



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

# GUÍA DEL CURSO PARA ESTUDIANTES

Jóvenes a Programar  
Nivel 1 - Fase 1

## CONTENIDO:

Resumen del curso.....	2
Asignaturas del curso .....	3
Normas de comportamiento .....	8
Aspectos operativos.....	10
Aprobación de la Fase 1.....	11

*El presente material se entrega en el marco del Proyecto Jóvenes a Programar - Ceibal, y para uso exclusivo dentro de él. Queda prohibida su reproducción, comercialización, modificación y difusión, fuera de lo antes mencionado.*

# ¡Te damos la bienvenida a Jóvenes a Programar!

El objetivo de esta guía es brindarte información relevante para que curses la Fase 1 de JaP.

Es muy importante que leas con atención esta guía antes de que comience el curso.

Encontrarás detalles sobre las asignaturas, los medios de contacto, las normas de comportamiento en nuestros entornos virtuales, entre otros. También te sugerimos que tengas este documento siempre a mano para futuras consultas.

## Resumen del curso

Jóvenes a Programar es un programa de **formación y acompañamiento en la búsqueda de empleo orientado a la industria de las Tecnologías de la Información**. El curso se estructura en **tres ejes de contenido** para brindar a estudiantes conocimientos fundamentales para desempeñarse en el ámbito laboral en general y en particular en la industria TI, para ello se presentan las asignaturas: **Técnica, Competencias Transversales e Inglés**.

La Fase 1 del curso se organiza en **10 semanas** en **modalidad asincrónica** y con una **dedicación semanal de 14 horas**. Quienes cursen la Fase 1 encontrarán **contenidos de estudio y actividades de práctica** en las plataformas **CREA** y **Mumuki** que deberán completar según el calendario académico. Además, tendrán a disposición **encuentros sincrónicos** llamados **EDAs** (Encuentros de Aprendizaje) en los que se **reforzarán conceptos y evacuarán dudas** sobre los contenidos de estudio, así como también serán espacios para intercambiar con pares y docentes. Para estos encuentros tendrán disponibles diversos horarios para conectarse el día y hora que más les convenga.

Si bien se trata de un curso autoasistido, **cada estudiante formará parte de un grupo y contará con el acompañamiento de** una persona con rol de **tutor técnico** y otra con rol de **referente de grupo** a quienes podrán acudir siempre que tengan dudas.

### La persona Tutora Técnica:

Será quien hará el seguimiento de tu desempeño en la asignatura Técnica y a quien podrás hacerle cualquier consulta en relación con esos contenidos, tanto de los conceptos teóricos como de los ejercicios prácticos.

### La persona Referente de Grupo:

Será quien hará el seguimiento de tu desempeño en todo el curso y se encargará de los contenidos de la asignatura Competencias Transversales. Siempre que tengas una duda sobre algún aspecto del curso que no sea contenido técnico podrás consultarlo con esta persona.

### La Fase 1 de Jóvenes a Programar se aprueba de la siguiente manera:

- ★ **Llegar al final de la fase** al superar todos los cierres de Sprint\*.
- ★ **Completar los 10 módulos técnicos y conseguir nota de aprobación** (mayor o igual a 60%) en las **evaluaciones técnicas**\*.
- ★ **Completar los 10 módulos de Competencias Transversales**.
- ★ **Completar todas las actividades** (vídeos, ejercicios y foros) de las **10 lecciones de los cursos de Inglés**, según tu nivel **y aprobar** los ejercicios de las 10 lecciones de los cursos de Inglés **con un promedio mayor o igual al 60%**. El promedio se medirá al finalizar el curso.

### \*IMPORTANTE:

Revisar el capítulo [Aprobación de la Fase 1](#) para encontrar las fechas de cada cierre de Sprint y los esperados en cada uno, así como el cálculo para alcanzar la nota de aprobación en las evaluaciones técnicas.

Aquellas personas que al final de la fase tengan un promedio de 50% a 59,9% en las evaluaciones técnicas y/o la evaluación de inglés tendrán la posibilidad de hacer una prueba de "repechaje" en la semana 11 como segunda oportunidad de aprobar la fase.

## Asignaturas del curso

### Introducción a la programación

En esta asignatura se construyen las primeras herramientas para programar.

La propuesta es teórica y práctica y el trabajo se centra en dos plataformas: CREA y Mumuki. En CREA encontrarás vídeos explicativos, materiales teóricos de estudio y evaluaciones de módulo. En Mumuki se desarrollan ejercicios prácticos agrupados en módulos según el tema.

Esta asignatura se divide en tres módulos:

- Fundamentos de la programación
- Programación imperativa
- Programación orientada a objetos

El seguimiento de esta asignatura lo realizan las personas tutoras que estarán acompañando el proceso de aprendizaje tanto de forma asincrónica, mediante las

plataformas CREA y Mumuki, como también mediante los “Encuentros de Aprendizaje” en modalidad sincrónica semanal.

**Se espera que quienes cursen la Fase 1 al finalizar el semestre logren:**

- ★ **Comprender los fundamentos de la programación** y emplearlos en forma práctica para realizar programas sencillos.
- ★ **Sentar las bases de la teoría y la práctica** para la posterior profundización en ciencias de la computación y programación.

## Competencias transversales

Esta asignatura se compone de 10 módulos guiados en la plataforma CREA y serán publicadas semanalmente. Se trata de la lectura de textos y visualización de videos que guiarán el transcurso de cada módulo con el fin de realizar ejercicios de reflexión en espacios compartidos. Incluye también algunas entregas individuales en base a preguntas guiadas.

Además, se reforzarán contenidos de dichos módulos en algunos de los “Encuentros de Aprendizaje” semanales antes mencionados.

El seguimiento de esta asignatura lo realiza la persona referente de grupo, quien acompaña el proceso individual de cada estudiante mediante la plataforma CREA y los “Encuentros de Aprendizaje” sincrónicos. Para completar y aprobar el curso, deberás realizar los 10 módulos, con sus respectivas entregas de actividades, obligatorias e individuales.

**Se espera que quienes cursen la Fase 1 al finalizar el semestre logren:**

- ★ **Profundizar en competencias y habilidades** promoviendo el ejercicio de desarrollo de las mismas, las cuales complementan la formación técnica y de inglés que conforman la propuesta de capacitación JaP.
- ★ **Comprender la importancia de las competencias transversales** y su aplicación.

## Inglés

Esta asignatura se compone de dos partes.

### 1. Prueba de nivelación

El objetivo de esta prueba disponible en la plataforma CREA es dividir a los estudiantes en niveles según su conocimiento previo. Si obtienes, según la escala internacional, niveles A0, A1, A2, B1 o B2, te asignaremos a tus cursos correspondientes. Pero si obtienes niveles C1 o C2 en la prueba de nivelación, exonerarás el curso de inglés en JaP Nivel 1 Fase 1. Vale mencionar que no es posible exonerar la asignatura con un certificado internacional o nacional. Deberás realizar la prueba de nivelación y allí tendrás la posibilidad de exonerar del curso.

2. **Cursos de inglés en CREA para estudiantes con niveles A0, A1, A2, B1 o B2.**

Estos tendrán un formato MOC (Massive Online Course). Los cursos son autoasistidos y asincrónicos y se componen de diez lecciones con videos y actividades autocorregibles.

Esta asignatura es autogestionada y no tiene un seguimiento tutorizado de los contenidos, aunque cuenta con un foro (moderado por la coordinación de inglés de JaP) con el que buscamos generar una comunidad de aprendizaje entre estudiantes de cada nivel.

**Se espera que quienes cursen la Fase 1 al finalizar el semestre logren:**

- ★ **Mejorar la comunicación en inglés** para contextos profesionales y tecnológicos.
- ★ **Comprender textos y audios en inglés** relacionados con la programación y la tecnología.

## Resumen de contenidos

Te compartimos el resumen de contenidos semana a semana de las tres asignaturas:

	ASIGNATURAS			
	TÉCNICA	COMPETENCIAS TRANSVERSALES	INGLÉS (SEGÚN EL NIVEL)	
SEMANA 1	<b>FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN:</b> Pensamiento Computacional Variables Algoritmos Programa informático Lenguajes Pseudocódigo	<b>¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES?:</b> Concepto de CT Las CT en el mercado laboral Competencias laborales Empleabilidad	A0	Numbers, emails, providing and asking for contact information, adverbs of frequency.
			A1	Introduce yourself, countries nationalities, Present Simple, contact information and IT jobs.
			A2	Computer systems + comparative and superlative adjectives + reading comprehension tips.
			B1	Definitions of stereotypes, geographical stereotypes, inclusive language.
			B2	
SEMANA 2	<b>FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN:</b> Taller de algoritmos Alternativas Condicionales Repeticiones Expresiones y operaciones lógicas	<b>HABILIDADES PARA EL MUNDO TI:</b> Relevancia de las CT en el sector TI Competencias demandadas Aplicación de los aprendizajes	A0	Nationalities and countries.
			A1	Schedules, routines, giving instructions, steps to do something.
			A2	Agile methodologies, writing emails, Present Continuous, modal verbs of ability.
			B1	Discourse markers, comparative and superlative adjectives. Opinions, preferences and dislikes. Technical issues.
			B2	Give and ask for advice, polite requests and recommendations, give praise and sympathy + Mixed conditional.

SEMANA 3	PROGRAMACIÓN IMPERATIVA: Funciones	ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN: Conceptos y relevancia Distractores Recomendaciones para la gestión del tiempo	A0	IT jobs & responsibilities + Present Simple.
			A1	FAQs polite requests and recommendations + reading comprehension tips.
			A2	Mission, Vision, Core Values of companies, prepositions, app design and layout, website analytics, countable and uncountable.
			B1	Relative pronouns. Learn to give instructions. Talk about your job. Phrases and expressions used for decision making.
			B2	Learn to talk about failure and mistakes. Expressions to agree and disagree. Expressions to apologise.
SEMANA 4	PROGRAMACIÓN IMPERATIVA: Modularización Lógica Booleana	AUTOGESTIÓN: Urgente VS. Importante Matriz de Eisenhower	A0	IT companies, useful IT-related verbs + personal pronouns + subject pronouns and possessive adjectives.
			A1	Computer systems + comparative and superlative adjectives.
			A2	Expressing opinions, talking about technical issues in video conferences, network systems.
			B1	Prepositions + Past Simple.
			B2	Small talk. Learn to express certainty, uncertainty, probability and possibility + Past Perfect tense.
SEMANA 5	PROGRAMACIÓN IMPERATIVA: Objetos (registros) Arreglos con JavaScript	AUTORREGULACIÓN: Emociones Procrastinación Autorregulación durante f1	A0	Job adverts.
			A1	Agile methodologies, writing emails, Present Continuous, modal verbs of ability.
			A2	Tell the time, routines, deadlines and adverbs of frequency.
			B1	Countable and uncountable nouns. Mission, Vision and Core Values of companies.
			B2	CV + LinkedIn Profile + Ted Talks.
SEMANA 6	PROGRAMACIÓN IMPERATIVA: Listas Registros	ADAPTABILIDAD: Adaptación a los cambios Aplicación de la adaptabilidad	A0	Tell the time, talk about routines, schedules and deadlines + days of the week.
			A1	Mission, Vision, Core Values of companies, prepositions and website analytics.
			A2	The language used for presentations. Past Simple + Present Perfect. Expressions to deal with problems.
			B1	The Future Simple, Strategic plans, IT security.
			B2	Job interviews, the Present Perfect. Expressions to report progress.
SEMANA 7	PROGRAMACIÓN IMPERATIVA: Cierre de Programación Imperativa	DETERMINACIÓN Y GRIT: Concepto de Grit y sus postulados	A0	Part-time and full-time jobs.
			A1	App interface + network systems.

		Aplicación de la determinación	A2	Definitions of stereotypes, geographical stereotypes, inclusive language.
			B1	Small talk, language used to communicate with colleagues + Apologising.
			B2	Job application emails + 21st century skills.
SEMANA 8	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO): Polimorfismo Abstracción	ELECCIONES EDUCATIVO/LABORALES: Proceso de elección Introducción al Proyecto Ocupacional	A0	Email writing and reading comprehension tips.
			A1	Definitions of stereotypes, geographical stereotypes, inclusive language.
			A2	IT security + the Simple Future Tense.
			B1	Job descriptions + job adverts + personality traits + ability (Can/can't, being able to).
			B2	Job descriptions. Personality traits useful for work. Twitter for professional development opportunities.
SEMANA 9	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO): Encapsulamiento Herencia	EMPRENDEDURISMO: Actitud emprendedora	A0	Describe an office space, interrogative words, prepositions of place.
			A1	Explore the Present Perfect. Explain the use of things. Explore expressions to deal with problems.
			A2	Small talk+ job performance in the workplace.
			B1	Job interviews. The Present Perfect. Expressions to report progress.
			B2	The Future Simple tense. Strategic planning. Mission, Vision and Core Values of companies. IT security.
SEMANA 10	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO): Cierre de POO	AUTOEVALUACIÓN: Repaso Rúbrica de egreso Comportamientos observables	A0	Definitions of stereotypes, geographical stereotypes, inclusive language.
			A1	IT security + the Future Tense.
			A2	Job interviews + Job application emails.
			B1	Job application emails + 21st century skills + women in science.
			B2	Women in science + the language of ability.

## Calendario

[Haz clic aquí](#) para acceder al calendario de la Fase 1 2025. Aquí encontrarás el detalle de fechas importantes, como el lanzamiento del curso (Kick Off), las evaluaciones, los cierre de sprints o los Encuentros de Aprendizaje.

# Normas de comportamiento

## ¿Qué se espera en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)?

### Normas de trabajo en un EVA

Como en todo espacio de interacción, el trabajo en un EVA requiere que adhieras a ciertas normas de respeto y convivencia para que todas las personas aprovechen al máximo la experiencia. Se trata de las mismas normas que aplicamos a la vida cotidiana en espacios presenciales, traducidas a un entorno virtual.

Entre ellas se destaca: mantener el respeto y la tolerancia en los distintos espacios de intercambio, realizar las intervenciones en los plazos establecidos, dirigirse de forma acorde y respetuosa, tanto a pares como al equipo docente, y repasar ortografía y redacción antes de realizar una publicación, enviar un mensaje o entregar una tarea.

### Acceso a plataformas

El curso de JaP se desarrolla a través de distintas plataformas educativas, provistas por el programa donde encontrarás material de estudio, tareas y evaluaciones según cada asignatura.

Antes de iniciar el curso recibirás la información necesaria para el acceso a cada una de las plataformas y un formulario de reclamos ante cualquier inconveniente técnico.

## Plataformas Crea y Mumuki

**CREA:** Es la plataforma base del curso. En esta encontrarás un Curso o *Workspace* donde estarán concentrados los contenidos y tareas de las tres asignaturas del programa. El contenido por asignatura se publicará semana a semana y las personas referentes y tutoras dinamizarán cada espacio.

Además, la plataforma tendrá grupos en los que podrás plantear dudas y consultas para compartir con tu grupo y con las personas referentes y tutoras. Estos grupos serán los espacios en los que se publicará información relevante sobre el curso.

**Enlace de acceso:** [jovenesaprogramar.schoolology.com](https://jovenesaprogramar.schoolology.com)

**Usuario:** Tu cédula de identidad (sin puntos ni guiones)

**Contraseña:** Tu cédula de identidad (sin puntos ni guiones)



Te compartimos una serie de links con información útil para el acceso a CREA.

[¿Cómo activo mi usuario de Ceibal?](#)

[Actualizar datos de contacto](#)

[Consejos para asignar una contraseña segura](#)

[Recuperar contraseña](#)

[¿Cómo ingreso a CREA a través de la aplicación?](#)

#### **IMPORTANTE:**

En caso de haber utilizado CREA previamente, tener presente que para acceder a Jóvenes a Programar deben ingresar a [jovenesaprogramar.schoolology.com](https://jovenesaprogramar.schoolology.com), NO ingresar a [ceibal.schoolology.com](https://ceibal.schoolology.com).

Aunque son links distintos, el usuario con el que ingresarán es el mismo.

**MUMUKI:** Es la plataforma técnica. En esta encontrarás ejercicios prácticos de la asignatura Introducción a la Programación. La plataforma te guiará para avanzar en los contenidos. En el Workspace de CREA se especificarán los ejercicios de Mumuki que debes completar semanalmente a medida que avanza en el curso. Para acompañar este proceso contarás con el soporte de las personas tutoras.

**Enlace de acceso:** [mumuki.io/ceibal-jap](https://mumuki.io/ceibal-jap)

**Usuario:** Tu cédula de identidad (sin puntos ni guiones)

**Contraseña:** Tu cédula de identidad (sin puntos ni guiones)

#### Canales de comunicación

El canal de comunicación por excelencia para el intercambio de cada estudiante con personas referentes y tutoras es la plataforma **CREA**. Esta brinda la posibilidad del envío de mensajes privados que facilitan la comunicación directa.

Asimismo, cada estudiante recibirá comunicaciones formales a través de correo electrónico, tanto por parte de las personas referentes y tutoras como por parte de comunicaciones generales del programa. Por lo tanto, es muy importante hacer una revisión periódica de tu casilla de correo electrónico para estar al tanto de las novedades del programa.

# Aspectos operativos

## Uso de datos personales

En el proceso de inscripción, diste tu consentimiento para el uso de tus datos personales con fines académicos, respaldados por la legislación vigente sobre protección de datos personales de Uruguay. Al completar la ficha de inscripción, aceptaste los siguientes términos:

*"Autorizo a que mis datos personales sean tratados y procesados por el Centro Ceibal, responsable de la base de datos y con domicilio en Av. Italia 6201, con el propósito de cumplir con la gestión, el desarrollo y la administración de Ceibal. El Centro Ceibal tratará la información con la más estricta seguridad y confidencialidad, en cabal cumplimiento con la legislación sobre protección de datos personales de Uruguay. Se me informa que podré ejercer en cualquier momento derecho de acceso, rectificación, actualización, inclusión o supresión de los datos personales, en el siguiente link <https://politicas.ceibal.edu.uy/> o dirigiéndome a las oficinas ubicadas en Av. Italia 6201, edificio Los Ceibos, Montevideo. En tanto no se reciba dicha comunicación, se considerará legítimo el tratamiento de todos los datos registrados."*

## Acuerdo estudiantil

Se debe tener en cuenta que al inscribirte en los cursos de Nivel 1 Fase 1, aceptaste las siguientes condiciones:

- 1) **Cumplir con el avance** de todas las asignaturas y propuestas del programa.
- 2) **Respetar las consignas** de cada asignatura, en cuanto a trabajos individuales o en equipo.
- 3) **Entregar trabajos producidos por mi autoría**, descartando de esta forma el plagio, la deshonestidad académica, la copia entre pares o la realización de trabajos hechos por terceros.
- 4) **Utilizar las herramientas, contenidos y materiales** únicamente en el marco del programa, estando prohibido su uso, reproducción, difusión y divulgación con otro fin.
- 5) **Respetar a tus pares**, personas referentes y tutoras, coordinadores, ya sea en foros, mensajes en CREA, eventos virtuales, correo electrónico, o por cualquier otro medio.
- 6) **Aceptar las políticas de privacidad y términos de uso de Ceibal** (incluyendo las plataformas CREA, Mumuki, Webex, Google, Voxy, entre otras) publicadas en [Política de privacidad y uso de plataformas Ceibal](#).
- 7) **Prender cámara y micrófono** para las instancias sincrónicas y cada vez que esto sea solicitado, en el marco de las clases virtuales y con el objetivo de favorecer el aprendizaje.
- 8) **Aceptar la grabación de mi testimonio, imagen y voz** para compartir videos entre el equipo, estudiantes, en eventos, charlas, redes sociales, etc., y **autorizar** su utilización (sin fines de lucro) por parte de Ceibal en el marco de la difusión del programa.

Además, para continuar en el curso es imprescindible tener en cuenta que:

- 9) **Al igual que los espacios de conexión sincrónica, los espacios asincrónicos son espacios formativos.** Por ende, no se aceptarán conductas inapropiadas, tales como burlas, chistes, y conductas contrarias a las buenas costumbres, como fumar, consumir droga o alcohol, entre otros.

## Dispositivos

Para cursar JaP Nivel 1 Fase 1 deberás disponer de un dispositivo electrónico propio con conexión a internet. En Nivel 1 Fase 1 no es necesario tener un dispositivo específico ya que el contenido se desarrolla dentro de plataformas educativas que solo necesitan conexión a internet. Ceibal no proporcionará dispositivos.

## Honestidad académica

La honestidad académica es fundamental para el desarrollo intelectual y la construcción de un entorno educativo sólido. En esta guía, se enfatiza el compromiso de cada estudiante con la integridad en todas las actividades académicas. Las entregas, evaluaciones y aportes de cada asignatura, son de carácter estrictamente individual. Además, evitar el plagio, respetar la propiedad intelectual y citar adecuadamente las fuentes son prácticas esenciales. La honestidad en la realización de exámenes, trabajos y proyectos es la base de un aprendizaje significativo y del fortalecimiento de la comunidad estudiantil. El incumplimiento de estas normas puede resultar en consecuencias disciplinarias, que incluyen poner en riesgo tu continuidad en el curso, no solo del año corriente, sino que también de futuras ediciones, por lo que se espera que cada estudiante asuma la responsabilidad de su trabajo y contribuya al mantenimiento de un ambiente académico honesto y respetuoso.

## Aprobación de la Fase 1

### Cierres de Sprint

Para aprobar la Fase 1, además de conseguir nota de aprobación en las evaluaciones técnicas y de inglés, es necesario llegar al final de la fase al **superar todos los cierres de sprint**. Esto significa completar todas las actividades, ejercicios y cuestionarios que se solicitan y **hacerlo según las fechas de cada cierre**.

**\*IMPORTANTE: CADA SPRINT ES ELIMINATORIO\***

Deberás tener en cuenta que el no cumplimiento de requisitos y plazos, supondrá que te daremos de baja del curso, notificándote formalmente vía correo electrónico.

SPRINT	FECHA DE CIERRE	REQUISITOS
--------	-----------------	------------

<b>0</b>	16/3/2025 23:59	Ingresar a la plataforma CREA
<b>1</b>	6/4/2025 23:59	<b>TÉCNICO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUMUKI: <b>104 ejercicios completos</b> (Fundamentos de Programación)</li> <li>• <b>3</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>INGLÉS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3</b> semanas completas en CREA</li> </ul>
<b>2</b>	4/5/2025 23:59	<b>TÉCNICO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUMUKI: <b>194 ejercicios completos</b> (104 de Fundamentos de Programación + 90 de Programación Imperativa)</li> <li>• <b>6</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>6</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>INGLÉS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>6</b> semanas completas en CREA</li> </ul>
<b>3</b>	25/5/2025 23:59	<b>TÉCNICO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUMUKI: <b>290 ejercicios completos</b> (104 de Fundamentos de Programación + 90 de Programación Imperativa + 96 de Programación Orientada a Objetos)</li> <li>• <b>10</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>10</b> módulos y cuestionarios completos en CREA</li> </ul> <b>INGLÉS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>10</b> semanas completas en CREA</li> </ul>

**Evaluaciones técnicas: ¿Cómo se calculan las notas?**

El cálculo de la nota final de Contenidos Técnicos se hace teniendo en cuenta la siguiente ponderación:

- Tu calificación obtenida en la **Evaluación de Fundamentos pesa el 35%**,
- la calificación de la **Evaluación de imperativa pesa el 45%** y
- la calificación de la **Evaluación de Programación Orientada a Objetos pesa el 20%**.

### ¿Cómo sé qué nota obtuve en cada prueba?

Para encontrar la calificación obtenida en las pruebas técnicas debes dirigirte a la **carpeta "Introducción a la Programación"** y dentro de ella a la **carpeta "Evaluación del Módulo"**. Allí encontrarás las pruebas correspondientes a cada uno de los tres módulos.



### Una vez que encontré mis notas ¿cómo hago la ponderación?

Debes calcular el porcentaje que pesa cada una de estas tres notas en tu calificación final, para eso:

Toma tu **nota de la prueba de Fundamentos** y **multiplícala por 0,35**, por ejemplo, si obtuviste 70 puntos, el peso de esa prueba en tu nota final es **24,5**.

Ahora, toma tu **nota de la prueba de Imperativa** y **multiplícala por 0,45**, por ejemplo, si obtuviste 60 puntos, el peso de esa prueba en tu nota final es **27**.

Por último, toma tu **nota de la prueba de Programación Orientada a Objetos** y **multiplícala por 0,2**, por ejemplo, si obtuviste 80 puntos el peso de esa prueba en tu nota final es **16**.

### Entonces, ¿cuál es la nota final total de los contenidos técnicos?

Para calcularla, **suma el peso ponderado** de cada una de las pruebas, si tomamos el ejemplo anterior sería:  $24,5 + 27 + 16 =$  la **nota final es 67,5 puntos**.