

## CALENDARIZACIÓN DE CONTENIDOS

Modalidad Presencial

<b>Asignatura de: Computación</b>	<b>Resultado de Aprendizaje de la Asignatura:</b> Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de elaborar programas informáticos, aplicando técnicas algorítmicas y estructuras de datos básicos, usando un lenguaje de programación.
-----------------------------------	--

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
<b>I</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las partes físicas y lógicas de un computador, en su entorno personal o profesional.	1 Semana	1	2	Introducción a la asignatura. Presentación del sílabo Prueba diagnóstica	Teórico	Aula
			2	4	Introducción a las ciencias de la computación. - Evolución de la computación - La computación en la actualidad - Computación e interconexión Representación de datos - Funcionamiento de un computador Unidades de representación. Desarrollo de la guía 01	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		2 Semana	3	2	Hardware y Software - Unidad Central de Procesamiento. - La memoria real. - Buses, puertos y periféricos - El software como lenguaje de las computadoras. Aplicaciones como herramientas para el usuario.	Teórico	Aula
			4	4	Desarrollo de la guía 02: Hardware y software	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana	5	2	Algoritmos - Definición - Diseño de algoritmos	Teórico	Aula
			6	4	Desarrollo de la guía 03: Algoritmos	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		4 Semana	7	2	Algoritmos con Estructura Secuencial	Teórico - Práctico	Aula

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
			8	4	Desarrollo de la guía 04: Algoritmos con estructura secuencial	Práctico	Laboratorio de Cómputo
II	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar algoritmos y diagramas de flujo, haciendo uso de las estructuras de control selectivas y repetitivas para la solución de problemas cotidianos	5 Semana	9	2	Algoritmos con Estructura Selectiva simple	Teórico - Práctico	Aula
			10	4	Desarrollo de la guía 05: Algoritmos con estructura selectiva simple	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		6 Semana	11	2	Algoritmos con Estructura Selectiva compuesta	Teórico - Práctico	Aula
			12	4	Desarrollo de la guía 06: Algoritmos con estructura selectiva compuesta	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		7 Semana	13	2	Algoritmos con Estructura Repetitiva (While)	Teórico - Práctico	Aula
			14	4	Desarrollo de la guía 07: Algoritmos con estructura repetitiva (While)	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		8 Semana	15	2	Algoritmos con Estructura Selectiva compuesta (For)	Teórico - Práctico	Aula
			16	4	Desarrollo de la guía 08: Algoritmos con estructura repetitiva (For) <b>Evaluación parcial:</b> Lista de Cotejo	Práctico	Laboratorio de Cómputo
III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar programas informáticos básicos, teniendo como base los algoritmos para la solución de problemas.	9 Semana	17	2	Introducción a la programación. Desarrollo de la guía 09: Programación básica	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			18	4	Estructura de un programa Programación estructurada	Teórico - Práctico	Aula
		10 Semana e	19	2	Desarrollo de la guía 10: Programación con C++	Práctico	Laboratorio de Cómputo
			20	4	Programación estructurada y Programación Orientada a Objetos	Teórico - Práctico	Aula
		11 Semana	21	2	Desarrollo de la guía 11: Programación con C++	Práctico	Laboratorio de Cómputo

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar	
			22	4	Programación Orientada a Objetos	Teórico - Práctico	Aula	
			12 Semana	23	2	Desarrollo de la guía 12: Programación con C++	Práctico	Laboratorio de Cómputo
				24	4	Arreglos unidimensionales o vectores.	Teórico - Práctico	Aula
IV	Al finalizar la unidad, el estudiante el estudiante será capaz de elaborar programas informáticos utilizando arreglos unidimensionales y bidimensionales	13 Semana	25	2	Desarrollo de la guía 13: Arreglos	Práctico	Laboratorio de Cómputo	
			26	4	Arreglos unidimensionales o vectores operaciones	Teórico - Práctico	Aula	
		14 Semana	27	2	Desarrollo de la guía 14: Operaciones con Arreglos	Práctico	Laboratorio de Cómputo	
			28	4	Arreglos bidimensionales o matrices	Teórico - Práctico	Aula	
		15 Semana	29	2	Desarrollo de la guía 15: Matrices	Práctico	Laboratorio de Cómputo	
			30	4	Arreglos bidimensionales o matrices operaciones	Teórico - Práctico	Aula	
		16 Semana	31	2	Desarrollo de la guía 16: Operaciones con Matrices	Práctico	Laboratorio de Cómputo	
			32	4	<b>Evaluación final:</b> Rúbrica de evaluación del programa informático	Práctico	Laboratorio de Cómputo	