EXIGENCIAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA DISCIPLINA LENGUAJES Y TÉCNICAS DE PROGRAMACIÓN.

Autores: MSc. Juan Antonio Fonseca Hernández. jfonsecah@udg.co.cu
MSc. Marcos Antonio León Fonseca. mleonf@udg.co.cu
MSc. Noralys Muñiz Maldonado. nmunizm@udg.co.cu

RESUMEN:

En este artículo los autores abordan las transformaciones fundamentales a realizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina Lenguajes y Técnicas de Programación para lograr la preparación de profesionales capaces de integrarse al contexto tecnológico de los procesos sociales y productivos actuales.

PALABRAS CLAVE: Programación, Transformaciones

SUMMARY:

In this article the authors discuss the fundamental transformations to accomplish in the process of teaching learning of discipline Languages and Programming Technical to achieve capable professional's preparation to integrate into the technological context of social and productive present-day processes.

KEY WORDS: Programming, Transformations

Introducción:

El perfeccionamiento de la Escuela Cubana y en particular de las Universidades, exige la preparación de profesionales capaces de integrarse al contexto tecnológico de los procesos sociales y productivos actuales.

En correspondencia con esta exigencia en la carrera de Educación en Informática, la disciplina Lenguajes y Técnicas de Programación tiene como propósito la solución de problemas de diferentes contextos socioeconómicos, mediante el empleo de computadoras, identificada con los paradigmas de la programación estructurada, orientada a objetos y visual.

El cumplimiento de este objetivo, precisa de transformaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina que abarcan tanto al enfoque metodológico general, como a los métodos y procedimientos que se utilizan.

En este trabajo se proponen las transformaciones fundamentales a realizar.

Desarrollo:

En el enfoque metodológico general de la disciplina, constituyen transformaciones:

- La presentación y tratamiento de los contenidos a partir del planteamiento y solución de problemas sociocontextualizados, es decir, problemas donde se aborden situaciones del medio natural o social en que se desenvuelven los alumnos, del que conocen cierta información y descubren interrogantes no resueltas que necesitan explicar o responder y para lo cual requieren de la ampliación de sus conocimientos y habilidades en programación.
- En el tratamiento de los contenidos se debe lograr la sistematización de estos dentro de cada asignatura y a lo largo de la disciplina, por lo que en cada asignatura se tiene que asegurar la comprensión y la utilización sistemática de los contenidos dentro de cada tema, es decir, las relaciones entre:
 - Operadores, estructuras básicas de programación y algoritmos básicos.
 - Algoritmo, pseudocódigo y programa.
 - Tipos de datos simples y estructurados.
 - Programación estructurada, orientada a objetos y visual.

como expresión de la interrelación de los contenidos que se abordan en la disciplina.

En los métodos y procedimientos, las transformaciones se refieren a:

- El empleo predominante de los enfoques problémico y del problema base, mediante el procedimiento de preguntas heurísticas, aprovechando el trabajo en equipos para la organización de la cooperación y la atención a los ritmos diferenciados del aprendizaje.

- Necesidad de asegurar la comprensión del significado de los contenidos por todos los alumnos antes de proceder a su fijación.
- Planificación, orientación y control del trabajo independiente como una forma organizativa más de la enseñanza, donde se propicie la búsqueda de información y la comprensión de los contenidos.

Estas transformaciones ejercen una influencia positiva en el desarrollo del pensamiento y en la capacidad para la solución de problemas mediante el empleo de computadoras, transferibles a otros dominios del conocimiento.

Conclusiones:

Las transformaciones propuestas al proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina Lenguajes y Técnicas de programación, ejercen una influencia positiva en el desarrollo del pensamiento y en la capacidad de resolver problemas mediante el empleo de computadoras, transferibles a otros dominios del conocimiento.

Bibliografía:

Elementos de Metodología de la Enseñanza de la Informática/ Carlos Expósito Ricardo... [et al.]-- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación. 2002.-- 63p.

GARCÍA BATISTA, GILBERTO. Compendio de Pedagogía/ Gilberto García Batista.-- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.-- 354p.