

Adriana S. **GALLI**, Ricardo J. **TOMSIĆ**, Walter G. **HEISLITZ**, Daniel E. **JULIÁN** y J. Daniel **SABELLA ROSA**, les damos la bienvenida al Aula Virtual de Informática 2021-2do cuatrimestre (carrera Ing. en Informática).

Dada la actual situación excepcional, utilizaremos esta aula como única alternativa para cursar la materia Informática, hasta tanto se pueda volver al esquema tradicional de clases en la sede Piñeyro de UNDAV. Surgen varias preguntas que trataremos de responderte.

- **¿cuándo tengo que ingresar al aula?**

Podés ingresar al aula en los momentos que resulten más cómodos a tus horarios, sin embargo, habrá algunas actividades programadas por cada comisión (que informará oportunamente tu docente), que exigirán que estés conectada/o dentro del horario del curso en el que estás inscripta/o:

Comisión 1: Lun 8 a 12 y Jue 10 a 12 hs. **(Lu8-Ju10)**

Comisión 2: Lun 10 a 12 y Mie: 8 a 12 hs. **(Lu10-Mi8)**

Comisión 3: Mar 13 a 17 y Jue: 13 a 15 hs. **(Ma13-Ju13)**

Comisión 4: Mar 20:45 a 22:45 y Jue 18:45 a 22:45 hs. **(Ma20-Ju18)**

Comisión 5: Mie 18:45 a 22:45 y Vie 18:45 a 20:45 hs. **(Mi18-Vi18)**

Es muy importante aclarar que durante las dieciséis semanas de clase, el ritmo de avance será intenso, de modo que tendrás que ingresar al aula frecuentemente para participar en los foros y espacios de intercambio que se propongan, sea para plantear tus dudas y aprovechar las consultas que realicen tus compañeros o para proponer tus reflexiones. Sugerimos que ingreses al aula todos los días, para chequear las novedades, revisar los recursos publicados y participar en foros y en la resolución de tareas.

- **¿en qué momento puedo comunicarme con mi docente?**

Los docentes a cargo de cada comisión, determinarán su propio esquema de comunicación, sea de manera diferida (si es por intervención en un foro, envío de correo electrónico, envío de mensaje a través del aula virtual) o por videoconferencia o chat (si es comunicación simultánea en línea). Asumimos el compromiso de responder en foros dentro de las 48 hs. (excepcionalmente 72 hs.) siguientes a tu mensaje. En la pestaña exclusiva de tu comisión, están las direcciones de correo de tus docentes.

- **¿se van a realizar actividades de entrega obligatoria a través del aula virtual?**

Sí. En el calendario publicado en “Cronograma de clases y fechas importantes”, se establecen las semanas planificadas para las entregas de ejercicios y del Trabajo Práctico Grupal, no obstante, cada comisión podrá ir modificando los plazos con la debida comunicación de su docente. Es oportuno aclarar que algunas actividades serán grupales, de modo que deberás establecer acuerdos con tus compañeros de comisión, para la formación del grupo y la coordinación de las entregas de trabajos (para comunicarte, desde la pestaña de tu comisión, podés enviar un mensaje interno a través del bloque Participantes, que se encuentra en el espacio de Navegación, a la izquierda de la pantalla del aula, clickeando en el nombre y seleccionando la leyenda “Enviar mensaje”).

- **¿qué contenidos vamos a ver?**

El documento “Introducción a Informática” de la pestaña siguiente, da una idea de por qué veremos los contenidos que se describen en el documento “Organización de los contenidos de Informática” en esta pestaña. El desarrollo de los temas seguirá el orden de presentación de las unidades del apunte “Informática. Introducción a la Programación usando Python como herramienta”, que deberás leer con el propósito de entender (destacamos la importancia de aprender a programar utilizando este apunte intensivamente, dado que su enfoque práctico a través de ejemplos, presenta los temas gradualmente y más adelante los refuerza).

- **¿cómo lo vamos a enseñar?**

Es importante aclarar que nuestro objetivo “no es enseñarte”, sino “que vos aprendas”, y la manera es que resuelvas problemas. Por esta razón te presentaremos el enunciado de un Trabajo Práctico Grupal Obligatorio (TPGO), que te exigirá habilidades que se incorporan resolviendo los problemas propuestos en la “Guía de Ejercicios de Práctica”. Para eso, deberás ir leyendo el “Apunte de la materia” mencionado en la respuesta anterior, donde al concluir cada unidad te propone que realices los ejercicios de la guía. (Más información en el Anexo de este documento).

- *¿qué dispositivos tecno-pedagógicos utilizaremos?*

En el aula virtual se presentarán, paulatinamente, los recursos necesarios para aprender. Documentos en formato pdf, que en algunos casos contienen instructivos con vínculos (por ejemplo a Python tutor, o para descarga de la versión 3 de Python), algunos videos recomendados, breves tests para autoevaluación, foros de consulta y reflexión, espacios de videoconferencia o de chat (dependiendo de la comisión, a elección del docente) y una matriz de autoevaluación para guiarte cuando revises el cumplimiento de tus “buenas prácticas” (ver Anexo de este documento).

- *¿cómo se aprueba este curso?*

En el documento “Requisitos para aprobar la asignatura Informática”, se describen las condiciones de acreditación de la materia.

- ¿estamos listos para comenzar?

Les invitamos a sumergirnos en esta nueva experiencia, en la cual todos estaremos aprendiendo.



Imagen tomada de revistainnovamos.com

ANEXO: Actividades y Tareas Propuestas**a) Trabajo Práctico Grupal Obligatorio: construcción de software**

Se presentará un *"Requerimiento informático"* que demande el trabajo grupal para el desarrollo de un *"Proyecto de construcción de software"*, en el marco de la metodología de documentación y programación propuesta en el apunte principal de la materia.

- ✓ El *"Requerimiento informático"* describirá una situación problemática similar al mundo real, aunque simplificada en concordancia con supuestos saberes previos de los estudiantes.
- ✓ El *"Proyecto de construcción de software"* tendrá *tres instancias de entrega* (y una 4ta. opcional), abarcando *distintas etapas de la metodología* de desarrollo de programas citada. Cada una de estas entregas tendrá la respectiva devolución. *Se valora la producción del grupo, observando especialmente las mejoras realizadas luego de las devoluciones generadas por los docentes.*

b) Resolución de ejercicios y problemas:

En concordancia con las demandas de conocimiento que propone cada etapa del proyecto, *se promoverá la comprensión y construcción de ideas*, mediante la *resolución de problemas*, siguiendo una *guía de prácticas* diseñada intencionalmente y organizada por unidades, en correspondencia con el apunte principal de la materia.

Los estudiantes *organizados en grupos o individualmente*, trabajarán en la *resolución de ejercicios* (obligatorios y opcionales) de la *guía de prácticas*. Finalizando cada unidad de la guía, *se requerirá a cada grupo o estudiante*, el *envío de la solución de un ejercicio (o más)* representativo del capítulo; los docentes realizarán las eventuales devoluciones respectivas, con observaciones que orienten la actitud reflexiva. Se promoverá la participación en foros del Aula Virtual.

c) Autoevaluación:

Se pone a disposición de los estudiantes una *matriz de valoración* que facilita el chequeo de *aspectos que deben caracterizar sus soluciones*. Los distintos ítems irán cobrando vigencia a medida que sean presentados en los contenidos de la asignatura:

Matriz de valoración

Aspectos a evaluar	Siempre	Casi Siempre	Algunas veces	Nunca	Observac.
La solución responde estrictamente al problema enunciado y es completa					
La solución es clara y simple					
Documenta y explica con claridad (utiliza identificadores representativos)					
Utiliza correctamente la "indentación"					
Utiliza correctamente la "asignación"					
Utiliza correctamente "print () / return"					
Utiliza correctamente "input() / int() / float() "					
Utiliza correctamente operadores aritméticos (+ , - , * , / , // , ** , %)					
Utiliza correctamente funciones ("definición / parámetros / invocación / argumentos")					
Utiliza correctamente "import"					
Utiliza correctamente "expresiones booleanas"					
Utiliza alternativas de decisión completas y bien ordenadas					
Limita correctamente la condición de iteración					
Utiliza correctamente ciclo "for" (por elementos y/o por índices)					
Utiliza correctamente ciclo "while" (con centinela y/o interactivo)					
Utiliza correctamente operadores de secuencia (índice , segmento , len() , in , concatenación)					
Comprende conceptos inmutabilidad / mutabilidad					
Utiliza correctamente métodos en listas (append() , insert() , remove() , index())					
Utiliza correctamente métodos split() y/o join()					
Utiliza correctamente "clave/valor" en diccionarios					No aplica
Utiliza correctamente métodos en diccionarios (get() , items() , pop())					No aplica