

Unidad	Recursos (lecturas / ejemplos)	Actividades (laboratorios / cuestionarios)
Sección 0 – Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del curso • Guía de uso de Moodle y VPL • Avisos (Grupo de WhatsApp oficial) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario diagnóstico (inicial)
Unidad 1 – Conceptos básicos de programación	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la computación, hardware/software • Algoritmos y pruebas de escritorio • Material audiovisual: <i>The Machine that Changed the World</i> (extracto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 1: Entrada y salida de datos • Laboratorio 2: Problemas básicos en pseudocódigo (PSeInt/Portugol) • Cuestionario 1: Conceptos fundamentales de computación, algoritmos y tipos de datos
Unidad 2 – Estructuras de control	<ul style="list-style-type: none"> • Condicionales simples, anidadas y múltiples • Ciclos: while, do-while, for • Ejemplos de código en Java/Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 3: Control de acceso (uso de condicionales) • Laboratorio 4: Patrones y tablas de multiplicar (uso de bucles) • Cuestionario 2: Aplicación de estructuras condicionales e iterativas
Unidad 3 – Descomposición funcional	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de modularidad y funciones • Parámetros, variables locales, pre/post condiciones • Ejemplos de funciones en Java/Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 5: Funciones matemáticas (MCD, factorial) • Laboratorio 6: Validación modular de datos de entrada • Cuestionario 3: Funciones, procedimientos y modularidad
Unidad 4 – Cadenas	<ul style="list-style-type: none"> • Definición y operaciones básicas sobre cadenas • Manipulación de strings en Java/Python (substring, búsqueda, reemplazo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 7: Validador de contraseñas y correos electrónicos • Laboratorio 8: Procesamiento de texto (contar palabras, vocales) • Cuestionario 4: Operaciones estándar y problemas con cadenas
Unidad 5 – Estructuras de datos básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de arreglos y matrices • Técnicas de búsqueda y métodos de ordenamiento • Ejemplos de recorridos en Java/Python 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 9: Estadísticas con arreglos (mín, máx, promedio) • Laboratorio 10: Búsqueda lineal y binaria • Laboratorio 11: Ordenamiento burbuja/selección • Cuestionario 5: Arreglos, matrices, búsqueda y ordenamiento
Unidad 6 – Programación Orientada a Objetos (POO)	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a clases y objetos • Atributos, métodos y encapsulación • Herencia y polimorfismo • Ejemplos de objetos en Java 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio 12: Clase simple (ej. Estudiante o Libro) • Laboratorio 13: Herencia en un sistema (ej. CuentaBancaria → CuentaAhorro) • Laboratorio 14: Polimorfismo en figuras geométricas • Cuestionario 6: Objetos, clases, herencia y polimorfismo

Table 1: Tabla de contenidos, recursos y actividades del curso de Introducción a la Programación