



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Entender la importancia de la programación y el pensamiento computacional, en los procesos cotidianos.
Competencias	Analizo el funcionamiento de prototipos conformados por artefactos y procesos como respuesta a necesidades o problemas.

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

El tema a desarrollar es uno de los más importantes en la formación académica de cualquier estudiante, porque aporta **técnicas, habilidades y hábitos** que le servirán para la vida práctica, en la **solución de problemas** (no únicamente en ingeniería).

Aprender a resolver problemas que se presentan a lo largo de la existencia utilizando un orden establecido, el algoritmo adecuado y la lógica, nos lleva a un desarrollo pleno en todos los ámbitos: en el hogar, en la escuela, en la universidad y en el lugar de trabajo.

ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN

Muchas palabras usadas en la aritmética provienen del lenguaje árabe, debido a los grandes adelantos que tenían los árabes en esta materia. Mohamed ben Musa (780-950 d.C.) padre del álgebra, era conocido con el seudónimo de Al Jwarizmi, término que fue cambiando con el tiempo a algorísmo; hasta convertirse finalmente en **algoritmo** por la influencia y similitud fonética.

Para casi todos los problemas, y hasta para las más elementales acciones que se tienen que llevar a cabo diariamente, se realizan secuencias de pasos, a veces inconscientemente.

EJEMPLO 01: Suponiendo que se va a ir a una fiesta. Una de las posibles soluciones (paso a paso) del escenario anterior, se presenta en el siguiente cuadro:

Pasos necesarios:

1. Seleccionar la ropa a ponerse.
2. Seleccionar los zapatos.
3. Bañarse.
4. Vestirse.
5. Ponerse los zapatos.
6. Peinarse.
7. Lavarse los dientes.
8. Salir de la casa.
9. Dirigirse al lugar de la fiesta.

Tenga en cuenta que el escenario anterior, puede ser solucionado de muchas maneras. La solución anterior es tan solo, una de muchas soluciones posibles. De esta manera se llevan a cabo todas las actividades del ser humano. Las recetas de cocina y los manuales de procedimientos son ejemplos claros de algoritmos. Las computadoras utilizan estos pasos lógicos para resolver los problemas o realizar actividades como el procesamiento de textos, los cálculos, el ordenamiento y manejo de los datos, el diseño de presentaciones, la creación de gráficas e imágenes y, en general, todo lo que se hace con los programas de cómputo y aplicaciones.

Para aplicar algoritmos a la solución de problemas, se debe entender primero lo que es un problema: La palabra problema tiene muchas acepciones, las más empleadas son:

- Situación difícil que debe resolverse.
- Cuestión que se trata de aclarar o resolver.
- Cuestión en que hay algo que averiguar o alguna dificultad.
- Cuestión en la que se conocen algunos datos mediante los cuales es posible encontrar otros valores o datos.
- Asunto del que se espera una solución.
- Situación que nos presenta la necesidad cambiar algo que tenemos por algo que deseamos; es decir, la satisfacción de las necesidades es una solución de los problemas.

Se debe tener en cuenta, que no todos los problemas representan situaciones difíciles que han de resolverse. Algunos problemas son tan triviales como asistir el sábado a una fiesta. La serie de pasos lógicos que han de llevarse a cabo para hacerlo, es lo que se conoce como algoritmo.

Los problemas se pueden resolver de diversas maneras; sin embargo, los que nos atan, que requieren de las computadoras y un lenguaje de programación para proporcionar soluciones a los usuarios de computadoras, siempre deben ser resueltos utilizando algoritmos y la lógica, ya que los circuitos de una computadora trabajan de esa manera; utilizando los **operadores lógicos del álgebra de Boole**.

DICCIONARIO

Algoritmo: Es una serie finita de pasos o instrucciones que deben seguirse para resolver un problema.

Programa: Conjunto de instrucciones, funciones y comandos, que indican a la computadora lo que debe hacer.

Lenguaje de programación: Lenguaje que permite el control de las computadoras, mediante símbolos, instrucciones y enunciados, sujetos a una serie de reglas sintácticas y semánticas. Se utilizan para crear programas.

Lógica: Forma de pensamiento razonado que se basa en el conocimiento científico para obtener mejores resultados.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

[1] Educar Portal (2019, 11 de julio). Microaprendizaje: ¿Qué es el pensamiento computacional? [video] <https://youtu.be/ti315UIVtS4>

[2] Magic Markers (2015, 21 de julio). ¿Qué es un algoritmo? [video]. <https://youtu.be/U3CGMyjzlvM>

ACTIVIDAD

1. En sus propias palabras responder, ¿qué son los algoritmos? ¿Qué utilidades tienen en la vida cotidiana?
2. Describir dos algoritmos que utilices en la vida cotidiana. ¿Qué situación resuelves con dichos algoritmos?
3. ¿Qué programas (de PC) o aplicaciones (de celular) utilizas en tu vida diaria? Mencionar la utilidad y que situaciones resuelven.
4. Consultar la biografía de **George Boole** y responder: ¿Cuál fue el aporte más significativo a la programación?
5. Consultar la biográfica de **Alan Turing** y responder: ¿Cuál fue su aporte más significativo a la computación?
6. Con base en lo descrito en el documento, responder: ¿Todos los problemas tienen una única solución? Argumentar la respuesta con un ejemplo.
7. ¿La programación se utiliza únicamente en ingeniería y ciencias exactas? Argumentar la respuesta con un ejemplo.

8. Describir y resolver dos problemas de la vida cotidiana, en los cuales sea posible aplicar pasos lógicos para su solución. Utilice como una guía, la forma del ejemplo 01 del presente documento.

RETOS MAKECODE

Los siguientes retos deben ser desarrollados en grupos de máximo dos estudiantes, haciendo uso de la plataforma MakeCode (<https://makecode.microbit.org/>). Luego de ser desarrollados, deben ser enviados a través del formulario alojado en: <https://intec-jec.webnode.es/>

1. Diseñar un algoritmo para la tarjeta MicroBit, el cual debe presentar el primer nombre del estudiante al presionar el botón A. Cuando se presione el botón B, se debe presentar el primer apellido.
2. Diseñar un algoritmo para la tarjeta MicroBit, el cual realice y presente un conteo positivo (de 0 a 5) al presionar el botón A, y un conteo inverso (de 5 a 0) al presionar el botón B.