



PROGRAMA ANUAL 2024

ORIENTACIÓN: <i>Informática</i>	CICLO LECTIVO: 2024
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Programación I: Algoritmos y Estructuras</i>	
ÁREA: <i>Informática</i>	AÑO: 3°
FORMATO: <i>Taller</i>	CICLO: <i>Superior</i>
CURSO/S: 3°3° - 3°7°	TURNO: <i>Mañana/Tarde</i>
PROFESORES A CARGO: <i>Lic. Laura Noussan-Letry - Ing. Gabriela Ríos</i>	HORAS SEMANALES: 3 <i>(tres) ANUAL</i>

CAPACIDADES

El estudiante al terminar el ciclo lectivo debe haber desarrollado las siguientes capacidades:

- *Capacidad para analizar problemas de manera estructurada y crear un plan para solucionarlos.*
- *Comprensión de cómo crear algoritmos efectivos y eficientes para resolver problemas.*
- *Aplicación de conceptos como secuencias de operaciones, decisiones y repeticiones en algoritmos.*
- *Habilidad para convertir pseudocódigo a código Python 3, lo que implica comprensión de la sintaxis y las estructuras de programación de ambos lenguajes.*
- *Manejo de estructuras de control básicas (como if, elif, else) para tomar decisiones en programas.*

APRENDIZAJES

Los aprendizajes que se trabajarán a lo largo del cursado son:

Definición de Algoritmos

- *Entender el concepto de algoritmo como una serie de pasos lógicos para resolver un problema específico.*
- *Aprender a expresar algoritmos en forma de pseudocódigo, entendiendo la importancia de este formato para planificar programas.*

Uso de Estructuras de Control:

- *Aprender a identificar los tipos de estructuras de control: secuenciales, de decisión (condicionales), y repetitivas (bucles).*
- *Practicar el uso de estructuras de control en la resolución de problemas computacionales simples.*

Implementación en Python 3:

- *Familiarizarse con la sintaxis básica de Python 3 para implementar algoritmos.*
- *Usar estructuras de control en programas simples para practicar*
- *Estructuras secuenciales para llevar a cabo tareas de manera ordenada.*
- *Estructuras de decisión (if, elif, else) para tomar decisiones basadas en condiciones.*
- *Estructuras repetitivas (while, for) para realizar iteraciones o repetir bloques de código.*

Práctica de Escritura de Código:

- *Practicar la escritura de programas simples que utilicen pseudocódigo como base para su adaptación en Python 3.*

Colaboración y Discusión:

- *Fomentar el trabajo en equipo para resolver problemas de programación, compartiendo ideas y estrategias.*
- *Discutir soluciones y alternativas con compañeros y profesores para mejorar la comprensión*

CONDICIONES DE APROBACIÓN

- *Cumplimiento de Trabajos Prácticos y/o Proyectos (individuales y/o grupales).*
- *Resolución de pruebas escritas integradoras.*

BIBLIOGRAFÍA DEL ALUMNO

La bibliografía con la que debe contar el alumno, consultar en biblioteca o descargar de la WEB es:

- ◆ *Entornos de programación: Pseint, Python3.*

- ◆ *Ayudas y/o tutoriales de los entornos de programación.*
- ◆ *Material didáctico propuesto por los docentes del espacio curricular.*

ECMZ – Asesoría Pedagógica - 1