

## ACTIVIDAD OG: ORGANIZADORES GRAFICOS INTRODUCCION

ASIGNATURA: TEORIA DE AUTOMATAS Y LENGUAJES FORMALES

UNIDAD DIDACTICA I: Introducción a la Teoría de Lenguajes y Compiladores

SEMANA No: 1

FECHA APERTURA: 15/12/2023 2:00 PM

FECHA FIN: 22/12/2023 2:00 PM (Google Chat, puntualidad)

### INSTRUCCIONES:

1. Desarrollar los siguientes organizadores asignados a cada uno de los grupos:

TEMA	GRUPOS
A. Línea de tiempo evolución de la informática teórica relacionado con la teoría de autómatas y lenguajes formales (Libro Teoría de Autómatas) Mapa conceptual de Lenguajes formales en el procesamiento del lenguaje natural (PLN) (investigar)	1, 7
B. Cuadro comparativo de los diferentes niveles de gramáticas de la jerarquía de Chomsky, lenguajes y Autómatas. (Libro Teoría de Autómatas) Mapa conceptual de Expresiones Regulares en Procesamiento de lenguaje natural (PLN) (investigar)	2
C. Cuadro comparativo de los diferentes niveles de gramáticas de la jerarquía de Chomsky, lenguajes y Autómatas. (Libro Teoría de Autómatas) Mapa conceptual de Lenguajes formales en el procesamiento del lenguaje natural (PLN) (investigar)	3
D. Cuadro comparativo de Tipos de Traductores (Libro Compiladores. Java tope) Mapa conceptual de Expresiones Regulares en Procesamiento de lenguaje natural (PLN) (investigar)	4
E. Mapa conceptual de los Conceptos básicos relacionados con la traducción y compiladores: Compile (Libro Teoría de Autómatas y Compiladores. Java a tope) Mapa conceptual de Lenguajes formales en el procesamiento del lenguaje natural (PLN) (investigar)	5
F. Mapa Conceptual de las Fases o etapas del proceso de traducción: Análisis y síntesis (Libro Teoría de Autómatas) Mapa conceptual de Expresiones Regulares en Procesamiento de lenguaje natural (PLN) (investigar)	6

2. Los organizadores gráficos pueden ser elaborados en computadora o en forma manual (tomarle una foto).
3. Presentación grupal a través de los grupos de chat, con fines de calificación hasta el 22/12/2023 a las 2:00 pm
4. Presentación individual en el SIA el 22/12/2023 hasta las 2:30 pm
5. Tener en cuenta las listas de cotejo que se presentan a continuación para la evaluación de los organizadores gráficos. Además, se considerará 1 punto por ortografía y redacción y 1 punto por incluir la Bibliografía utilizada.

## LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR LOS ORGANIZADORES GRAFICOS

Siguiete Página

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LINEA DE TIEMPO				
No	INDICADORES	PUNTAJE	SI	NO
1	La información se presenta organizada y crea un impacto visual que facilita la comprensión del contenido	2		
2	Contiene los eventos relevantes relacionados con la EVOLUCION de la Informática Teórica (TEORIA DE AUTOMATAS Y LENGUAJES FORMALES)	4		
3	Por cada evento se incluye una fecha (Temporalidad)	1		
4	Se incluyen personajes destacados en la ocurrencia de los eventos.	1		
5	Se incluyen imágenes para complementar la información.	1		
	TOTAL	9		

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR CUADRO COMPARATIVO				
No	INDICADORES	PUNTAJE	SI	NO
1	La información a comparar se presenta organizada dentro de una tabla, con filas y columnas.	1		
2	Cuenta con un apartado para visualizar los elementos de comparación	2		
3	Cuenta con un apartado para colocar las características de los elementos de comparación.	2		
4	Se incluyen ideas claras y concretas en la descripción de las características de comparación	3		
5	Con la información utilizada se puede visualizar las diferencias y semejanzas de la temática.	1		
	TOTAL	9		

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MAPA CONCEPTUAL				
No	INDICADORES	PUNTAJE	SI	NO
1	La información se presenta por medio de un esquema organizado, que hace posible interpretar con facilidad el contenido.	1		
2	La información parte de ideas principales a ideas secundarias.	1		
3	Los conceptos utilizados son relevantes.	2		
4	Los conceptos se encuentran dentro de alguna forma geométrica.	1		
5	Las palabras enlace relacionan y unen los conceptos, para dar coherencia y significado	2		
6	Las líneas conectoras ayudan a relacionar los conceptos, para dar coherencia al tema.	1		
7	Incluye figuras o imágenes	1		
	TOTAL	9		

***“Todos los estudiantes de informática (Computer Science) tienen que aprender a integrar la teoría y la práctica, a reconocer la importancia de la abstracción para apreciar el valor del buen diseño de ingeniería”*** (Fuente: Computing Curricula 2005. The Overview Report).

GRUPOS

	Grupo 1			Grupo 2	
No	Apellidos y Nombres		No	Apellidos y Nombres	
1	Vallejos Zambrano Edgar Javier		1	Herrera Saucedo Aldoma	
2	Sánchez Estela Sixto Jhair		2	Rodrigo Castro José Jaime	
3	Díaz Vargas André Josias		3	Idrogo Bustamante Jhordan Smidh	
4	Espinoza Godoy Wilfredo Rodrigo		4	Chilón Tacto José Walter	
5	Tasilla Aguilar Eber Jhonet		5	Caruajulca Ticlla Alex Eli	
	Grupo 3			Grupo 4	
No	Apellidos y Nombres		No	Apellidos y Nombres	
1	Correa Sánchez Danitza Medallit		1	Fernandez Saldaña , Alber Yoel	
2	Castañeda Cabanillas Renzo Paúl		2	Reyes Rodriguez, Sayra Silvana	
3	Miranda Fernández Daniela Belén		3	Saldaña Fustamante Josué Etwin	
4	Saldañan Chalán Luis Gustavo		4	Vargas Chavez, David Antony	
5			5	Villanueva Quispe,Brayan Alexander	
	Grupo 5			Grupo 6	
No	Apellidos y Nombres		No	Apellidos y Nombres	
1	Dagmer Fernando Cerquin Sánchez		1	Casanova Quiroz, Alexis Eduardo	
2	Guerrero Jauregui Yuri Maveilyn		2	Cruzado Quiliche , Diego Omar	
3	Valencia Arroyo Claudia Victoria		3	Gil Vásquez, Liliam Yajaira	
4	Junior Johan Zeladas Correa		4	Malca Díaz , Angie Tatiana	
5	Juan Daniel Zelada Cueva		5		
	Grupo 7			Grupo 8	
No	Apellidos y Nombres		No	Apellidos y Nombres	
1	Alvarez Trigoso Marcio David		1		
2	Marín Risco Roger Fabricio		2		
3	Rodriguez Bermeo Davy Josue		3		
4			4		