Ministerio de Cultura y Educación **(Programa del año 2026)**
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
Departamento: Informatica
Area: Area III: Servicios

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
FUNDAMENTOS DE LA INFORMATICA	TCO.UNIV.EN WEB	08/13	2026	2° cuatrimestre
FUNDAMENTOS DE LA INFORMATICA	TEC.REDES COMP.	12/15	2026	2° cuatrimestre
FUNDAMENTOS DE LA INFORMATICA	TEC.UNIV.ELECT.	15/13 -CD	2026	2° cuatrimestre
FUNDAMENTOS DE LA INFORMATICA	TEC.UNIV.TELEC.	16/13	2026	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
FERNANDEZ, JACQUELINE MYRIAM	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
ALVARADO ARAYA, YOSELIE MACARE	Responsable de Práctico	JTP Exc	40 Hs
ACUÑA, ALEJANDRO DANIEL	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs
BAGLIONI, VALENTINA	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs
JOFRE PASINETTI, LUIS NICOLAS	Auxiliar de Práctico	A.1ra Exc	40 Hs
OCHOA OLGUIN, VALENTINA	Auxiliar de Práctico	A.2da Simp	10 Hs
WELCH, DANIEL ALBERTO	Auxiliar de Práctico	A.1ra Exc	40 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	**Teóricas**	**Prácticas de Aula**	**Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.**	**Total**
Hs	2 Hs	4 Hs	Hs	6 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoria con prácticas de aula	2º Cuatrimestre

Duración			
Desde	**Hasta**	**Cantidad de Semanas**	**Cantidad de Horas**
03/08/2026	19/11/2026	15	90

IV - Fundamentación

La resolución de problemas mediante la programación es un proceso complejo que combina técnicas con distintos grados de formalismo y promueve el desarrollo del pensamiento crítico. Como punto de partida, esta materia adopta el pensamiento computacional: un enfoque que, mediante la descomposición, la abstracción, el reconocimiento de patrones y el diseño de algoritmos, permite identificar qué aspectos de un problema pueden resolverse con computadoras y abordarlos de manera sistemática.

Esta materia representa el punto de partida de la formación disciplinar: aquí se construyen los conceptos sobre los que se apoyarán las materias posteriores por lo que busca introducir al estudiante en el análisis de problemas de carácter general y en su transformación en modelos que una computadora pueda resolver. Para ello, presenta los componentes de hardware y software de un sistema informático y su interacción, y desarrolla un enfoque lógico y algorítmico, apoyado en la lógica proposicional, que se concreta en la programación en lenguaje C. De este modo se pretende ofrecer una base sólida para las

materias de programación y desarrollo web de la carrera.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Se pretende introducir al estudiante con la problemática de analizar y resolver problemas de carácter general y la transformación de los mismos para poder ser resueltos posteriormente por una computadora; al mismo tiempo que se lo interioriza de los componentes fundamentales de la misma y de cómo éstos interactúan entre sí.
Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de:
• Interpretar, tomando como base los conocimientos previos y nuevos, la información (problema) y traducirla a nuevos contextos(programa).
• Aplicar el Pensamiento Computacional (Abstraer, Descomponer, Generalizar y Desarrollar algoritmos) para la resolución de problemas integrando el pensamiento crítico, la creatividad y el poder de las computadoras.
• Diseñar e Implementar algoritmos de solución a dichos problemas en forma computacional, utilizando un lenguaje de diseño de algoritmos.
• Integrar diferentes herramientas para el análisis, diseño y codificación de las soluciones.
• Integrar conceptualmente los componentes fundamentales de una máquina con el proceso de resolución computacional.
• Evaluar la factibilidad de las distintas alternativas o soluciones propuestas considerando las restricciones establecidas.

VI - Contenidos

Bolilla I: Arquitectura de las Computadoras.
Hardware. Las partes de una computadora. Componentes Internos Principales: Unidad Central de Proceso, unidad de Memoria. Componentes Externos: Dispositivos Periféricos; Clasificación de los periféricos: Periféricos de Entrada, Periféricos de Salida y Periféricos de Entrada/Salida. Memoria Auxiliar. Procesadores y MicroProcesadores.
Software. La información (datos) dentro de la computadora. Software de base. Software de aplicación. El Sistema Operativo. Tipos de sistemas operativos

Bolilla II: Introducción a la Lógica Proposicional.
Proposiciones. Proposiciones abiertas y cerradas. Funciones proposicionales. Variables proposicionales. Funtores de verdad (a) Conectivos: Conjunción, Disjunción (Inclusiva y Exclusiva), Condicional, Bicondicional. b) No conectivos: Negación. Interpretación y Resolución de problemas lógicos. Algebra de Boole. Circuitos Lógicos: Conceptos básicos.

Bolilla III: Resolución de Problemas.
Estrategia de resolución. Abstracción de los Problemas. Modelización. Representación y estructuración de los problemas. Problemas de tipo computacional. Etapas de la Resolución de Problemas. El proceso de resolución. Descomposición en Acciones Básicas. Técnica del Refinamiento Sucesivo.

Bolilla IV: Algoritmos.
Conceptos de Algoritmo y Programa. Características de los Algoritmos. Lenguajes algorítmicos gráficos y no gráficos. Lenguaje algorítmico no gráfico: Lenguaje del problema. Acciones primitivas. Paradigmas de Programación. Programación Estructurada. Estructuras de control de las acciones: Secuencia, Condicional, Repetición o iteración. Datos. Tipos de datos. Concepto de variable. Lenguaje algorítmico gráfico: Diagrama de flujo.

Bolilla V: Lenguaje de Programación "C".
Acciones y descripción de datos. Datos: declaración. Constantes, variables, tipos de datos primitivos: entero, flotante y caracter. Sentencia de asignación, Estructuras de control de las acciones: Secuencia, Condicional, Repetición o iteración en C.

Bolilla VI: Estructuración de datos y su implementación en el Lenguaje "C".
Concepto de estructura de datos. Tipos de estructuras de datos. Particularidades de almacenamiento de Datos. Arreglos. Características. Declaración. Usos.

Bolilla VII: Modularización y su implementación en el Lenguaje "C".
Conceptualización de Modularización. Concepto de Función, declaración, invocación, parámetros. Pasaje de parámetros. Uso de las funciones.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Práctico Nº 1: Familiarización con el equipo.

Objetivos específicos: Poner en contacto al estudiante con la terminología específica, que identifique los principales componentes de una computadora y sus funciones, y determine su influencia en la resolución de problemas de índole computacional.
El práctico incluye ejercicios de reconocimiento de los principales componentes (monitor, teclado, impresora, etc.) y su clasificación según diferentes criterios (hardware y software, función que cumplen los periféricos de entrada, salida o de entrada/salida, memoria volátil y no volátil, entre otros).

Práctico 2: Lógica Proposicional.

Objetivos específicos: Introducir al estudiante en el mundo de la Lógica a partir de su primer componente, el sintáctico, mediante el cual se podrán construir enunciados acerca de su entorno (real o imaginario).
El práctico propone una combinación de ejercicios de interpretación de texto y su posterior representación en forma simbólica, la interpretación en especificaciones en forma simbólica y su expresión en forma verbal, el uso de reglas de equivalencias, construcción de circuitos digitales a partir de expresiones simbólicas y definición de formas simbólicas a partir de determinados circuitos digitales.

Práctico Nº 3: Resolución de Problemas. (Primera Parte)
Objetivos específicos: La Computadora es el medio y no es el fin para la resolución de problemas. La mayor dificultad radica en el propio proceso de resolver el problema (determinar un algoritmo) más que en escribir un programa en un lenguaje de programación. Se desea introducir al alumno en el análisis de problemas computacionales, en el razonamiento y en la definición de la correspondiente solución algorítmica.
Esta primera parte estará destinada a trabajar con el estudiantado el cómo razonar la posible solución de un problema determinado. El estudiante deberá encontrar algoritmos que resuelvan problemas de orden general, partiendo de problemas cotidianos y simples (por ejemplo cambiar la rueda de un auto) hasta llegar a problemas computacionales más complejos.

Práctico Nº 4: Refinamiento Sucesivo. (Segunda Parte)
Objetivos específicos: Afianzar en el estudiante la capacidad de análisis de problemas para la determinación de una solución algorítmica. Para ello se desea profundizar en el proceso de análisis de problemas computacionales, la determinación de patrones, la generalización, la construcción de abstracciones, el razonamiento y posterior definición del correspondiente algoritmo a través de la aplicación de la Técnica de Refinamiento Sucesivo.
Esta segunda parte estará destinada a trabajar con el estudiante el cómo razonar una posible solución a un problema determinado. Deberá encontrar algoritmos que resuelvan problemas de orden general.

Práctico Nº 5: Lenguaje C: Introducción.

Objetivos específicos: Introducir al estudiantado con las características del Lenguaje C, tipos de datos, estructuras de control. La práctica involucra actividad en el aula. La práctica áulica consistirá en: codificar en Lenguaje C ejercicios puntuales del práctico anterior, desarrollar algoritmos de problemas nuevos para reforzar la metodología de trabajo planteada y el manejo del lenguaje, representación gráfica de los algoritmos, detección de errores en algoritmos propuestos por el docente y su posterior corrección.

Práctico Nº 6: Lenguaje C: Arreglos.

Objetivos específicos: Profundizar en el concepto de manipulación colectiva de datos: estructuras de datos, sus características, ventajas de su uso. Definir su implementación en Lenguaje C. Estudio comparativo entre Lenguaje de Diseño y Lenguaje C.
La práctica involucra actividad en el aula. La práctica áulica consistirá en desarrollar nuevos algoritmos de problemas donde se requiere la definición de esta estructura de datos y su codificación en Lenguaje C, la detección de errores en algoritmos propuestos y su posterior corrección.

Práctico Nº 7: Conceptualización de Modularización - Implementación en Lenguaje C: Funciones.

Objetivos específicos: Conceptualizar modularización, pasaje de parámetros en Lenguaje C, ventajas de su uso y su implementación. Estudio comparativo entre Lenguaje de Diseño y Lenguaje C.
La práctica involucra actividad en el aula. La práctica áulica consistirá en: codificar en Lenguaje C ejercicios puntuales donde es clara la necesidad de determinar funciones, desarrollar algoritmos de problemas nuevos para reforzar el concepto de modularización y el manejo del lenguaje, detección de errores en algoritmos propuestos por el docente y su posterior corrección.

VIII - Regimen de Aprobación

La materia se divide en 4 ejes temáticos principales, a saber: Hardware y Software, Lógica, Resolución de Problemas y Resolución de Problemas utilizando un lenguaje de programación, los cuales se evalúan en forma independiente. La asistencia y el trabajo en las clases prácticas también serán considerados como elementos de evaluación.
Se utilizará el ambiente LMS Moodle como repositorio de todo el material de estudio del que dispondrán los estudiantes, para proponer actividades obligatorias y como canal de comunicación formal. Se dispondrá de otros canales de comunicación no formales (como grupo en la plataforma Telegram) que favorezcan la contención de los estudiantes.
Al finalizar cada práctico se solicitará al estudiantado la entrega de un ejercicio para su corrección como estrategia de seguimiento que permitirá relevar los niveles de aprendizaje logrados. Además, este jndicador permitará hacer ajustes en los procesos de enseñanza para favorecer el aprendizaje: detectar errores y corregirlos, ayudar a prevenir la repetición de errores en futuros ejercicios o evaluaciones, fortalecer el aprendizaje a través de la retroalimentación y revisión, fomentar la autonomía del estudiante, desarrollar habilidades de autoevaluación y autocrítica y permitir la autoevaluación del docente. El cumplir con la presentación de los ejercicios solicitados será tenido en cuenta positivamente en instancias de evaluación y al definir la situación académica del estudiante.
Las evaluaciones parciales serán de tipo teórico-prácticas. Se tomaran 2 evaluaciones parciales. Por cada parcial se tomarán 2 recuperaciones.

Régimen de Aprobación por Promoción

-Entrega del 100% de los ejercicios pedidos para la corrección y aprobar el 50% de los ejercicios.
-Asistencia al 80% de todas las actividades a realizar. Incluye las clases teóricas.
-Aprobar las evaluaciones parciales o su correspondiente primer recuperación, con un mínimo del 80%.
-Aprobar una evaluación teórica-práctica integradora, a fin de cuatrimestre, la cual se debe aprobar con un mínimo del 80%.
- Si un estudiante que ha aprobado un parcial desea rendir nuevamente la correspondiente primer recuperación para optar por la promoción, se considerará la última nota obtenida.
- La nota final surgirá de los resultados obtenidos en todas las evaluaciones, la cual será 7 o más.

Régimen de de Aprobación por Regularización

-Asistencia al 70% de todas las actividades a realizar. Incluye las clases teóricas.
-Aprobar las evaluaciones parciales, o sus respectivas recuperaciones, con un mínimo del 70%.
-Entrega del 100% de los ejercicios pedidos para la corrección y aprobar el 50% de los ejercicios.
-Los estudiantes que hayan cumplimentado los requisitos anteriormente citados podrán presentarse a rendir examen final en cualquiera de los turnos establecidos por la reglamentación de facultad.
Régimen de Estudiantes Libres
Dada la necesidad de un constante seguimiento del estudiante en clase y de tratarse de una materia netamente práctica, no está habilitada la posibilidad de rendirla en calidad de libre.

IX - Bibliografía Básica

[1] Material de Estudio del Curso: http://www.dirinfo.unsl.edu.ar.
[2] “Fundamentos de Algoritmia”, Brassard, Gilles y Bratley, Paul, Prentice Hall, 1a. edición, 2000, ISBN: 84-89660-00-X, Ubicación en Biblioteca: 004.021.B823f
[3] “Lógica simbólica y elementos de metodología de la ciencia”, Gianella de Salama, Alicia; Roulet, Margarita - Publicación Buenos Aires: El Ateneo , 1996.
[4] "Introducción a la Computación", Andrés Gómez de Silva Garza, Ignacio de Jesús Ania Briseño - Editorial Cengage Learning, ISBN-13: 978-970-686-768-1, 2008, Ubicación en Biblioteca: 004.I61. (Nº inventario 85884).

[5] “Organización y Arquitectura de Computadores - Diseño para optimizar prestaciones” – William Stallings - Prentice Hall -5ta Edición - ISBN: 84-205-993-1, 2004.
[6] “Introducción a la Informática”, Prieto Espinosa, Alberto, LLoris Ruiz, Antonio – Torres Cantero, Juan Carlos. McGraw-Hill Interamericana de España; 3ra edición. ISBN: 8448132173, 2001.“Lógica Computacional”, Paniagua Arís, Enrique, Sánches Gonzalez, Juan Luis, Rubio, Fernando Martín. Thomson; ISBN: 8497321820, 2003.
[7] “Algoritmos + Estructuras de Datos = Programas”, N. Wirth, Ed. Dossat - ISBN: 8421901729, 1999.
[8] PSeInt (http://pseint.sourceforge.net/)
[9] "The C programming language", Kernighan, Brian W.; Ritchie, Dennis M.; Segunda Edición; ISBN: 0131103628, 1988.
[10] "Practical C programming" Oualline, Steve, Editorial O'Reilly Media, ISBN:1565923065, Ubicación: Depósito,1997.
[11] "Cómo plantear y resolver problemas" Polya, G.; XXI Reimpresión; Traducción de How to Solve it?; Editorial Trillas; ISBN:968-24-0064-3; 1997.

X - Bibliografia Complementaria

[1] “Puzzle-based Learning: Introduction to critical thinking, mathematics, and problem solving”, Z. Michalewicz y M. Michalewicz, (Paperback). Hybrid publishers; 1ra Edición (21 de Mayo, 2008).
[2] “Algorithmic Problem Solving”, Roland Backhouse – Ed. Willey – ISBN 978-0-470-68453-5, 2011
[3] “Introducción a la Informática”, Prieto Espinosa, Alberto, LLoris Ruiz, Antonio Torres Cantero, Juan Carlos. McGraw-Hill Interamericana de España; 3ra Edición. ISBN: 8448132173, 2001.
[4] “Introduction to Mathematical Logic, Third Edition”, Elliott Mendelson - Van Nostrand Reinhold Company - ISBN-10:0534066240, ISBN-13: 978-534066246, 1987.
[5] “Structured Programming”, O.-J. Dahl, E. W. Dijkstra, C. A. R. Hoare, Academic Press, London, ISBN 0-12-200550-3,1972.
[6] "Problem Solving & Computer Programming", Peter Grogono, Addison-Wesley Publishing Company, 1982, ISBN 0-201-02460-8.

XI - Resumen de Objetivos

Desarrollar en el estudiante las competencias de:
-Resolución de Problemas.
-Diseñar e Implementar algoritmos de solución a dichos problemas en forma computacional.
-Usar diferentes herramientas para el análisis, diseño y codificación de las soluciones.
-Evaluar los resultados obtenidos.
-Integrar los nuevos conocimientos para definir la solución a los problemas.

XII - Resumen del Programa

Arquitectura de las Computadoras: componentes fundamentales. Introducción a la Lógica. Resolución de Problemas: Refinamiento Sucesivo. Diagramas de flujo. Lenguaje de Programación "C": variables, estructuras de control, entrada de datos y salida de información, arreglos y funciones.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros

Todas las instancias de evaluación a llevarse a cabo (parciales y sus recuperaciones, integrador de promoción, exámenes finales) se llevaran a cabo de manera presencial.
El seguimiento continuo de los estudiantes se realiza a través de reuniones periódicas, entrega de ejercicios prácticos resueltos, grupo de Telegram.

Mail de contacto: fundinfunsl@gmail.com
Página: http://servicios.dirinfo.unsl.edu.ar/?module=home&action=detalle_materias&id=3