



“2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México”.

BACHILLERATO GENERAL
FORMATO DE DISEÑO SIMPLIFICADO DE SITUACIONES DIDÁCTICAS
ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28
3RA EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE “A” C. ESCOLAR 2024-2025

Nombre del Docente: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ Materia: PROGRAMACIÓN Competencia Genérica: CLAVE CG5.2, CLAVE CG5.6, CLAVE CG8.1 Competencia Disciplinar BÁSICAS: CG 5.2, CG 5.6, CG 8.1. Competencias Profesionales Básicas: CPBTIC6 Núm. de Bloque/Tema del Bloque: BLOQUE III SUBMODULO II	Semestre: QUINTO	Periodo de Aplicación: 11 de Noviembre 2024 al 13 de Enero 2024	No. de Sesiones: 28
	Grado: TERCERO	Grupos: 3ro. 1, 2, 3	Turno: Vespertino

Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia

Identifica los elementos que integran la Programación en un lenguaje de alto nivel. Emplea y estructura propuestas de solución empleando lenguaje de Programación de alto nivel.

Aprendizajes esperados:

Propone la creación de códigos con instrucciones secuenciales, condicionales y/o repetitivas, asumiendo la frustración como parte del proceso de aprendizaje, en la solución de problemas de su entorno.

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 11 al 14 de Noviembre 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO</p> <p>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: 1.- Pase de lista/ Asuntos generales 2.- Repaso del Bloque II: Lenguajes de Programación (20 minutos). 3.- Lluvia de ideas: ¿Qué es lenguaje de programación? ¿Cuáles conoces? (20 minutos). 4.- Video "Tipos de Lenguajes de Programación" (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias... •Video "Tipos de Lenguajes de Programación" https://www.youtube.com/watch?v=sMMc2Hrdubk</p>	<p>Participación en lluvia de ideas / Lista de cotejo</p>
<p>II. DESARROLLO: 5.- En plenaria se analiza la definición de Lenguaje de Programación (10 minutos). 6.- Programación (10 minutos). 7.- Diferencias entre Lenguajes de Programación (Asesoría 30 minutos). 8.- Cuadro comparativo de Tipos de lenguajes de programación (20 minutos). 9.- Juego de preguntas y respuestas "Lenguajes de Programación" (20 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina Cuaderno de evidencias</p>	<p>Cuadro comparativo "Tipos de lenguajes de programación"</p>
<p>10.- De formar individual resuelven los ejercicios interactivos de Programación, se realiza una coevaluación (50 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt</p>	<p>Ejercicios Interactivos</p>

En plenaria se realiza un repaso del Bloque II, realizan una infografía de los tipos de lenguajes de programación de acuerdo a la investigación realizada previamente. Se procede a hacer una lluvia de ideas acerca de Lenguaje de Programación y se analiza un video. Como actividades de desarrollo se analiza en plenaria el concepto de lenguaje de programación, la docente explica las diferencias entre lenguajes de programación y de forma individual realizan un cuadro comparativo de esas diferencias, nuevamente se realiza un ejercicio de gimnasia cerebral y se hace una dinámica en la cual los alumnos contestan preguntas a manera de repaso del tema. En la actividad de cierre los alumnos de forma individual resuelven ejercicios interactivos de programación.

PERIODO COMPRENDIDO: 19 al 22 de Noviembre 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO</p> <p>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: 1.- Pase de lista/ Asuntos generales 2.- Lluvia de ideas: ¿Qué es metodología? ¿Qué es Metodología de programación? (10 minutos). 3.- Video "¿Qué es la metodología de programación estructurada?" (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Participación en lluvia de ideas / Lista de cotejo</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <p>4.- En plenaria se analiza la definición de Metodología de Programación (10 minutos). 5.- Características y ejemplos (Asesoría 40 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Apunte de Cuaderno</p>
<p>III. CIERRE</p> <p>6.- Diagramas de flujo y algoritmo para programar una tabla de multiplicar (60 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Código tabla de multiplicar</p>

NÚMERO DE HORAS: 6

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 25 al 29 de Nov 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO</p> <p>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: 1.- Pase de lista/ Asuntos generales 2.- ¿Qué es metodología? ¿Qué es Metodología de programación? (10 minutos). 3.- Video "¿Qué es la metodología de programación orientada a objetos?" (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias... Video "¿Qué es la metodología de desarrollo orientada a objetos?" https://www.youtube.com/watch?v=79K2sd1gpJM</p>	<p>Apunte / Participación -Lista de cotejo</p>
<p>II. DESARROLLO: 4.- En plenaria se analiza la definición de Metodología de Programación Orientada a objetos (10 minutos). 5.- Características y ejemplos (Asesoría 50 minutos). 6.- Diagramas de flujo y algoritmo para programar (60 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Cuadro comparativo - Lenguaje de Programación</p>
<p>III. CIERRE 20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. 7.- De forma individual elaboran un cuadro comparativo de la metodología estructura vs orientada a objetos (60 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Cuadro comparativo de la metodología estructura vs orientada a objetos</p>

NÚMERO DE HORAS: 4

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 02 al 06 de Diciembre 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO</p> <p>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: 1.- Pase de lista/ Asuntos generales 2.- Pregunta detonadora: ¿Qué es un lenguaje de alto nivel? (10 minutos). 3.- * Video "¿Qué son lenguajes de alto nivel?" (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Lluvia de ideas</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <p>4.- En plenaria se analiza la definición de lenguaje de alto nivel (20 minutos). 5.- Características y ejemplos (Asesoría 40 minutos). 6.- Diferencias entre un lenguaje de alto y bajo nivel (30 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Definición Metodología</p>
<p>III. CIERRE</p> <p>20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. 7.- infografía: Lenguajes más utilizados de alto nivel (30 minutos). 8.- Programa en Pseint el promedio de la asignatura de programación (50 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>infografía: Lenguajes más utilizados de alto nivel Programa en Pseint el promedio de la asignatura de programación</p>

NÚMERO DE HORAS: 4

PERIODO COMPRENDIDO: 09 al 19 de Diciembre de 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO</p> <p>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: 1.- Pase de lista/ Asuntos generales 2.- Pregunta detonadora: ¿Qué es una variable? (10 minutos). 3.- Video “¿Qué son las variables de programación?” (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Lluvia de ideas</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <p>4.- En plenaria se analiza la definición de variable de programación (10 minutos). 5.- Características y ejemplos (Asesoría 50 minutos). 6.- Crear un programa en PSeint para calcular el cubo de un número (20 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Apunte cuaderno</p>
<p>III. CIERRE</p> <p>20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. 7.- *Dinámica las variables (30 minutos). 8.- *Programa en Pseint el donde calcules tu fecha de cumpleaños siguiendo ecuaciones (60 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Código pseInt Examen 3er parcial</p>

NÚMERO DE HORAS: 12

Descripción del Trabajo por Colegio de Grado (Indicar % de Evaluación):

Proyecto: Feria Gastronomicas

Problemática: Mejorar el Ambiente escolar

Meta: Generar un mejor ambiente escolar

Recaudar datos para posterior interpretación de los mismos de forma digital.

Valor 10 % de su evaluación para 2do parcial

Bibliografía/Cibergrafía Recomendada

JOYANES, L. (2008). *Fundamentos de la programación. Algoritmos y Estructura de Datos*, 4ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.

JOYANES, L.; RODRIGUEZ, L; FERNANDEZ, M. (2003). *Fundamentos de programación Libro de problemas*. 2ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.

Atentamente: Docente del Grupo(s): Juan José Picón Sánchez

Observaciones:

Vo. Bo.
Subdirección Académica

ADRIÁN ANDRADE
ALMANZA

Autorizado



Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, a 11 de Octubre de 2024.



Tercer Parcial

Docente: Juan José Picón Sánchez

Grado: Tercero Grupo: I, II, III

Asignatura: Programación

Ciclo escolar 2024 – 2025

ASPECTO A EVALUAR	VALOR	DESCRIPCIÓN
LIBRETA (TRABAJO EN CLASE)	40%	Realizar y entregar en tiempo y forma cada una de las actividades desarrolladas en clase. Se suma la calificación obtenida de todas las actividades de acuerdo a las especificaciones de la Rúbrica.
PRACTICAS LABORATORIO	40	Resolución de Problemas mediante códigos de lenguaje de Programación
EXAMEN	20%	Contestar el examen correspondiente al primer parcial, los alumnos tendrán que contestarlo en el día establecido por el docente.
TOTAL	100%	



ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

RÚBRICA PARA EVALUAR PRACTICAS DE LABORATORIO

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN	CICLO ESCOLAR 2024-2025	GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ		TURNO: VESPERTINO	

ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN			PUNTAJE OBTENIDO
	MUY BIEN (8 PUNTOS)	BIEN (4 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (2 PUNTO)	
ESTRUCTURA DEL ALGORITMO	Emplea de forma correcta la estructura del algoritmo: Inicio; Declaración e inicialización de variables; Cuerpo del algoritmo y Fin.	Emplea en la estructura del algoritmo: Inicio, Cuerpo del algoritmo y Fin.	Usa de forma errónea dentro de la estructura del algoritmo: Inicio, Cuerpo del algoritmo y Fin.	
SOLUCIÓN DEL ALGORITMO	Para la solución del algoritmo se incluye: Inicio y fin; Definición de variables; Pasos ordenados, concretos y útiles y Uso de estructuras respetando su sintaxis.	Para la solución del algoritmo se incluye: Inicio y fin; Definición de variables; Pasos ordenados, concretos y útiles y Uso de estructuras de control.	Plantea soluciones con algoritmos de forma errónea.	
PRESENTACIÓN DIAGRAMA DE FLUJO	Cuenta con datos de identificación, se entrega en tiempo y forma. Se entienden claramente las ideas y procesos, sigue el orden establecido. Se utilizan adecuadamente los símbolos del diagrama de flujo.	Cuenta con datos de identificación, se entrega de forma extemporánea. Se entienden medianamente las ideas y procesos, se sigue el orden establecido. No se utilizan adecuadamente los símbolos (hay al menos 2 errores).	No cuenta con datos de identificación, se entrega de forma extemporánea. No se entienden claramente las ideas y procesos, ni se sigue el orden establecido. No se utilizan adecuadamente los símbolos (hay 5 o más errores).	
FORMATO	No hay errores de gramática ni de ortografía.	No hay errores de gramática, pero se observan errores de ortografía (al menos 5).	Existen muchos errores gramaticales y ortográficos (más de 5).	
ENTREGA FINAL	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word con carátula de presentación en Arial 12. Se presenta en el día establecido por la docente.	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word con carátula de presentación en Arial 12. Se presenta un día después de la fecha establecida.	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word. No tiene carátula y fue realizado en otro tipo de fuente.	
Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados				TOTAL

Realizó

 Profr. Juan José Picón Sánchez.
 Docente Hrs-Clase

 Nombre y firma del alumno

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA TRABAJO EN CLASE



ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN		CICLO ESCOLAR 2024-2025		GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ				TURNO: VESPERTINO	
ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
	MUY BIEN (8 PUNTOS)	BIEN (4 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (2 PUNTO)		
ORGANIZACIÓN	La actividad se encuentra personalizado, usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad se encuentra personalizado pero carece de colores usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad carece de personalización, no utiliza colores para diferencia lo importante de lo secundario.		
LIMPIEZA Y ORDEN	La actividad sigue un orden y se presenta pulcro, sin tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad sigue un orden pero presenta tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad no sigue un orden y presenta tachones. No marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y tampoco respeta los márgenes.		
FECHA	Coloca la fecha antes de comenzar el apunte y/o la actividad en todas las hojas. La fecha debe contener el día de la semana en la cual elabora sus anotaciones y actividades.	La fecha está incompleta. Solo escribe estos datos en algunas hojas.	No coloca la fecha antes de comenzar a elaborar sus anotaciones y actividades.		
CONTENIDO	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, contiene representaciones gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, pero carece de representaciones gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido no está relacionado con el tema solicitado por el profesor y no contiene representaciones gráficas ni las fórmulas correspondientes.		
ORTOGRAFIA Y CALIGRAFIA	Cuida las reglas ortográficas, solo tiene de 1 a 5 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	Cuida algunas de las reglas ortográficas, tiene de 6 a 10 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	No cuida las reglas ortográficas, tiene más de 10 errores ortográficos y la caligrafía no es legible.		
Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados					TOTAL

Realizó

Revisó

 Profr. Juan José Picón Sánchez.
 Docente Hrs-Clase

 Nombre y firma del alumno

“2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México”.

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28

RÚBRICA GENERAL DE EVALUACIÓN PRIMERA OPORTUNIDAD DE FASE EXTRAORDINARIA: ASESORÍAS (25 HORAS)

PROFR. JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ	GRADO: TERCERO GRUPOS: I, II, III y IV
MATERIA: PROGRAMACIÓN	CICLO ESCOLAR 2024 – 2025.

ASPECTO A EVALUAR	VALOR	DESCRIPCIÓN
ASESORÍAS	3 PUNTOS	<p>El alumno contará con asesorías de acuerdo al horario de clases.</p> <p>Además podrá consultar vía correo electrónico al docente en la siguiente dirección juan190385@hotmail.com</p> <p>El docente estará al pendiente de los mensajes por correo electrónico para aclarar dudas de lunes a viernes de 14:00 a 17:00</p>
CUADERNILLO DE ACTIVIDADES	7 PUNTOS	<p>El docente proporciona un cuadernillo que contiene diversas actividades y reactivos acerca de todos los temas vistos en el semestre, la cual será resuelta por los alumnos en casa y únicamente las asesorías servirán para aclarar dudas.</p> <p>El cuadernillo puede entregarse de dos diferentes formas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Impresa: anexar carátula cada hoja deberá contener Carátula (Nombre de la Escuela, Nombre del Alumno, Nombre del docente, Grado, Grupo, Materia, Ciclo escolar y Nombre del trabajo) y marcar con un color diferente cada una de las respuestas.• A mano en la libreta y/o en hojas blancas: debe contener carátula (Nombre de la Escuela, Nombre del Alumno, Nombre del docente, Grado, Grupo, Materia, Ciclo escolar y Nombre del trabajo) y todas las hojas del cuadernillo pasadas a la libreta y marcar con un color diferente cada una de las respuestas.• Fotográfica: Tomar fotos y adjuntarlas en un solo documento PDF <p>Para determinar la puntuación correspondiente a este rubro, el docente proporciona una Rúbrica de Evaluación de Primera Oportunidad de Fase Extraordinaria.</p>

NOTA: SI CUMPLES CON LOS DOS RUBROS (ASESORÍAS Y CUADERNILLO) EN TOTAL SON 10 PUNTOS PERO LA MÁXIMA CALIFICACIÓN A ACENTAR EN EL ACTA ES DE 7 PUNTOS. DICHA CALIFICACIÓN SE OBTIENE APLICANDO UNA REGLA DE TRES DEPENDIENDO DE LOS PUNTOS OBTENIDOS.

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 28

CCT. 15EBH0092V

Cuadernillo
Primera evaluación
Extraordinaria



MATERIA:

Programación

DOCENTE(S):

Juan José Picón Sánchez

GRADO: 3ro

GRUPO (S): I, II y III

SEMESTRE: 5to

Presentación

El perfil común del bachiller se construye a partir de las competencias genéricas, disciplinares y profesionales, las cuales favorecen la formación integral de los estudiantes para que tengan un mejor desarrollo social, laboral y personal.

Las TIC son la innovación educativa del momento y permite a los docentes y alumnos cambios determinantes dentro del proceso enseñanza – aprendizaje de cada uno de los contenidos temáticos.

El presente cuadernillo fue elaborado por el docente que imparten la asignatura de Programación que corresponde al componente de formación para el trabajo, la cual va dirigida a todos los estudiantes que se encuentran cursando el Quinto semestre de bachillerato general.

Tiene la finalidad de presentar las actividades que los alumnos van a trabajar durante el primer periodo extraordinario para alcanzar las competencias genéricas y profesionales básicas marcadas dentro del programa de Programación.

CONTENIDO CURRICULAR

Submódulo 2

Nombre del Submódulo	Horas Asignadas
Programación.	64

Interdisciplinariedad	Ejes Transversales
Se retomarán las asignaturas que se impartan en cada plantel en 5to semestre de los componentes básico y propedéutico.	Emprendimiento. Vinculación laboral. Iniciar, continuar y concluir sus estudios de nivel superior.

CLAVE CG	CLAVE CPB	Conocimientos Básicos	Habilidades	Actitudes	Aprendizajes Esperados
CG 5.2 CG 5.6 CG 8.1	CPBTIC6	<p>Lógica de programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmos. • Diagramas de flujo. • Pseudocódigo. • Decisiones. • Ciclos. <p>Lenguajes de programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de lenguajes. • Metodología de programación. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estructurado. ▪ Orientado a objetos. <p>Programación utilizando un lenguaje de alto nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entorno de desarrollo. • Variables. • Operadores. • Constantes. • Palabras reservadas. • Sentencia de decisión. • Estructuras: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Condición. ▪ Repetición. <p>Arreglos.</p>	<p>Analiza los elementos que integran los diagramas de flujo.</p> <p>Enuncia de manera secuencial los elementos para la resolución de problemas mediante algoritmo y diagramas de flujo.</p> <p>Examina el tipo y métodos de lenguaje de programación con relación a una necesidad específica.</p> <p>Identifica los elementos que integran la programación en un lenguaje de alto nivel.</p> <p>Emplea y estructura propuestas de solución empleado lenguaje de programación de alto nivel.</p>	<p>Resuelve situaciones de forma cotidiana.</p> <p>Aporta ideas en la solución de problemas promoviendo su creatividad.</p> <p>Expresa diversas opciones para dar solución a problemas de su contexto.</p> <p>Afronta retos asumiendo la frustración como parte del proceso.</p>	<p>Plantea el uso de diagramas de flujo y algoritmos, fomentando su desarrollo creativo, para solucionar problemas cotidianos de su contexto.</p> <p>Explica los lenguajes de programación y sus metodologías de forma consciente, asertiva y empática, en la resolución de problemas del ámbito académico y laboral.</p> <p>Propone la creación de códigos con instrucciones secuenciales, condicionales y/o repetitivas, asumiendo la frustración como parte del proceso de aprendizaje, en la solución de problemas de su entorno.</p>

BLOQUE I

LOGICA DE PROGRAMACIÓN



“El éxito requiere de persistencia, la habilidad de no rendirse en la cara del fracaso. Creo que el estilo optimista es la llave a la persistencia”.

Martin Seligman -

ACTIVIDAD 1

Instrucciones: De manera individual responde los siguientes cuestionamientos

¿Qué es un Algoritmo?

¿Qué es un algoritmo Cualitativo?

¿Qué es un algoritmo cuantitativo?

¿Qué es un Diagrama de Flujo?

ACTIVIDAD 2

Instrucciones: A completa el organizador gráfico, colocando definiciones e imágenes

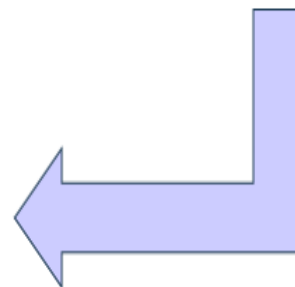
Partes fundamentales

Datos de entrada:

Procesos algorítmicos:



Datos de salida o
resultado:



ACTIVIDAD 3

Instrucciones: utilizando como base el ejemplo en la imagen desarrolla los siguientes algoritmos cualitativos:

- Preparar jugo de naranja natural
- Comprar una fritura en la tienda

DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA
<ul style="list-style-type: none">• 4 tazas de agua.• 3 oz. de piloncillo/panela o 1/3 de taza.• 1/2 varita de canela mexicana.• 4 cucharadas soperas de café molido.	<ol style="list-style-type: none">1. En una olla mediana vierte el agua, la canela y el piloncillo; pon a fuego medio, y hierva por 7 minutos o hasta que se disuelva el piloncillo.2. Cuando el agua empiece a hervir agrega el café, apaga el fuego y revuelve bien.3. Cubre la olla, y deja reposar alrededor de 5 minutos. Al servir, pasa el café por un colador.	<ul style="list-style-type: none">• Café de olla.

PREPARAR JUGO DE NARANJA NATURAL

DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA

COMPRAR FRITURA EN LA TIENDA

DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA

ACTIVIDAD 4

Instrucciones: utilizando como base el ejemplo en la imagen desarrolla los siguientes algoritmos cuantitativos:

- Área de un Cuadrado
- Área de un círculo

DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA
<ul style="list-style-type: none"> • Base mayor. • Base menor. • Altura. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la base mayor, la base menor y la altura del trapecio en centímetros. 2. Calcula el área del trapecio utilizando la fórmula $\text{área} = ((\text{base mayor} + \text{base menor}) / 2) * \text{altura}$. 3. Imprime el resultado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Área del trapecio.
<ul style="list-style-type: none"> • 20 • 10 • 11 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Conoce la base mayor = 20, la base menor = 10 y la altura = 11 del trapècio en centímetros. 5. Calcula el área del trapecio utilizando la fórmula $\text{área} = ((20 + 10) / 2) * 11$. 6. Imprime el resultado. 	<ul style="list-style-type: none"> • 165 cm².

ÁREA DE UN CUADRADO		
DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA

ÁREA DE UN CIRCULO		
DATOS DE ENTRADA	PROCESO ALGORÍTMICO	DATOS DE SALIDA



BLOQUE 2

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN



Si no estás dispuesto a aprender nadie te puede ayudar. Si estás dispuesto a aprender nadie te puede parar.

Anónimo

ACTIVIDAD 5

Instrucciones: De manera individual responde los siguientes cuestionamientos

Las partes fundamentales del Algoritmo son:

¿Qué es Pseint?

¿Qué es Programación?

Menciona 4 aplicaciones para Programar

ACTIVIDAD 6

Instrucciones: A completa la siguiente Tabla

Función	Descripción
Inicio y Fin	
Comentar	
Escribir	
Leer	
Asignar	
Líneas de flujo	
Condicional	
Decisión múltiple	
Cíclica mientras	
Cíclica repetir hasta	
Cíclica desde o para	

ACTIVIDAD 6

Instrucciones: Dibuja los símbolos correspondientes a la simbología de Diagrama de flujo.

Función	Símbolo
Inicio y Fin	
Comentar	
Escribir	
Leer	
Asignar	
Líneas de flujo	
Condicional	

Decisión múltiple	
Cíclica mientras	
Cíclica repetir hasta	
Cíclica desde o para	

ACTIVIDAD 7

Crea los siguientes diagramas de flujo cualitativo

- Preparar jugo de naranja natural
- Comprar una fritura en la tienda

Nota: si el espacio es insuficiente puedes anexar otra hoja con tu actividad



ACTIVIDAD 8

Crea los siguientes diagramas de flujo cuantitativo

- Área de un Circulo
- Área de un trapecio

Nota: si el espacio es insuficiente puedes anexar otra hoja con tu actividad

ACTIVIDAD 9

Dibuja los siguientes iconos

- Pseint

- Ejecutar

- Paso a paso

BLOQUE 3

PROGRAMACIÓN DE ALTO NIVEL



Si no puedes volar, entonces corre. Si no puedes correr, entonces camina. Si no puedes caminar, entonces arrástrate, pero hagas lo que hagas, sigue moviéndote hacia adelante.

Martin Luther King Jr.

ACTIVIDAD 10

Instrucciones: Responde correctamente las siguientes preguntas:

¿Qué es un código fuente?

¿Qué es una Variable?

Es el único carácter que se acepta al declarar una variable

Este tipo de dato se utiliza para almacenar números sin parte decimal.

Se utiliza para almacenar números con parte decimal.

Se utiliza para almacenar valores booleanos, es decir, **Verdadero** o **Falso**.

Se utiliza para almacenar una palabra o una frase.

Valor que no puede ser alterado durante la ejecución de un programa.

Sirve para evaluar o comparar una condición y ejecutar las instrucciones correspondientes.

Como se llama mi variable en el siguiente ejemplo:

Definir numeroEntero Como Entero