



NIVELES DE PROGRAMACIÓN

BLOQUE III
UAdeC

Introducción Bloque III

INTRODUCCIÓN AL BLOQUE

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 DISCIPLINAR DEL BLOQUE

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

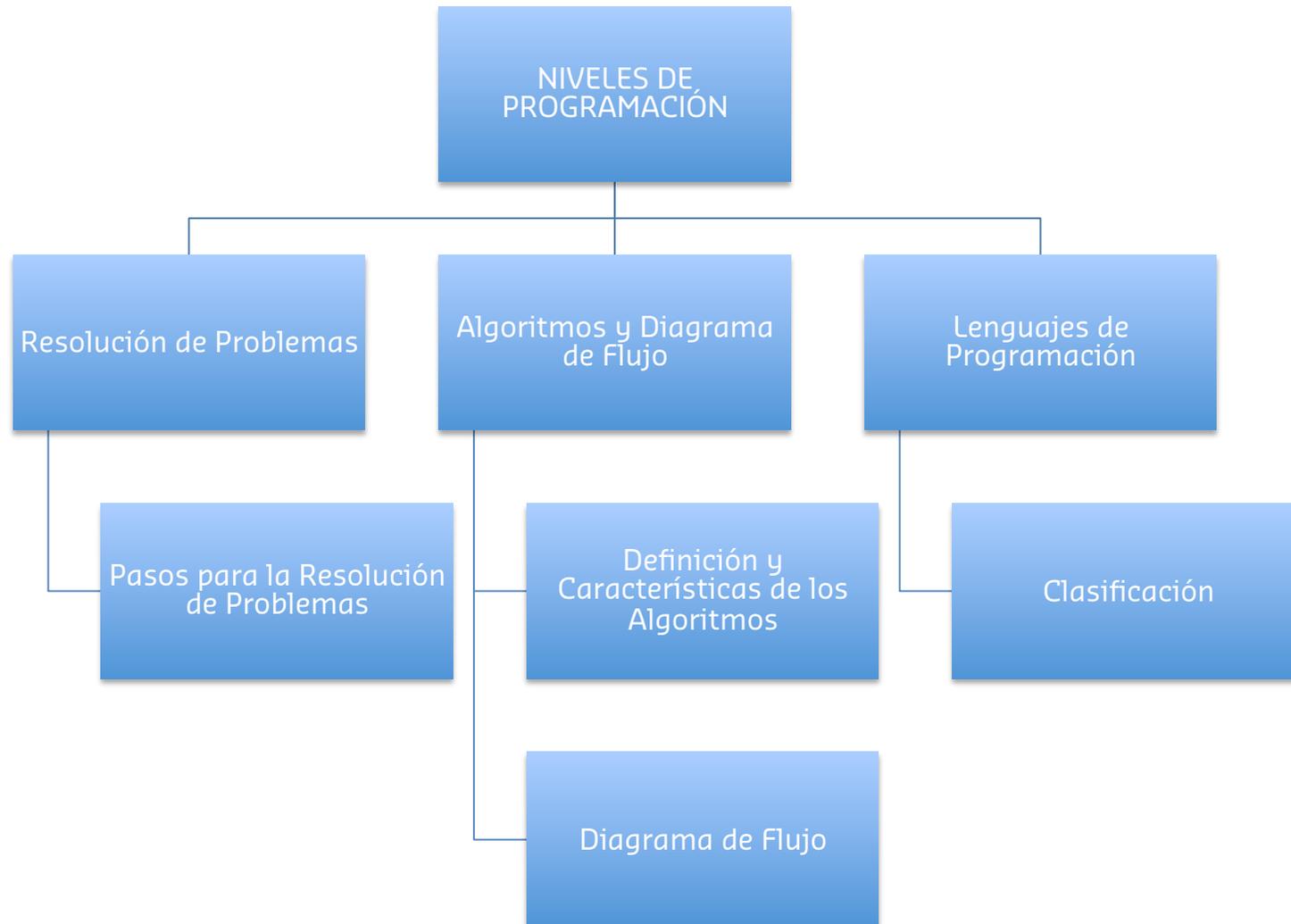
Introducción Bloque III

ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Bloque III Conocimientos/ Temas	Competencia genérica	Atributos / Habilidades	Actividades	Evidencia de evaluación / Aprendizaje	Actitudes y Valores
Programas	4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	6.2. Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.	Resuelve una serie de problemas planteados usando la metodología de la programación	Evalúa argumentos y opiniones para Resolver una serie de problemas siguiendo una metodología	Aprendizaje autónomo Interés por la lectura Pensamiento crítico y reflexivo Creatividad en la realización de tareas Responsabilidad en la entrega de tareas Organización del tiempo Gestión del conocimiento
Algoritmos		5.3. Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.	Calcula una serie de algoritmos siguiendo las reglas vistas en el tema	Identifica los sistemas y reglas o principios medulares necesarios para Calcular algoritmos	
		6.2. Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.	Da respuesta a un cuestionario sobre algoritmos	Evalúa argumentos y opiniones para responder un Cuestionario	
Diagramas		6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva	4.1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.	Identifica los símbolos del diagrama de flujo y los ordena para representar un problema específico Elabora un diagrama de flujo a partir de una serie de planteamientos dados	
Programación		6.1. Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad	Realiza una Presentación sobre los lenguajes de programación	Elige las fuentes de información más relevantes para realizar una Presentación en Powerpoint	

Introducción Bloque III

MAPA DE CONTENIDO



Introducción Bloque III

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE / EVALUACIÓN DEL BLOQUE

EVALUACIÓN	PUNTOS
Resuelve - Problemas de programación	2
Calcula - Algoritmos	2
cuestionario - Algoritmos	2
Identifica y ordena - Símbolos Diagrama de Flujo	3
Diagrama de flujo - Planteamientos	3
Presentación - Lenguajes de Programación	3
TOTAL	15