

1. Datos de identificación:

Nombre de la unidad de aprendizaje:		Metodología de la programación			
Modalidad de la unidad de aprendizaje:		Escolarizada			
Número y tipo de periodo académico:		1° semestre			
Tiempo guiado por semana:		Aula presencial:		Campus digital (aula virtual y plataforma educativa):	
		5 horas		0 horas	
Distribución total del tiempo por periodo académico	Tiempo guiado:	Aula presencial:	Aula virt	ual:	Plataforma educativa:
		100 horas	0 horas		0 horas
	Tiempo autónomo:	Plataforma educativa:		En cualquier espacio:	
		0 horas		20 horas	
	Tiempo aula empresa:	0 horas			
Créditos UANL:		4			
Tipo de unidad de aprendizaje:		Obligatoria			
Ciclo:		Primero			
Área curricular:		Formación inicial disciplinar (ACFI-D)			
Fecha de elaboración:		06/03/2020			
Responsable(s) de elaboración:		M.E.S. Dora Nelly Vázquez García, M.C. María Aurora Chávez Valdez			
Fecha de última actualización:		24/11/2022			
Responsable(s) de actualización:		No aplica			

2. Propósito:

En la unidad de aprendizaje de Metodología de la programación el estudiante será capaz de diseñar soluciones de problemas mediante algoritmos, diagramas de flujo y seudocódigo, aplicando el pensamiento lógico matemático, así como el entendimiento y aplicación de operadores lógicos, estructuras condicionales, estructuras selectivas, estructuras



repetitivas y estructuras de datos básicas y complejas. Esto le permitirá, posteriormente, crear programas en cualquier lenguaje de programación.

Esta UA se relaciona con "Funciones y relaciones", la cual es una unidad de aprendizaje que se cursa en el Nivel Medio Superior ya que en ella el estudiante aplica los elementos de las relaciones y las funciones algebraicas para modelar y resolver situaciones en el mundo real.

Esta unidad de aprendizaje contribuye a desarrollar las competencias específicas, ya que estudiante utilizará los lenguajes lógico, formal y matemático para codificar problemas a través de la información, datos, elementos, acontecimientos y situaciones contextualizadas (2.2.2). Así mismo, permite que el estudiante reoriente su comportamiento hacia la práctica de los valores promovidos por la UANL, obrando con rectitud en la elaboración de sus actividades académicas (11.1.2). Finalmente será capaz de afronta la frustración que se deriva de estas actividades para el desarrollo de algoritmos, diagramas de flujo y seudocódigos como lo es el suspenso, trabajo repetitivo, búsqueda de nuevo material y otras contrariedades, identificando y creando caminos alternativos (15.1.2).

Además, esta unidad de aprendizaje contribuye a desarrollar las competencias específicas del grupo de "Ciencias exactas", ya que la aplicación de modelos algebraicos le permite construir e interpretar modelos matemáticos a partir de procedimientos aritméticos que pueden ser de utilidad para las organizaciones.

3. Competencias del perfil de egreso:

Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje:

Competencias instrumentales:

2. Utilizar los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo a su etapa de vida, para comprender, interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico.



Competencias personales y de interacción social:

11. Practicar los valores promovidos por la UANL: responsabilidad, justicia, libertad, igualdad, verdad, honestidad, paz, tolerancia, solidaridad y respeto, en su ámbito personal y profesional para contribuir a una sociedad sustentable.

Competencias integradoras:

15. Lograr la adaptabilidad que requieren los ambientes sociales y profesionales de incertidumbre de nuestra época para crear mejores condiciones de vida.

Competencias específicas a las que contribuye la unidad de aprendizaje:

Cada programa educativo determinará en la propuesta de diseño curricular del programa educativo, las competencias específicas de contribución, acorde al contexto disciplinar en el que se encuentra esta unidad de aprendizaje.

4. Factores a considerar para la evaluación:

- Solución de problemas relacionados con su área de conocimiento (ABP).
- Exámenes escritos.
- Participación en clase y tareas.
- Producto integrador de aprendizaje.

5. Producto integrador de aprendizaje:

Reporte escrito que incluya un diagrama de flujo de la solución de una situación, mediante el uso del software Raptor/DFD; así como un del algoritmo y pseudocódigo de este.



6. Fuentes de consulta:

Cairó, O. (2005). Metodología de la programación. En O. Cairó, Metodología de la programación. México: AlfaOmega.

Dann, W. (2009). Learning to Program with Alice. En W. Dann. EUA: Prentice-Hall.

Descargar Software. (2020). Obtenido de https://www.descargarsoft.com/descargar-dfd-para-crear-diagramas-de-flujo/

Joyanes, L. (2008). Fundamentos De Programación. En L. Joyanes. España: McGraw Hill.

Rivas, C. I., Corona, V. P., Gutiérrez, J. F., & Hernández, L. (2015). Metodologías actuales de desarrollo de software.

Revista Tecnología e Innovación. Recuperado de:

https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Tecnologia_e_innovacion/vol2num5/Tecnologia_e_Innovacion_Vol2num5 6.pdf

Aprobada por el H. Consejo Universitario el 24 de noviembre de 2022

Registro de versiones del programa:

Vo. Bo.

Dr. Gerardo Tamez González

Director del Sistema de Estudios de

Licenciatura