

Introducción a la programación

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología está diseñado para estudiantes mayores de 17 años y se organiza para desarrollar habilidades prácticas en programación, resolución de problemas y comunicación técnica. Aunque la asignatura abarca varios conceptos de tecnología, el enfoque está en la aplicación real de conocimientos a través de proyectos que exijan pensamiento crítico, planificación y entrega de productos funcionales acompañados de una documentación básica. La estructura del curso se divide en cuatro secciones: DESCRIPCIÓN, COMPETENCIAS, REQUERIMIENTOS y ETIQUETAS, y cada unidad se apoya en prácticas que conectan teoría con situaciones cotidianas y laborales emergentes.

Unidad 3: Proyecto mínimo de programación

Descripción: En esta unidad los estudiantes diseñarán, planificarán, implementarán y presentarán un proyecto mínimo que resuelva un problema real, con código funcional y documentación básica.

Objetivo: Diseñar, planificar y presentar un proyecto mínimo de programación que resuelva un problema real, entregando código funcional y una documentación básica.

Específicos:

- Identificar un problema real y definir requisitos del proyecto.
- Diseñar la solución con pseudocódigo o diagrama de flujo y plan de pruebas.
- Implementar, documentar y presentar la solución con código funcional y documentación básica.

Esta unidad fomenta el desarrollo del pensamiento lógico, la capacidad de comunicar ideas técnicas de forma clara y la habilidad de trabajar con criterios de calidad como la documentación y las pruebas. Los estudiantes practicarán el uso de herramientas básicas de programación y documentación para entregar un producto mínimo viable, promoviendo la autonomía, la colaboración y la capacidad de evaluar y mejorar sus soluciones en contextos reales.

Competencias

- Analizar problemas reales y definir requisitos claros para la solución tecnológica.
- Planificar proyectos de software desde la conceptualización hasta la entrega, gestionando tiempos y recursos.
- Diseñar soluciones mediante pseudocódigo o diagramas de flujo y elaborar planes de prueba pertinentes.
- Desarrollar código funcional, realizar pruebas básicas y documentar de forma clara y precisa.
- Comunicar ideas técnicas de manera oral y escrita, adaptando el lenguaje al público objetivo.
- Trabajar de forma colaborativa, demostrando responsabilidad, organización y habilidades de revisión entre pares.
- Evaluar la calidad de la solución y proponer mejoras basadas en criterios de funcionalidad y documentación.

Requerimientos

- Acceso a un ordenador con capacidad para ejecutar un entorno de desarrollo y herramientas de documentación básica.
- Conexión a internet para recursos, validaciones y entrega de trabajos.
- Conocimientos previos básicos de lógica y conceptos de programación.
- Capacidad para identificar problemas reales y definir requisitos técnicos del proyecto mínimo de programación.
- Participación activa en prácticas, entregas de código fuente y documentación dentro de los plazos establecidos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos de la programación con Python

Objetivos de Aprendizaje

- Manipular variables y tipos de datos básicos (números, texto, booleanos) para almacenar información.
- Aplicar operadores aritméticos, de comparación y lógicos para construir expresiones útiles.
- Utilizar estructuras de control: condicionales y bucles para dirigir el flujo de un programa.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Variables y Tipos de Datos

Descripción corta: Introducción a variables, asignación, tipos de datos básicos y conversiones simples.

2. Tema 2: Operadores y Expresiones

Descripción corta: Uso de operadores aritméticos, de comparación y lógicos para construir expresiones que permiten tomar decisiones.

3. Tema 3: Estructuras de Control

Descripción corta: Estructuras if/else y bucles for/while para controlar el flujo de ejecución.

Actividades

• Actividad 1: Manipulación de variables

Breve descripción: Crear variables, asignar valores y realizar operaciones básicas.

- Aprendizajes: Entender tipos de datos, practicar asignación y operaciones, ejecutar código.

• Actividad 2: Experimentos con operadores

Breve descripción: Construir expresiones que calculen resultados y evalúen condiciones.

- Aprendizajes: Uso de operadores, resolución de problemas simples.

• Actividad 3: Flujo de control

Breve descripción: Escribir scripts que tomen decisiones y repitan acciones.

- Aprendizajes: Diseño de lógica condicional y bucles; lectura de código.

Evaluación

Evaluación basada en pruebas cortas de comprensión, entrega de dos programas funcionales y revisión de código para legibilidad y comentarios, además de una autoevaluación de estilo.

Unidad 2: Unidad 2: Buenas prácticas de programación y estilo

Objetivos de Aprendizaje

- Incorporar comentarios útiles y documentación básica en los programas.
- Mantener un estilo de código consistente (indentación, nombres de variables, formato).
- Analizar y refactorizar código para mejorar claridad y mantenimiento.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Comentarios y Documentación

Descripción: Cómo redactar comentarios útiles y añadir docstrings simples para explicar el propósito del código.

2. Tema 2: Indentación y Formato

Descripción: Reglas básicas de sangrías, espaciado y estructura para facilitar la lectura.

3. Tema 3: Nomenclatura y Estilo

Descripción: Convenciones de nombres y estilo de código para Python, con enfoque simplificado (PEP-8 básico).

4. Tema 4: Lectura de código y Mantenimiento

Descripción: Técnicas para entender código ajeno y mantenerlo a lo largo del tiempo.

Actividades

• Actividad 1: Escribe y comenta

Breve descripción: Escribe un programa simple y añade comentarios y docstrings.

- Aprendizajes: Claridad, documentación y significado de cada función.

• Actividad 2: Refactor de código

Breve descripción: Tomar código desordenado y reformatarlo para mejorar legibilidad.

- Aprendizajes: Identificación de patrones, consistencia en el estilo y mantenimiento.

• Actividad 3: Análisis de código en pares

Breve descripción: Revisar código de un compañero y proponer mejoras de estilo.

- Aprendizajes: Pensamiento crítico, colaboración y comunicación.

Evaluación

Evaluación basada en la adopción de buenas prácticas en al menos dos programas: calidad de comentarios, consistencia de estilo y autoevaluación de lectura de código. Se valorará la mejora entre versiones.

Unidad 3: Unidad 3: Proyecto mínimo de programación

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar un problema real y definir requisitos del proyecto.
- Diseñar la solución con pseudocódigo o diagrama de flujo y plan de pruebas.
- Implementar, documentar y presentar la solución con código funcional y documentación básica.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Análisis del problema y requisitos

Descripción: Definición del problema, alcance y criterios de éxito.

2. Tema 2: Diseño de la solución

Descripción: Planificación de la solución, diseño de pseudocódigo/diagrama y arquitectura básica.

3. Tema 3: Pruebas y validación

Descripción: Estrategias de pruebas, casos de prueba y validación de resultados.

4. Tema 4: Presentación y documentación

Descripción: Preparar documentación básica y presentar el proyecto ante un público.

Actividades

• Actividad 1: Definición del proyecto

Breve descripción: Identificar un problema real, redactar requisitos y plan de entregas.

- Aprendizajes: Claridad de objetivos, criterios de éxito y alcance.

• Actividad 2: Diseño y plan de pruebas

Breve descripción: Crear pseudocódigo/diagrama de flujo y plan de pruebas.

- Aprendizajes: Pensamiento estructurado, trazabilidad de requisitos y diseño de pruebas.

• Actividad 3: Implementación y documentación

Breve descripción: Codificar la solución y documentar con instrucciones de uso y comentarios.

- Aprendizajes: Integración de código y documentación, uso de comentarios para explicar decisiones.

• Actividad 4: Presentación final

Breve descripción: Presentar la solución y demostrar su funcionamiento ante la clase.

- Aprendizajes: Comunicación técnica, defensa de decisiones de diseño y retroalimentación.

Evaluación

Evaluación basada en: cumplimiento de requisitos, calidad del código, documentación y la presentación oral. Se valorará la capacidad de planificar y ejecutar un proyecto de principio a fin.