA: TECNICO SUPERIOR EN SOPORTES DE INFRAESTRUCTURA DE TECNOLOGIA DE LA INFORMACION.

ASIGNATURA: LOGICA Y PROGRAMACION.

CURSO: Primer año

PROFESOR: Mauro Ivan Aguilar

HORAS SEMANALES: 4 hs. (cuatro)

FUNDAMENTACION

Muchas personas piensan que una computadora puede realizar tareas o trabajos de complejidad superior a una inteligencia humana. La realidad es que una computadora no tiene ninguna inteligencia. No olvidemos que no es más que una máquina creada por el hombre y, por tanto, no podrá realizar una tarea que no haya sido previamente determinada por él.

Para diseñar una solución que pueda ser realizada en una computadora se necesita imaginación, creatividad, herramientas y lógica, este es el eje fundamental de la asignatura.

Para aprender a razonar, a pensar en forma lógica, a tener un pensamiento preciso y eficaz en cada uno de los programas que el alumno resuelve, la cátedra ha optado por una notación algorítmica independiente de cualquier lenguaje de programación.

En el curso de su formación los estudiantes tienen que: Resolver diversos tipos de problemas comenzando por especificar su propia comprensión de la asignación, diseñar una solución, identificar la estructura de datos a utilizar en el proceso.

Del correcto aprendizaje de la programación lógica dependerá en gran medida de que las computadoras cumplan la misión eficazmente.

OBJETIVOS- EXPECTATIVAS DE LOGRO

- Esta unidad curricular tiene como objetivo familiarizar al estudiante con el análisis lógico y con metodologías de resolución de problemas, para su posterior implementación mediante un lenguaje de programación. Esta unidad curricular permite, en primer lugar, introducir a los estudiantes en los conceptos básicos, para luego abordar con solvencia los saberes científicos y tecnológicos que otorgan sostén a los conocimientos, habilidades, y destrezas como instrumentos*

para el desarrollo de la capacidad de razonamiento y de resolución de problemas para fortalecer las bases necesarias para el pensamiento computacional.

- *Conocer y utilizar correctamente las distintas herramientas y símbolos de la diagramación lógica.*
- *Analizar problemas con múltiples alternativas, incorporando la lógica proporcional al esquema habitual de razonamiento.*
- *Diagramar adecuadamente distintos procesos administrativos para cualquier lenguaje de programación.*
- *Comprender y aplicar los conceptos de programación.*
- *Valorar el pensamiento lógico individual y grupal.*
- *Adquirir destreza para la preparación y procesamiento de programas.*
- *Favorecer el trabajo en grupos.*

CONTENIDOS CONCEPTUALES

UNIDAD I: Introducción al diseño de Programas.

Programar: ¿qué es?. Programación de computadoras. Software. Programa: concepto y etapas para resolverlo. Partes principales de un programa.

Componentes de un programa. La resolución de problemas con computadoras.

Algoritmos. Características. Tipos.

Aplicaciones de algoritmos simples en diagramas de flujo. (Diagramación Subjetiva. Guía de prácticas N° 1).

UNIDAD II: Estructuras lógicas de la Información.

Objetos de un programa. Atributos. Constantes. Variables. Tipos.

Tipos de datos: simples y estructurados. Numéricos: entero y real. No Numéricos.

Estructuras de datos: internas y externas.

Operaciones entre variables y constantes. Expresiones. Tipos. Operadores matemáticos, relacionales y lógicos. Orden de evaluación. Comparaciones.

Ejercicios de aplicación. (Guía de prácticas N° 2)

UNIDAD III: ALGORITMOS SIMPLES.

Algoritmos simples. Resolución algorítmica de problemas, estrategias de diseño, de implementación, de depuración. Algoritmos fundamentales, algoritmos numéricos simples. Estructuras fundamentales, variables, tipos, expresiones y asignaciones, entrada/salida, estructuras de control condicionales e iterativas, funciones y pasaje de parámetros, descomposición estructurada. Estructuras algorítmicas. Estructuras Secuenciales: Asignación (Simples – Contador – Acumulador - De trabajo). Lectura. Escritura. Estructuras de Condicionales: Simples. Dobles. Múltiples. Estructuras Cíclicas: Ciclos con un Número Determinado de Iteraciones - Ciclos con un Número Indeterminado de Iteraciones.

Ejercicios de Aplicación (Guía de prácticas N° 3).

UNIDAD IV: Tablas. Vectores y Matrices.

Arreglos. Representación de datos de caracteres, listas y su procesamiento
Vectores: concepto, subíndice, carga, recorrida elemento a elemento, búsqueda lineal, ordenamiento. Procesos con más de un vector. Ejercicios de aplicación. (Guía de prácticas N° 4)

Matrices: concepto, carga, dimensión, recorrida elemento a elemento por fila y columna, perímetro, diagonal y contra-diagonal. Ejercicios de Aplicación. (Guía de prácticas N° 5).

UNIDAD V: Archivos o Ficheros.

Archivos secuenciales y de acceso directo. Organización y acceso. Registros. Administración. Operaciones básicas. Archivos: concepto, estructura, registros, tipos de organizaciones, tipos de archivos, grabar y leer en un archivo. Archivos de entrada, salida y entrada/salida.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Reconocimiento del problema a resolver.
- Utilización de herramientas de programación y de la estructura de datos a utilizar.
- Formación de un pensamiento lógico.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Respeto por la lógica de sus compañeros
- Solidaridad en el trabajo grupal.
- Responsabilidad en el cumplimiento de las tareas asignadas y la asistencia a clases durante el cursado de la materia.
- Valorar la importancia de las herramientas e información que maneja.
- Autonomía y desarrollo del pensamiento lógico.
- Confianza en sus posibilidades desde plantear y resolver problemas.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

- Exposición. • Debate
- Trabajo individual y grupal.
- Generación de aplicaciones.
- Práctica continúa para construir el pensamiento lógico.

BIBLIOGRAFIA

- Bibliografía que contenga los contenidos que se desarrollan en la materia (formato papel o digital).
- Apuntes de Cátedra.
- Cuadernillo de Práctica de la cátedra.

EVALUACIÓN

- **Exámenes Parciales:** 2 escritos e individuales con una duración de 2hs cátedra.
- **Trabajos Prácticos**
- **Examen Final:** teórico-práctico, escrito, individual. Según Calendario Escolar.

MODALIDAD DE CURSADO

- REGULAR con cursado PRESENCIAL.
- REGULAR con cursado SEMIPRESENCIAL.
- LIBRE.

Para REGULARIZAR ALGORITMO Y PROGRAMACION en forma PRESENCIAL:

- Tener un mínimo de 75% de asistencia a clases durante el tiempo que dure el cursado de la materia (anual). Para el alumno que presente certificado de Trabajo y/o se encuentre en otras situaciones excepcionales, debidamente comprobadas, el mínimo es de 50%.
- Aprobar el 75% de los Trabajos Prácticos.
- Aprobar los 2(dos) Parciales, cada uno con su recuperatorio con nota mínima de 6(seis).

Para REGULARIZAR ALGORITMO Y PROGRAMACION en forma SEMIPRESENCIAL

- Tener un mínimo de 40% asistencia a clases.
- Aprobar el 100% de los trabajos Prácticos.
- Aprobar los 2(dos) Parciales, cada uno con su recuperatorio, con nota mínima de 6(seis).

Para acceder a PROMOCION DIRECTA en ALGORITMO Y PROGRAMACION los alumnos deberán:

- Cumplir con el % asistencia establecido por el régimen presencial. - Aprobar el 100% de los Trabajos Prácticos.
- Aprobar los parciales con un mínimo de 8(ocho). Sin recuperatorio.
- Aprobar una instancia final integradora con un mínimo de 8(ocho).

OBSERVACIONES:

- Si el alumno regulariza ALGORITMO Y PROGRAMACION pero no la promociona tiene derecho a un examen final escrito, en cualquiera de los turnos correspondientes, debiendo obtener calificación mínima de 6(seis). Mantiene la regularidad durante 3 años consecutivos a partir del primer turno correspondiente al año lectivo siguiente al del cursado.
- Todos los Trabajos Prácticos para cualquier modalidad de cursado se realizan en forma presencial.

ALUMNO LIBRE

El estudiante libre deberá aprobar un examen final, con modalidad combinada de escrito y oral, obteniendo una calificación mínima de 6 (seis).

.....
AGUILAR, Mauro I.

Analista Programador