
 Centro Don Bosco GUÍA DIDÁCTICA 				Versión: 03	Página 1 de ____
				Código: CECOFR - 016	
				Fecha de vigencia: 2017	
Elaboró	Coordinación Académica y Técnica	Revisó	Coord. Calidad	Aprobó	Rector

Área: Tecnología e Informática	Asignatura:	Tema: Bases de Datos y Gestores de Bases de Datos	Guía No.2
Docente:	Período Académico: Informática	Tiempo de Aplicación: Junio	Grado: Noveno
Estudiante:		Curso:	Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual: X	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo:
Nombre de la Guía : Lenguaje de programación Visual Basic						
Reflexión sobre Sistema Preventivo: Pensar antes de actuar mejora la convivencia.						
Competencia del PEPS: La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de los computadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominada, Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) entre cuyas manifestaciones cotidianas tenemos; el celular, el radio la televisión, los computadores y las redes de internet.						
Competencia Periodo: Elaborar aplicaciones sencillas empleando el lenguaje de programación visual por medio del uso adecuado de cada una de las fases del ciclo de desarrollo con el fin de cumplir lo estipulado por el usuario final.						
DESEMPEÑO:						
Vincula el lenguaje de programación Visual Basic a partir de la construcción aplicaciones o programas con el propósito de llevar a cabo la lógica adecuada de programación.						
CONOCER Identificar la herramienta de edición que ofrece el lenguaje de programación visual a partir de la creación de menús personalizados con el fin de permitir la interacción del usuario con el computador						
HACER: Implementar los conocimientos básicos sobre programación por medio del editor de menús en el software establecido con el propósito de diseñar aplicaciones sencillas que permitan interactuar con el computador.						
SER: Implementar procesos de mejoramiento continuo a partir del desarrollo de estrategias comunicativas eficaces y asertivas, que aseguren calidad en el desempeño de una actividad social o productiva						
CONVIVIR: Implementar estrategias de atención al usuario en el desempeño de una función productiva, a partir del ciclo de servicio al cliente que aseguren la óptima prestación del servicio						
Criterio de Evaluación: Organiza Base de Datos relacionales a partir del uso adecuado de un gestor de bases de datos con el fin de organizar y actualizar información de forma eficiente y confiable para contribuir al manejo adecuado de la información						
Correlación conceptual con: Español y Matemáticas						

1. FASE DE INICIO (Identificación de la guía)

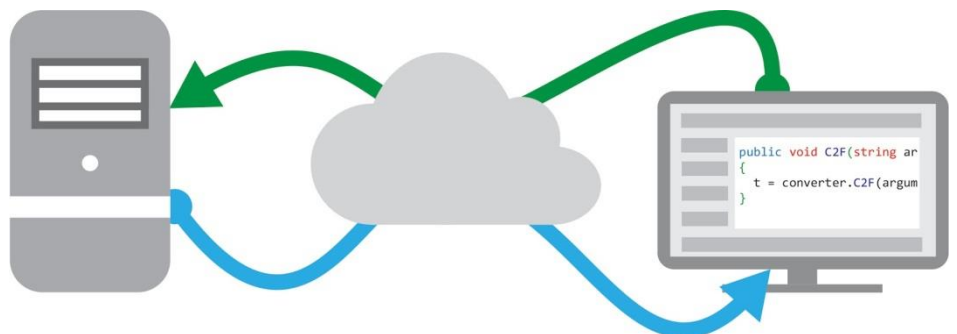


**Aprende
más**

Motivación

Toma Tiempo Dominar Este Arte

El que piense que ser programador es cuestión de un evento, no está pensando correctamente o lo están desinformando deliberadamente. Llegar a ser un programador eficiente es producto de un proceso de aprendizaje que tarda años. La programación es un arte que se aprende en modo “prueba y error”, consumiendo años de esfuerzo y energías. En pocas palabras, requiere trabajo duro y constante



para llegar al nivel de ser productivo.

Hay que tener la actitud correcta

El programador debe tener una actitud positiva, y al mismo tiempo, una mente tenaz.

El proceso de escribir un código fuente es complejo, envuelve tener pendiente multitudes de detalles técnicos (sintaxis, variables, procesos, bucles, entradas, salidas, etc.). La misma naturaleza de la tarea hace que cada paso sea un desafío. Aquí no existen atajos.

No existe un asunto más tedioso y aburrido que “debuggear” y luchar contra ese “sentimiento de impotencia” que surge cuando tenemos un código fuente que no parece compilar nunca, aun cuando el código luce estar perfectamente escrito. Sí, todos hemos pasado por esto, al final sólo faltaba un “punto y coma” o cerrar una llave para que el código compilara.

Recientemente, leí en un ensayo de Paul Graham, que el verdadero programador disfruta el proceso de “debuggear”. No lo ve como una pérdida de tiempo sino que disfruta cada segundo hasta encontrar la solución. Yo creo que Graham tiene razón. Si no te gusta “debuggear” quizás no sientes pasión por este arte.

Reconocimiento de saberes previos:

Diseño y Desarrollo de aplicaciones básicas a través del Manejo y uso apropiado del lenguaje de programación Visual Basic

1.3. Recursos a utilizar:

- Módulo académico
- Computador
- Programa Visual Basic

ACTIVIDAD NUMERO 1

2.1.3. ACTIVIDADES DEL CONOCER

Repaso conocimientos previos

Indague y escriba los conceptos básicos sobre Visual Basic



¿Qué es lenguaje de programación?

¿Lenguaje de programación visual?

Niveles de los lenguajes

Lenguaje de máquina:

Lenguajes de bajo nivel:

Lenguajes de alto nivel:

¿Qué función cumple los siguientes comandos y herramientas del programa Visual Basic

Ventana Propiedades

La Ventana de Código

Barra de menús

Barra de herramientas

En Visual Basic a que se le conoce como:
Evento

y método

Que función cumplen los eventos y métodos

Escriba y defina los 6 pasos que se deben tener en cuenta para crear una aplicación en Visual Basic

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____



Realiza Actividad

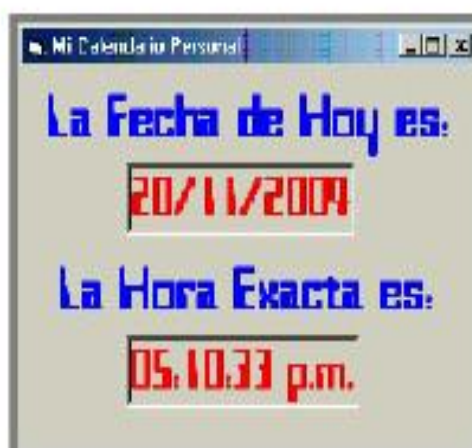
2. FASE DE ELABORACIÓN

ACTIVIDAD NUMERO 2 ACTIVIDAD DEL HACER

Estrategia de enseñanza: Construcción y materialización

Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en el diseño de aplicaciones a través del lenguaje de programación Visual Basic, diseñe las siguientes aplicaciones.

Ejercicio numero 1 reloj y calendario



Crea un formulario con cuatro etiquetas, un reloj con intervalo de 1000 y escribe el siguiente código:

```
Private Sub Timer1_Timer()  
Label2.Caption = Time  
Label4.Caption = Date  
End Sub
```

Ejercicio 1: Reloj y Calendario

Programación

Crea un formulario con cuatro etiquetas, un reloj con intervalo de 1000 y escribe el siguiente código:

```
Private Sub Timer1_Timer()  
Label2.Caption = Time  
Label4.Caption = Date  
End Sub
```

Ejercicio numero 2

Tipo de calendario



Crea un formulario con tres etiquetas, tres cajas de texto, cuatro botones y escribe el siguiente código:

Escribe el siguiente código:

El botón Ver Pesos

```
Private Sub Command1_Click()  
Text1 = Val(Text2) * Val(Text3)  
End Sub
```

El botón Ver Dólares

```
Private Sub Command2_Click()  
Text2 = Val(Text1) / Val(Text3)  
End Sub
```

El botón Nuevo Cálculo

```
Private Sub Command3_Click()  
Text1 = ""  
Text2 = ""  
Text3 = ""  
Text1.SetFocus  
End Sub
```

El botón Salir

```
Private Sub Command4_Click()  
Unload Me
```

4. Ejercicio 2: Tipo de Cambio

Crea un formulario con tres etiquetas, tres cajas de texto, cuatro botones y escribe el siguiente código:

Escribe el siguiente código:

El botón Ver Pesos

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Text1 = Val(Text2) * Val(Text3)
```

```
End Sub
```

El botón Ver Dólares

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
Text2 = Val(Text1) / Val(Text3)
```

```
End Sub
```

El botón Nuevo Cálculo

```
ommand3_Click()
```

```
Text1 = ""
```

```
Text2 = ""
```

```
Text3 = ""
```

```
Text1.SetFocus
```

```
End Sub
```

El botón Salir

```
Private Sub Command4_Click()
```

```
Unload M
```



Realiza Actividad

ACTIVIDAD NUMERO 3 ACTIVIDAD DEL SER

Estrategia de enseñanza: Construcción y materialización

Teniendo en cuenta la información sobre la Netiquetas y las normas de comportamientos que se debe asumir en la web, Diseña una presentación donde se expongan los puntos más relevante sobre sobre el tema sustentar y justificar por qué.



Realiza Actividad

ACTIVIDAD NUMERO 4 ACTIVIDAD DEL CONVIVIR

Estrategia de enseñanza: Construcción y materialización

En dos páginas tamaño carta, letra Arial 12. Escriba un cuento de su autoría. Donde se evidencien los valores y comportamientos adecuados para una sana convivencia dentro del colegio y el aula de clase. (El cuento debe tener título e imágenes)

3. FASE DE EVALUACION:

3.1 Evidencias del aprendizaje del estudiante

- **Verificación:** Resuelve el cuestionario sobre conceptos básicos sobre el tema Leguaje de programación Visual Basic y los sustenta a través de una evaluación.
- **Desempeño:** Diseña y desarrolla una aplicación utilizando el lenguaje de programación Visual Basic
- **Verificación:** a través del uso adecuado de las herramientas de Visual y la estructura adecuada de lenguaje de programación diseña y ejecuta aplicaciones.

3.2. Aplicación de estrategias de evaluación: (Técnica e instrumento de evaluación)

Conocimiento: Diseño aplicaciones sencillas haciendo uso de lenguaje de programación Visual Basic

Desempeño: Diseña interfaz de usuarios, aplica diferentes objetos y hace uso de las herramientas adecuadas para el desarrollo de aplicaciones.

Verificación: Evaluación de uso adecuado del lenguaje programación .

3.3. FASE DE CIERRE

SINTESIS

RETROALIMENTACION DEL PROCESO AL ESTUDIANTE POR PARTE DEL DOCENTE
Observaciones realizadas por el docente al estudiante con el fin de dar a conocer sus potencialidades y deficiencias.

RETROALIMENTACION DEL PROCESO POR PARTE DEL ESTUDIANTE
Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana
Describe el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado
Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta en el encabezado		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática		

propuesta		
-----------	--	--