

GUÍA No 4

SEGUNDO PERIODO

SEMANA 1	03 a 07 de mayo	X
MODALIDAD	Electricidad y Electrónica	GRADO
DOCENTE	Fernando Londoño L	Undécimo
JORNADA TÉCNICA EN LA TARDE	PERIODO 2	

La seguridad no es un artilugio, es un estado mental.
Eleanor Everet

Nota importante: Realice la lectura del presente documento para que le sean claros los objetivos, tiempos, especificaciones de entrega, encuentros y comunicación con su docente titular de taller.

Me cuido: La preocupación por el hombre y su seguridad siempre debe ser el interés principal de todos los esfuerzos
Albert Einstein

1. DESEMPEÑOS POR ALCANZAR: SABER PENSAR-HACER-SER-CONVIVIR.

- Identifica la simbología utilizada para la elaboración de diagramas de flujo
- Representa mediante algoritmos procesos cotidianos básicos

Cuido al otro: Aquel que procura asegurar el bienestar ajeno, ya tiene asegurado el propio
Confucio

2. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR:

No	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y CRITERIOS PARA SU PRESENTACIÓN	TIEMPO ESTIMADO (HORAS / MINUTOS)	RECURSOS NECESARIOS
1	Realizar el algoritmo y representar mediante diagrama de flujo los procesos solicitados.	9H	Computador con acceso a Internet, cuaderno, lápiz

Cuido mi entorno: Los peligros de la vida son infinitos y entre ellos está la seguridad.
Goethe

3. ENCUENTROS VIRTUALES:

FEC HA	HO RA	PLATAFORMA	LINK O ENLACE
05 de mayo	2:00 pm	Teams	https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3a5ebaf001ab314c5a9864c06772909136%40thread.tacv2/1617848604879?context=%7b%22id%22%3a%2251c89e2c-0ac9-4024-80f1-3a864a694b15%22%2c%22oid%22%3a%2274a8ce9a-b926-4bd2-9f82-a446605d65b1%22%7d

ASINCRÓNICO	
TIPO	LINK O ENLACE
Vídeo	

Cuido mi ciudad: El primer deber del Gobierno y la mayor obligación es la seguridad pública
Arnold Schwarzenegger

4. CRITERIOS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:

No	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA DE ENVÍO	MEDIO DE ENVÍO	CÓMO SE EVALUA
1	Principios de programación	07 de mayo	Fotografías de la actividad desarrollada al correo electronicaitip@gmail.com	De acuerdo con rúbrica de evaluación de actividades

5. PREGUNTAS, CUESTIONARIO O TALLER PARA DESARROLLAR:

La realización de las actividades aquí planteadas requieren de su compromiso, honestidad y respeto por su aprendizaje y el trabajo de todos los que intervienen en este proceso.

PROGRAMACIÓN

La programación es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de programas computacionales. El código fuente es escrito en un lenguaje de programación. El propósito de la programación es crear programas que exhiban un comportamiento deseado. Para crear un programa, y que la computadora interprete y ejecute las instrucciones escritas en él, debe usarse un Lenguaje de programación.

Lenguaje de Programación

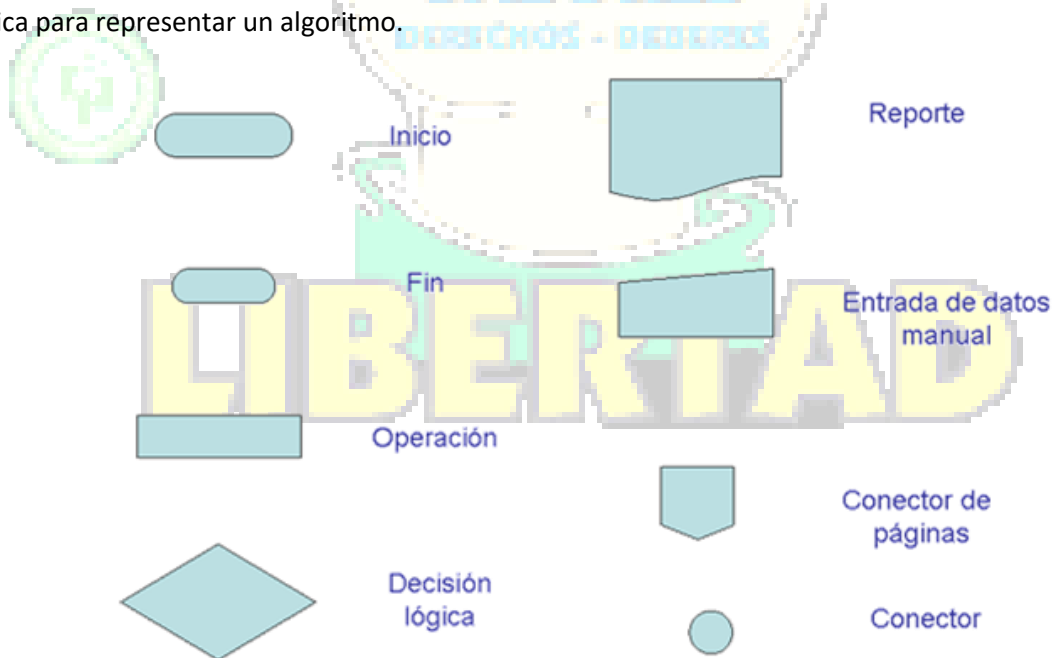
Un lenguaje de programación es un idioma artificial diseñado para expresar procesos que pueden ser llevadas a cabo por máquinas como las computadoras. Pueden usarse para crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina, para expresar algoritmos con precisión, o como modo de comunicación humana. Está formado por un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones.

Algoritmo

Un algoritmo es una secuencia no ambigua, finita y ordenada de instrucciones que han de seguirse para resolver un problema. Un programa normalmente implementa (traduce a un lenguaje de programación concreto) uno o más algoritmos. Un algoritmo puede expresarse de distintas maneras: en forma gráfica, como un diagrama de flujo, en forma de código como en pseudocódigo o un lenguaje de programación, en forma explicativa, etc.

Diagrama de flujo

Forma gráfica para representar un algoritmo.



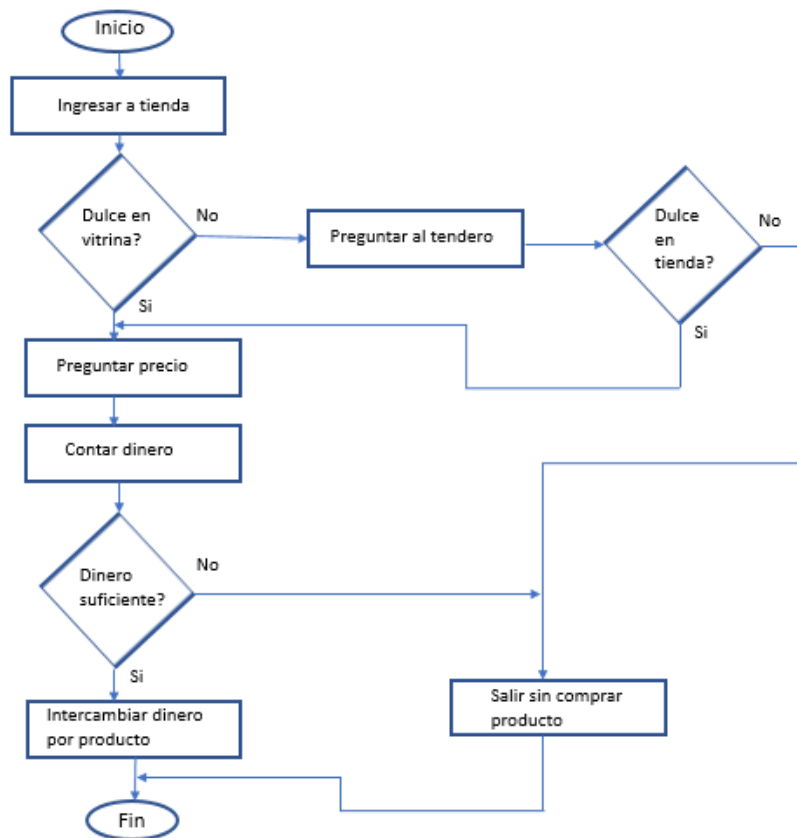
Ejemplo

Algoritmo para comprar un dulce

1. Ingresar a la tienda
2. Buscar dulce en la vitrina, si no está en la vitrina se pregunta al tendero
3. Si hay dulce, preguntar el precio. Si no hay dulce, salir sin comprar dulce
4. Contar el dinero, si el dinero es suficiente comprar dulce, si no es suficiente salir sin comprar el dulce.

Diagrama de flujo

ALGORÍTMO COMPRA DE UN DULCE



Actividad

1. Desarrollar el algoritmo para preparar huevos pericos y representarlo mediante un diagrama de flujo.
2. Desarrollar el algoritmo para sacar el promedio de cuatro notas, si la nota definitiva es menor a 2,9 encender luz roja, si la nota esta entre 2,9 y 3,0 encender luz amarilla y si la nota es igual o mayor a 3,1 encender luz verde. Representar mediante diagrama de flujo.
3. Con base en la rúbrica de autoevaluación que aparece a continuación, elabore la autoevaluación de esta actividad

Rubrica de autoevaluación

Después de desarrollar la presente guía, responda marcando con la nota que usted considere teniendo como referencia los enunciados:

AUTOEVALUACIÓN							
NIVEL DE DESEMPEÑOS		Entre 1.0 y 2.9	Nota	Entre 3.0 y 4.0	Nota	Entre 4.1 y 5.0	Nota
	1	Desarrollé muy pocos o ninguno de los objetivos planteados en la guía		Desarrollé con éxito la mayoría de los objetivos que planteó la guía		Desarrollé con éxito los objetivos que planteó la guía	
	2	No hice lo suficiente para solucionar las actividades planteadas		Resolví parcialmente, tuve varios inconvenientes para desarrollar los retos planteados		Realice sin ningún inconveniente los retos planteados en la guía	
	3	Me faltó orden al resolver la guía y no entregué a tiempo y/o sin tener en cuenta las instrucciones		Apliqué orden en mi guía, entregué sobre el tiempo y/o no seguí todas las instrucciones		Apliqué organización en mi guía y entregué a tiempo y siguiendo las instrucciones	

COMENTARIOS

¿Qué dificultad(es) tuve en esta actividad?

¿Qué aprendizaje(s) tuve con esta actividad?

Escriba aquí sus sugerencias para mejorar esta guía

Por último

Tomar fotografías del trabajo realizado y enviarlo al correo electrónico electronicaitip@gmail.com colocando como mensaje el nombre completo, curso y jornada a la que pertenece y el número de la guía desarrollada.