**PLAN DE CLASE**

1. Información general:
   1. Título de la sesión: Python un lenguaje de programación amigable
   2. Nombre del docente: Guido Efraín Nuñez Apaza
   3. Fecha: 10/10/2024
2. Competencias de aprendizaje:

* Entender los Fundamentos de Python.
* Explorar sus Aplicaciones prácticas.
* Reconocer las ventajas de usar Python como lenguaje de programación.
* Experimentar nuestras primeras líneas de código en Python.
  1. Objetivos específicos: Escribir un programa simple en Python

1. Materiales y recursos:

* Materiales:
  + Computadoras con acceso a internet de preferencia con Python 3.0 instalado.
  + Proyector para presentaciones.
  + Pizarra y marcadores.
* Recursos:
  + Canales de YouTube:
    - Píldoras de aprendizaje: [Curso Python desde 0. - YouTube](https://www.youtube.com/playlist?list=PLU8oAlHdN5BlvPxziopYZRd55pdqFwkeS)
  + Academia online:
    - Codeacademy [Codeacademy-Python3](https://www.codecademy.com/learn/learn-python-3)

1. Evaluación:

* Criterios de evaluación:
  + Participación activa durante la sesión.
  + Ejercicios prácticos realizados en clase.
  + Reflexiones escritas sobre lo aprendido.

1. Bibliografía:

* Van Rossum, G., & Drake, F. L. (2015). Tutorial de Python (Comunidad Python Argentina, Trad.). Recuperado de [https://argentinaenpython.com/quiero-aprender-python/TutorialPython3.pdf].
* Matthes, E. (2023). Python Crash Course, 3rd Edition: A Hands-On, Project-Based Introduction to Programming. No Starch Press. ISBN: 978-1718502703.
* Wikipedia. (2025). Guido van Rossum. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Guido_van_Rossum>