



# PROGRAMA ANUAL 2022

<b>ORIENTACIÓN:</b> <i>Informática</i>	<b>CICLO LECTIVO:</b> 2022
<b>NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR:</b> <i>Programación I: Introducción a la Programación Visual</i>	
<b>ÁREA:</b> <i>Informática</i>	<b>AÑO:</b> 3º
<b>FORMATO:</b> <i>Taller</i>	<b>CICLO:</b> <i>Superior</i>
<b>CURSO/S:</b> <i>3º3º - 3º7º</i>	<b>TURNO:</b> <i>Mañana/Tarde</i>
<b>PROFESORES A CARGO:</b> <i>Lic. Laura Noussan-Letry - Ing. Gabriela Ríos</i>	<b>HORAS SEMANALES:</b> 3 (tres) <b>ANUAL</b>

## CAPACIDADES

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

- *Analizar problemas con múltiples alternativas, incorporando la lógica proposicional al esquema habitual de razonamiento, como mecanismo de abstracción y poder plasmarlos en un entorno visual con eventos del usuario*
- *Abstraer y resolver problemas computacionales utilizando el concepto de algoritmos y su adaptación a la programación visual con manejo de eventos*
- *Depurar y corregir programas aplicando criterios de validez y herramientas de diagnóstico.*

## APRENDIZAJES

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

- *Algoritmos y Estructuras de Control*
  - *Caracterización de la programación visual y orientada a eventos;*
  - *Uso correcto de nombres de identificadores y resolución de expresiones;*
  - *Uso de estructuras de control (secuencial, de decisión, repetitivas) en la resolución de problemas computacionales representados tanto en pseudocódigo y su adaptación a entornos visuales con manejo de eventos.*
- *Algoritmos y Estructuras de Datos*
  - *Uso de estructuras de datos (arreglos, matrices y listas) en la resolución de problemas computacionales representados tanto en pseudocódigo como su adaptación a entornos visuales con manejo de eventos;*
  - *Depuración de programas y uso de los entornos de desarrollo.*

## CONDICIONES DE APROBACIÓN

- *Cumplimiento de Trabajos Prácticos individuales y 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 (<http://pseint.sourceforge.net/>) y App Inventor 2 del Mit (<http://appinventor.mit.edu/>)*
- ◇ *Ayudas de Pseint y de App Inventor 2*
- ◇ *Material didáctico propuesto por los docentes del espacio curricular.*