



PROGRAMA ANUAL 2023

ORIENTACIÓN: <i>Informática</i>	CICLO LECTIVO: 2023
NOMBRE DEL ESPACIO CURRICULAR: <i>Programación I: Introducción a la Programación Visual</i>	
ÁREA: <i>Informática</i>	AÑO: 3º
FORMATO: <i>Taller</i>	CICLO: <i>Superior</i>
CURSO/S: <i>3º3º - 3º7º</i>	TURNO: <i>Mañana/Tarde</i>
PROFESORES A CARGO: <i>Lic. Laura Noussan-Letty - 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:

- *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, App Inventor 2 del Mit*
- ◆ *Ayudas de los entornos de programación*
- ◆ *Material didáctico propuesto por los docentes del espacio curricular.*