



# **NIVELES DE PROGRAMACIÓN**

## **BLOQUE III**

# Introducción Bloque III

## **INTRODUCCIÓN AL BLOQUE I**

En tu vida diaria te enfrentas con diversos problemas o situaciones a resolver; estos pueden ser muy simples, como decidir qué ropa usar o qué comprar en una tienda; hasta otros más complejos, como resolver un problema de razonamiento o hacer un análisis de las características de varias laptops para elegir la que te conviene comprar.

Para resolver un problema, sigues una serie de pasos o actividades que te llevan a encontrar la solución.

En este bloque vamos a ver qué son los algoritmos y los diagramas de flujo y te darás cuenta que están en todas partes y los aplicas en cada momento de tu vida. Pero así como hay algoritmos en la vida diaria, también existen algoritmos computacionales para el procesamiento de los datos.

Un problema se puede definir como una situación, en la cual se trata de alcanzar una meta y, para lograrlo, se deben hallar y utilizar unos medios y unas estrategias.

## **COMPETENCIA GENERAL DEL BLOQUE**

Resuelve problemas de otras materias mediante el uso de algoritmos de un lenguaje de programación con una actitud analítica.



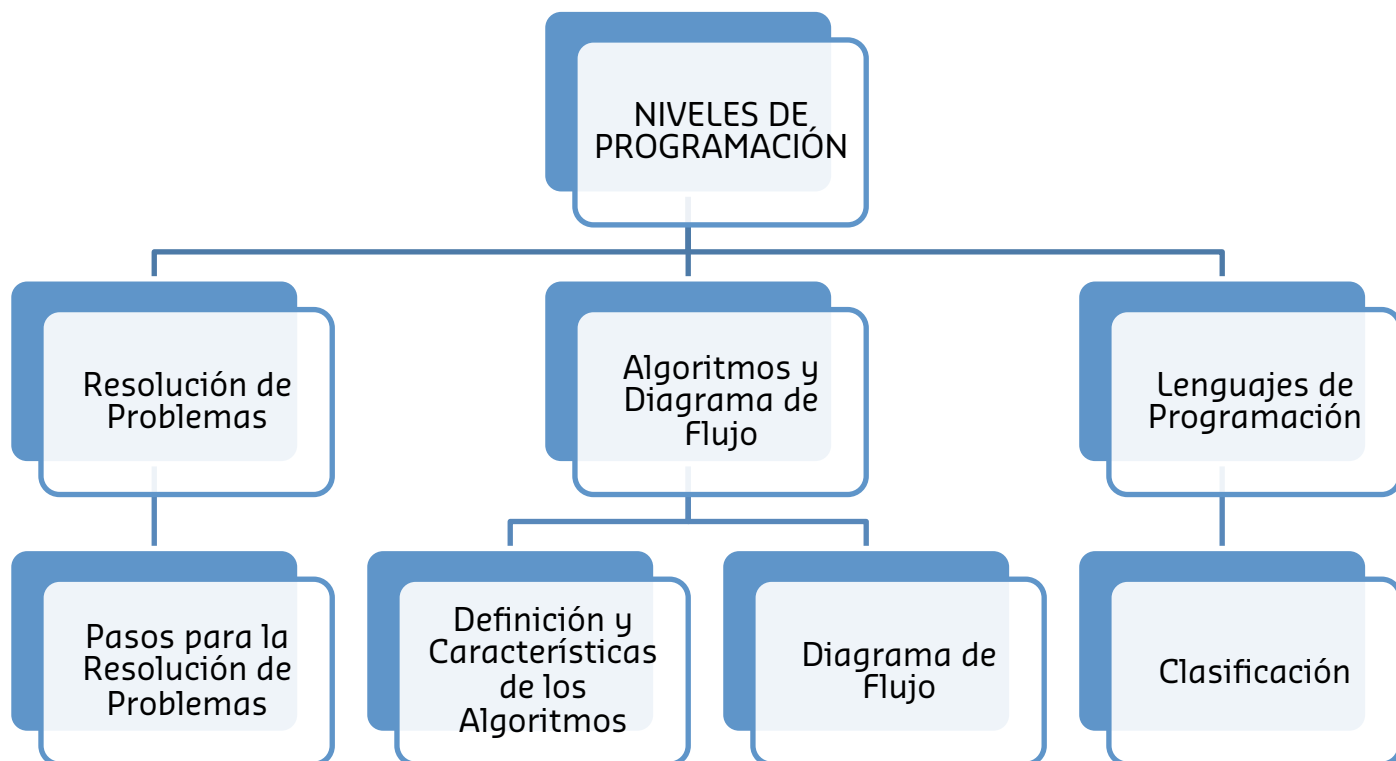
# Introducción Bloque III

## SABERES CONGEGUENTES

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<b>Concepto de algoritmo y diagrama de flujo.</b> <b>Niveles de programación.</b>	Clasificar los diferentes niveles de programación. Desarrolla un diagrama de flujo de una situación real. Desarrolla programas para resolver problemas de matemáticas, física, etc.	<b>VALORES:</b> Libertad: al poder elegir el tema. Responsabilidad: al cumplir con todas sus actividades. Veracidad: en el manejo de la información del tema. Honestidad: al procesar la información. Puntualidad: en la entrega de sus tareas en tiempo y forma indicada. <b>ACTITUDES:</b> Responsable: en el manejo de la información. Cooperativo: en el intercambio de información. Compañerismo: en la interacción con los otros. Seguridad: en el manejo, diseño y presentación del tema.

# Introducción Bloque III

## MAPA DE CONTENIDO





# Introducción Bloque III

## EVALUACIÓN DEL BLOQUE

<b>EVALUACIÓN</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>ACTIVIDADES</b>	%
<b>Metodología</b>	2%
<b>Algoritmos</b>	2%
<b>Verdadero o Falso</b>	2%
<b>Símbolos y Diagrama de Flujo</b>	3%
<b>Planteamiento</b>	3%
<b>Lenguajes de Programación</b>	3%
<b>TOTAL</b>	15%

# Introducción Bloque III

## ACTIVIDADES DEL BLOQUE

Tema	Subtema	Actividad
<b>Resolución de Problemas</b>	Metodología para Resolución de Problemas	Metodología
<b>Algoritmos y Diagramas de Flujo</b>	Definición y Características de los Algoritmos	Algoritmos
		Verdadero o Falso
	Diagramas de flujo y su Simbología	Símbolos y Diagrama de Flujo
		Planteamientos
<b>Lenguajes de Programación</b>	Clasificación de los Lenguajes de Programación	Lenguajes de Programación