

UNIDAD 1		INTRODUCCIÓN A LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y AL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN
<b>ASU</b>	TEMA 1	Los Problemas
	1.1	¿Qué son los problemas?
	1.2	Tipos de Problemas
	1.3	Pasos para Resolver Problemas
	1.4	Resolución de Problemas Mediante Computadoras
<b>ASU</b>	TEMA 2	Introducción al Entorno de Desarrollo
	2.1	Historia de Python
	2.1.1	Instalación de Herramientas de Desarrollo
	2.1.2	Conociendo el entorno de desarrollo
	2.1.3	¿Qué es la Depuración?
	2.2	
UNIDAD 2		MANEJO DE DATOS ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO
<b>ASU</b>	TEMA 1	Manejo de Datos
	1.1	Almacenamiento de datos
	1.2	Variables
	1.3	Tipos de datos
	1.4	Operadores.
	1.5	Prioridad de las operaciones.
<b>ASU</b>	TEMA 2	Algoritmos y Diagramas de Flujo
	2.1	Herramientas de solución de Problemas mediante Programación
	2.2	Algoritmos
	2.3	Diagramas de Flujo
UNIDAD 3		LÓGICA DE PROGRAMACIÓN
<b>ASU</b>	TEMA 1	Condicionales
	1.1	Introducción a las Estructuras de decisión
	1.2	Operadores Relacionales
	1.3	Operadores Lógicos
	1.4	Condional IF
<b>ASU</b>	TEMA 2	Bucles
	2.1	Introducción a los Ciclos
	2.2	Ciclo while
	2.3	Ciclo for
	2.4	Alteradores de ciclos
UNIDAD 4		ESTRUCTURAS DE DATOS Y FUNCIONES
<b>ASU</b>	TEMA 1	Estructura de datos
	1.1	Tuplas
	1.2	Listas
	1.3	Diccionarios
<b>ASU</b>	TEMA 2	Funciones
	2.1	Ejecución de Funciones
	2.2	Parámetros de una función

## UNIDAD 1

### Resultados de aprendizaje

1	Comprender qué es un problema.
2	Identificar las formas de resolver un problema
3	Ejemplificar las formas de resolución de problemas
4	Identificar el entorno de desarrollo.

## UNIDAD 2

### Resultados de aprendizaje

1	Usar adecuadamente los tipos de datos.
2	Comprender el uso de variables dentro de un programa
3	Comprender los usos de los diagramas de flujo
4	Ejemplificar algoritmos

## UNIDAD 3

### Resultados de aprendizaje

1	Entender las diferentes estructuras de datos presente en los lenguajes de programación
2	Aplicar condicionales adecuadamente en la solución de problemas.
3	Aplicar las estructuras lógicas, en la solución de problemas de programación
4	Aplicar bucles, en la solución de problemas de programación con Python

## UNIDAD 4

### Resultados de aprendizaje

1	Entender las diferentes estructuras de datos presente en los lenguajes de programación
2	Aplicar las principales estructuras de datos, en la solución de problemas de programación
3	Entender como la creación de funciones apoyan a la usabilidad de un sistema
4	Crear funciones, que permitan simplificar la solución de problemas