



EDOMÉX
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.



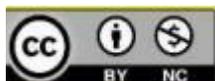
Podcats: introducción a la programación estructurada

Autor(a): Ricardo Mellado Vásquez

Esc. Sec. Of. No 1033 "Ricardo Flores Magón" 15EES1558T

Chalco, México

17 de febrero de 2023



Introducción

El material didáctico juega un papel muy importante en la planificación del docente para poder transmitir los conocimientos a los alumnos de manera lúdica, por lo que hoy en día una forma de transmitir esos saberes es mediante el uso de la tecnología de la información y la comunicación, en este sentido se utiliza a los Podcast educativos como medio de enseñanza aprendizaje y además permite al alumno escuchar en cualquier momento un audio con un contenido referente a una materia o tema en específico.

Los Podcast son “un archivo digital de audio que puede ser distribuido por internet y que está vinculado a sistemas de sindicación RSS que permiten su revisión automática y periódica” (Solano-Sánchez, 2010, p.127). Por lo que en este trabajo se realiza un Podcast educativo como material didáctico para la enseñanza aprendizaje del tema denominado “Introducción a la programación estructurada” en la materia de tecnología II, en donde el alumno podrá escuchar en cualquier momento y en cualquier lugar con una conexión a internet el contenido y así apropiarse de los conocimientos para desarrollarlos de una manera práctica mediante diferentes herramientas tecnológicas.

Desarrollo

El desarrollo del contenido a trabajar se basa en el siguiente guion, en el cual se estructuran los Podcast con base a la tabla 1.

Planificación de Podcast Educativo

Propósito: conocer las bases conceptuales que intervienen en la programación estructurada.

Identificación curricular del objeto didáctico			
Título del podcast		Introducción a la programación estructurada	
Episodio:	1/1	Programa	Podcast para el aprendizaje educativo
Asignatura:		Tecnología II	
Grado:		Segundo de secundaria	
Objetivo de aprendizaje		Aprender las bases conceptuales de la programación estructurada.	
Duración estimada		5 minutos	
Tipo de grabación		Solo (monólogo)	

Guion de producción			
Bloque	Descripción / Transcripción	Duración	Audio
1.	Identificación o marca auditiva	26"	background-technology.mp3 Libre derecho de autor
2.	Introducción Voz RIMEVA: ¡Hola! Gracias por acompañarme en este Podcast titulado <<Introducción a la Programación estructurada>>, Mi nombre es Ricardo Mellado Vásquez profesor de tecnología y hoy platicaremos acerca de las bases conceptuales de la programación estructurada para iniciar con una buena base para aprender a programar y de esta manera puedas comprender un poco más sobre el mundo de la programación. ¡Comenzamos!	28"	<i>Sin audio</i>
3.	Transición musical	10"	<i>the-future-bass.mp3</i> Libre derecho de autor

Guion de producción

Bloque	Descripción / Transcripción	Duración	Audio
4.	<p>Contenido</p> <p>Voz RIMEVA: La programación estructurada es una técnica que utiliza la metodología de desarrollo de programas orientada a mejorar la calidad, claridad y tiempo de desarrollo de los programas siendo así mucho más fácil de comprender, se basa principalmente en el método científico, utiliza estructuras de control, resuelve problemas complejos y utiliza módulos de códigos.</p> <p>Involucra lo que son: operadores aritméticos, diagramas de flujos y Seudocódigos. En este sentido vamos a ir describiendo cada uno de los elementos que involucra para hacerlo más práctico.</p> <p>El primer elemento son los operadores, este se divide en operadores aritméticos y operadores de relación; los operadores aritméticos son los que se utilizan en matemáticas como agrupación, potencia, multiplicación, división, suma, resta y asignación que permiten ejecutar el orden de las operaciones y dar un resultado correcto.</p> <p>Los de relación son todos aquellos que utilizamos para hacer una comparación como son el de igualación, menor que, mayor que, menor o igual que, mayor o igual que y diferente que.</p> <p>La programación estructurada se basa en algoritmos, ¿qué es un algoritmo?, los algoritmos es un conjunto ordenado y finito de instrucciones para solucionar un problema, este deber ser preciso, congruente y finito. Los algoritmos se presentan mediante diagramas de flujo y Seudocódigo.</p> <p>Un diagrama de flujo es la representación gráfica de la secuencia de pasos para resolver un problema o ejecutar una tarea mediante símbolos.</p> <p>Un Seudocódigo es la descripción en español, paso a paso de la solución de un problema tomando la secuencia del diagrama de flujo.</p> <p>Hasta aquí con este primer episodio y te recomiendo que leas artículos interesantes que te permitan conocer más acerca del mundo de la programación.</p>	3' 12"	<i>Sin música</i>
5.	Transición musical	10"	<i>high-in-the-sky.mp3</i> Libre de derecho de autor.

Guion de producción			
Bloque	Descripción / Transcripción	Duración	Audio
6.	<p>¡Gracias por haberme acompañado en este primer episodio! Recuerda que, si te llama la atención el mundo de la programación, puedes adentrarte en él investigando más sobre este contenido en internet, libros, revistas o en las diferentes redes sociales donde personas expertas hablan sobre esto.</p> <p>Espero que te haya interesado escuchar sobre las bases para aprender a programar.</p> <p>¡Hasta la próxima!</p>	10"	
7.	Cierre, identidad auditiva	34"	<i>inspirational-background-music.mp3</i> Libre de derecho de Autor.

Tabla 1. Autoría propia

Conclusiones

La tecnología de la información y comunicación, sin duda ha venido a realizar cambios significativos en la manera de enseñar y de aprender; está en los docentes y los alumnos para que se haga buen uso de estas herramientas y sacar el máximo provecho para aprender de manera diferente, en este sentido con estas herramientas se busca que el alumno sea más autónomo en su aprendizaje y por ende sea una persona crítica en la sociedad.

Se pretende que con los Podcast el alumno tenga una herramienta más para desarrollar su aprendizaje, sin duda este tipo de material didáctico despierta un interés en el alumno y al mismo tiempo te lleva a imaginar situaciones de como solucionar problemas que se presenten al trabajar el contenido.

Referencias

Castellanos-Ferreya, N. (2015). Herramientas digitales. Alfaomega.

Solano Fernández, Isabel M^a , Sánchez Vera M^a Mar Aprendiendo en cualquier lugar: El Podcast Educativo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación [en línea]. 2010, (36), 125-139[fecha de Consulta 12 de Diciembre de 2022]. ISSN: 1133-8482. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128010>