# TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

#### HOJA DE ASIGNATURA CON DESGLOSE DE UNIDADES TEMÁTICAS

1. Nombre de la asignatura	Desarrollo de Habilidades De Pensamiento Lógico		
2. Competencias	Implementar aplicaciones de software; mediante técnicas de programación y considerando los requerimientos de la organización; para eficientar sus procesos.		
3. Cuatrimestre	Primero		
4. Horas Prácticas	40		
5. Horas Teóricas	20		
6. Horas Totales	60		
7. Horas Totales por Semana	4		
Cuatrimestre			
8. Objetivo de la Asignatura	El alumno resolverá problemas lógico-matemáticos empleando sistemas numéricos, álgebra booleana y técnicas de resolución de problemas desarrollar sus habilidades de pensamiento lógico.		

Unidades Temáticas		Horas		
		Prácticas	Teóricas	Totales
I.	Sistemas Numéricos	10	6	16
II.	Álgebra Booleana	16	8	24
III.	Habilidades de pensamiento lógico	14	6	20
	T-1-1-	40	20	

Totales 40 20 60

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T.

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

#### **UNIDADES TEMÁTICAS**

1. Unidad Temática	I. Sistemas Numéricos
2. Horas Prácticas	10
3. Horas Teóricas	6
4. Horas Totales	16
5. Objetivo	El alumno resolverá problemas de conversiones entre sistemas numéricos binario y hexadecimal para representar y manejar información computacional.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Sistemas numéricos	Identificar las características de los sistemas numéricos (binario y hexadecimal)		Analítico Ordenado
Conversiones entre sistemas numéricos	•	numéricos binario y	Analítico Sistemático Organizado Responsable Hábil para el trabajo en equipo
Operaciones de un sistema numérico	para realizar operaciones de suma	Realizar operaciones de suma y resta en sistemas numéricos binario y hexadecimal.	Sistemático

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

Proceso de evaluación			
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos	
El alumno elaborará un compendio de 40 ejercicios resueltos que contenga:  - 10 de conversión a binario  - 10 de conversión a hexadecimal  - 10 de suma  - 10 de resta	2. Comprender el procedimiento para la conversión entre	Ejercicios prácticos Listas de cotejo	

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

Proceso enseñanza aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	le enseñanza Medios y materiales didácticos		
Ejercicios prácticos Juegos (competencias entre equipos)	Medios y materiales didácticos  Pintarrón y Plumones. Cañón y computadora. Impresos (cuadernillo de ejercicios)		

Espacio Formativo		
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

#### **UNIDADES TEMÁTICAS**

1. Unidad Temática	II. Algebra Booleana
2. Horas Prácticas	16
3. Horas Teóricas	8
4. Horas Totales	24
5. Objetivo	El alumno construirá proposiciones y predicados para evaluarlos mediante tablas de verdad.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Lógica proposicional	Identificar las proposiciones y las tablas de verdad a través de conectores lógicos (AND, OR y NOT)	proposiciones y las tablas de verdad a través de conectores	• •
Cálculo de predicados	Describir la sintaxis de las proposiciones y predicados.		Hábil para el trabajo en equipo

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

APROBÓ: C. G. U. T.

Proceso de evaluación			
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos	
El alumno elaborará un compendio de 60 ejercicios que contenga:  - Propuestas de proposiciones, - Predicados - Y su evaluación a través de tablas de verdad.	tablas de verdad y predicados.  2. Comprender la estructura de proposiciones y predicados.		

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

Proceso enseñanza aprendizaje		
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	
Ejercicios prácticos Juegos (competencias entre equipos) Equipos colaborativos	Medios y materiales didácticos  Pintarrón y Plumones. Cañón y computadora. Impresos (Cuadernillos de ejercicios)	

Espacio Formativo		
Aula Laboratorio / Taller Empresa		
X		

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

APROBÓ: C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

#### **UNIDADES TEMÁTICAS**

6. Unidad Temática	III. Habilidades de pensamiento lógico
7. Horas Prácticas	14
8. Horas Teóricas	6
9. Horas Totales	20
10. Objetivo	El alumno empleará las técnicas de resolución de problemas, para
10. Objetivo	plantear y resolver problemas de manera óptima.

Temas		Saber	Saber hacer	Ser
Técnicas resolución problemas	de de	•	de resolución de problemas (sentido inverso, subir la cuesta	Hábil para el trabajo en equipo Organizado Hábil para comunicarse
Habilidades pensamiento		Identificar el tipo de problema (aritmético, algebraico, combinatorio, lógico y geométrico).	•	Hábil para el trabajo en

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

APROBÓ: C. G. U. T. FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

	Proceso de evaluación	
Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
problema.	resolución de problemas.  2. Identificar tipos de problemas.  3. Comprender aplicación de las técnicas de resolución de	Estudio de casos Listas de cotejo

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

Métodos y técnicas de enseñanza  Aprendizaje basado en problemas Trabajo en equipos  Pintarrón y Plumones. Cañón y computadora. Juegos (lógicos, estrategia, inteligencia ingenio y mentales). Internet. Impresos (cuadernillo de casos)	Proceso enseña	nza aprendizaje		
Trabajo en equipos  Cañón y computadora.  Juegos (lógicos, estrategia, inteligencia ingenio y mentales).  Internet.	Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos		
	Aprendizaje basado en problemas	Pintarrón y Plumones. Cañón y computadora. Juegos (lógicos, estrategia, inteligencia, ingenio y mentales). Internet.		

Espacio Formativo			
Aula	Laboratorio / Taller	Empresa	
X			

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

**APROBÓ:** C. G. U. T.

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

# CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Instalar componentes y equipos de red en base a la memoria técnica y de acuerdo a los estándares internacionales; para establecer la comunicación entre los equipos de cómputos y dispositivos.	<ul> <li>a) Instala la red de área local aplicando los estándares internacionales (Norma EIA/TIA 568) y empleando las herramientas, equipos y materiales adecuados.</li> <li>b) Realiza pruebas de conectividad</li> <li>c) Registra en la bitácora correspondiente:         <ul> <li>Plano de ubicación de los equipos y nodos.</li> <li>Direcciones MAC, IP y puertos utilizados</li> </ul> </li> </ul>
Documentar las necesidades de comunicación de datos mediante el análisis específico de los requerimientos de la organización para diseñar la topología de la red y determinar las necesidades de componentes y equipos.	<ul> <li>a) Elabora la memoria técnica que contiene:</li> <li>Requerimientos de la organización, con respecto a necesidades de comunicación.</li> <li>Diseño del tipo de red de área local, de acuerdo a los requerimientos identificados.</li> <li>Necesidades de hardware y software de la infraestructura de red.</li> </ul>
Operar bases de datos mediante un manejador de bases de datos; para crear estructuras, insertar, borrar, modificar y extraer datos registrados.	<ul> <li>a) Crea y/o modifica la estructura de la BD empleando SQL.</li> <li>b) Genera sentencias, empleando SQL, para realizar inserciones, eliminaciones y modificaciones y presenta la base de datos con los cambios realizados.</li> <li>c) Extrae información de la BD por medio de consultas en SQL.</li> <li>d) Interpreta errores y los corrige.</li> </ul>
Diseñar la base de datos acorde a los requerimientos de procesamiento de información; para clasificar la información a procesar.	<ul> <li>a) Recolecta los requerimientos, clasificándolos dependiendo de las diferentes entidades, identificando los datos a manipular.</li> <li>b) Genera un diagrama Entidad / Relación.</li> <li>c) Realiza el modelo relacional del diagrama anterior y el esquema de la BD normalizada, empleando las 3 primeras Formas Normales, de acuerdo a las características de la base de datos.</li> </ul>

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

**REVISÓ:** COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Desarrollar la aplicación utilizando algún lenguaje de programación; para solucionar un problema específico.	<ul> <li>a) Realiza la traducción del diseño al lenguaje de programación.</li> <li>b) Interpreta los errores de compilación y los corrige.</li> <li>c) Generar un programa ejecutable y realiza la verificación de los resultados (errores lógicos) al menos con 2 corridas usando valores de entrada diferentes.</li> <li>d) Presenta el código fuente del programa de acuerdo a las buenas prácticas de programación (tabulaciones, comentarios, nombres de variables, entre otras)</li> </ul>

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

#### **FUENTES BIBLIOGRÁFICAS**

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Cofre, Alicia; Tapia, Lucila	(2003)	Cómo Desarrollar el Razonamiento Lógico y Matemático	Santiago Chile	Chile	Universitaria
Copi I.	(1999)	Introducción a la Lógica	Buenos Aires	Argentina	Eudeba
Corbalán Fernando	(2002)	La matemática aplicada a la vida cotidiana.	Barcelona	España	Graó
Grassmann W, Tremblay J	(2000)	Matemática Discreta y Lógica: Una Perspectiva Desde la Ciencia de la Computación	Madrid	España	Prentice Hall
Grimaldi R.	(1998)	Matemáticas discreta y combinatoria: una introducción con aplicaciones.	D.F	México	Alhambra Mexicana, S.A.
Suppes P. y Hill S.	(1982)	Introducción a la Lógica Matemática	Madrid	España	Reverté

**ELABORÓ:** COMISIÓN NACIONAL PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE T.S.U. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

FECHA DE ENTRADA EN VIGOR: SEPTIEMBRE 2009

REVISÓ: COMISIÓN ACADÉMICA Y DE VINCULACIÓN DEL ÁREA

APROBÓ: C. G. U. T.