

Coloquio de Modalidades 2018-2

Ayudantía Docente en Programación

Alumno: José Armando Gutiérrez Núñez
Maestro: Thelma Violeta Ocegueda Miramontes

Universidad Autónoma de Baja California



Competencia

Elaborar material didactico, como ejemplos y ayudas visuales, utilizando las tecnologías de la información, para enriquecer y facilitar la enseñanza de la lógica y la programación con responsabilidad y perseverancia.



Actividades

Algunas actividades

Presentaciones

Elaborar presentaciones en latex de los apuntes de la materia.

Código Ejemplos

Elaborar ejemplos de código, donde una parte del código esté mal y los alumnos tengan que identificar el error.



De las presentaciones

Elaboración de presentaciones utilizando, utilizando bibliografía actual. Asegurando que la información que se transmite al alumno es la mas actual, o mitiendo detalles que han quedado obsoletos con el tiempo.



Del software utilizado

Elaboracion de las presentaciones en Latex, asegurando portabilidad del documento final, evitando con ello errores al visualizarla en diferentes dispositivos. Facilidad de edición, ya que al efectuar un cambio en algun tema, no se requiere buscar entre todo el documento, ya que permite dividir secciones en archivos separados.



Ejemplo de Presentacion

Selección sencilla

En C, la estructura de control de selección principal es una sentencia **if**. El formato tiene la sintaxis siguiente:

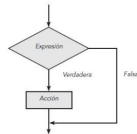
```
if(expression)
{
    /*Acción*/
}
```

expresion: Expresión lógica que determina si la acción se ha de ejecutar.

Acción: Se ejecuta si la expresión lógica es verdadera.

Selección sencilla

Diagrama de flujo de una sentencia básica *if*



Ejemplo de Presentacion

Selección sencilla

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    float nota;
    printf("Introduzca la nota obtenida (0-10): ");
    scanf("%f", &nota);
    /* compara nota con 5 */
    if (nota >= 5)
        printf("Aprobado");
}
```

Selección doble

Ejemplo: Calcular el mayor de dos números leídos del teclado y visualizarlo en pantalla.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int valor1, valor2;
    printf("Ingrese el valor 1: ");
    scanf("%d", &valor1);
    printf("Ingrese el valor 2: ");
    scanf("%d", &valor2);
    if(valor1 > valor2)
        printf("El mayor es: %d", valor1);
    else
        printf("El mayor es: %d", valor2);
    return 0;
}
```



Aplicación de conocimientos

Aplicación de los conocimientos adquiridos en la carrera

Durante la ayudantía pude aplicar conocimientos adquiridos en asignaturas tales como Programación y Elaboración de Documentación Técnica.

Programación que es una actividad cotidiana y que semestre a semestre se ha ido mejorando la técnica, gracias a los maestros designados, desde un inició en el que básicamente se nos enseña a usar un ambiente integrado de desarrollo para solamente aprender a conocer la sintaxis y alguna reglas básicas, hasta en aquellas asignaturas en las que la exigencia es alta.



Enseñanza Académica y Experiencia Personal

Como enseñanza académica, esta actividad ayuda a reafirmar conocimientos básicos.

Programación, que siendo una actividad cotidiana, siempre está en evolución, en este orden de ideas, comprender que algunas prácticas evolucionan, ya sea eliminando y agregando o simplemente modificando detalles simples.

Como enseñanza personal, fue poder aportar un poco a lo mucho que la universidad me ha ofrecido a través del tiempo. Aportando algo tal vez simbólico, pero siempre es bueno retribuir por todo lo que me ha ofrecido.



GRACIAS!

