

PLANIFICACIÓN TÉCNICO EN INFORMÁTICA PROFESIONAL Y PERSONAL

E.P.E.T. N° 1 "Unesco"

Módulo: LABORATORIO DE LÓGICA Y PROGRAMACIÓN

Profesora: Paiva Graciela L.

Curso: 3° **División:** E - F **Año:** 2016

CAPACIDAD	EVIDENCIAS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	ACTIVIDADES FORMATIVAS	EVALUACIÓN
<p>Analizar problemas con múltiples alternativas, incorporando la lógica proposicional al esquema habitual de razonamiento, como mecanismo de abstracción.</p> <p>Abstraer y resolver problemas utilizando el concepto de algoritmos para desarrollar estrategias de programación.</p> <p>Diseñar algoritmos utilizando técnicas de programación estructurada y estructuras estáticas de datos.</p> <p>Depurar y corregir programas aplicando criterios de validez y herramientas de diagnóstico.</p>	<p>Utiliza los esquemas adecuados para representar las situaciones planteadas en los problemas a resolver, contempla exhaustivamente las distintas alternativas.</p> <p>Interpreta apropiadamente las preposiciones algebraicas y resuelve operaciones lógicas.</p> <p>Desarrolla algoritmos, que resuelven problemas sencillos empleando secuencia lógica de pasos.</p> <p>Selecciona adecuadamente los datos y las estructuras correspondientes para resolver problemas.</p> <p>Soluciona los errores de los algoritmos aplicando prueba de escritorio.</p> <p>Representa adecuadamente los datos involucrados en la solución del problema, analizando ventajas y desventajas de diversas formas de estructuración.</p>	<p>Algoritmos: concepto. Solución de problemas por medio de computadoras. Fases de resolución de un problema. Características de los algoritmos. Datos, tipos de datos y operaciones primitivas. Constantes y variables. Expresiones. Reglas de prioridad. Expresiones lógicas (booleanas). Operadores de relación. Operadores lógicos. Introducción al razonamiento intuitivo y deductivo. Preposiciones. Tautología. Tabla de verdad. Operaciones: conjunción, disyunción y negación. Ley de Morgan: enunciado. Análisis de problema. Descomposición de problemas. Representación gráfica de los algoritmos Pseudocódigo. Proceso de programación. Elementos básicos de un programa. Instrucciones de bifurcación. Contadores. Acumuladores. Variables locales y globales. Instrucciones de acción y selección. Prueba de escritorio. Estructura de control básica. Utilidad e importancia. Funciones. Conceptos de argumentos y parámetros. Estructuras primitivas. El concepto de tipo. Tipos de datos estáticos y dinámicos. Concepto de cadena de caracteres. Asignación y operaciones entre cadenas. Arreglos. Operaciones con arreglos de una dimensión. Métodos de búsqueda y ordenamiento de arreglos unidimensionales. Introducción al Visual Basic.</p>	<p>Resolver utilizando algoritmos narrados diversos problemas habituales.</p> <p>Solucionar ejercicios de clasificación de datos, operaciones matemáticas respetando las reglas de prioridad de resolución.</p> <p>Elaborar tablas de verdad a partir de operaciones y proposiciones lógicas.</p> <p>Solucionar problemas utilizando técnicas de diagramación y pseudocódigo.</p> <p>Diferenciar a través de ejercicios propuestos los contenidos de campos variables, constantes, acumuladores y contadores.</p> <p>Utilizar estructuras apropiadas para resolver enunciados planteados.</p> <p>Emplear métodos de ordenamiento y búsqueda de elementos en arreglos unidimensionales.</p> <p>Aplicar sentencias de Visual Basic para resolver los problemas utilizando la computadora.</p>	<p>Presentarán una carpeta con todos los enunciados propuestos y las soluciones de los mismos.</p> <p>Registrarán en forma escrita conceptos fundamentales.</p> <p>Resolverán en forma escrita problemas planteados.</p> <p>Participación, interés, asistencia (80%) y colaboración con el equipo al que pertenece.</p> <p>Capacidad para analizar, seleccionar y organizar información.</p> <p>Creatividad propuesta para resolver problemas.</p> <p>Responsabilidad en el desarrollo de las actividades.</p>