

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

FACULTAD DE INGENIERIA ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

GUIA DE APRENDIZAJE

1. Nombre de la Asignatura: "Programación Aplicada I"

2. Información de los docentes.

Nombre: Prof. Roger Manuel Sánchez Chávez, MCs.

Correo: <u>rsanchez@unc.edu.pe</u>

Nombre: Prof. Lisi Janet Vásquez Fernández, MCs.

Correo: <u>ljvasquezf@unc.edu.pe</u>

3. Competencia que desarrolla la asignatura:

Competencia Especifica:

Construye Aplicaciones Informáticas para diversas plataformas, teniendo en cuenta los algoritmos y lenguajes de programación, para solucionar problemas existentes en distintas áreas del conocimiento y del negocio (CEE2 del Currículo de Estudios).

4. Nivel de logro de la competencia al que contribuye la asignatura:

Eje Curricular 2: Algoritmos y Programación.

Competencia CEE2 de Nivel Intermedio:

Construye Aplicaciones visuales, de escritorio y WEB, usando el paradigma de programación orientada a objetos, estructura de datos, Arquitectura cliente/servidor y la Teoría de autómatas, para automatizar procesos operacionales de la organización y de distintas áreas de conocimiento.

5. Resultado de la asignatura en relación a la competencia:

- Desarrolla una aplicación de escritorio, que permita automatizar procesos operacionales, empleando clases, objetos, métodos, eventos, estructuras de control simple, múltiple, repetitiva y estructuras de datos.
- Desarrolla una aplicación de escritorio con acceso a datos que contenga mantenimientos, consultas y reportes a una base de datos relacional.

6. Horario de Clases:

6.1. Horario de las actividades síncronas:

Se llevará a cabo en el horario establecido por la Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas.

Grupo A:

Día	Horario	Tipo de Sesión
Viernes	17:00pm – 20:00pm	Práctica
Sábado	11:00am – 13:00pm	Teoría

Grupo B:

Día	Horario	Tipo de Sesión
Lunes	11:00am – 1:00pm	Teoría
Viernes	9:00am – 12:00m	Práctica

6.2. Horario de las actividades asíncronas:

Este horario es flexible, lo determina cada estudiante y lo utiliza para realizar las actividades de la asignatura, como: ver videos de clases, participar en foros, desarrollar actividades o tareas, estudiar, etc. En este horario el estudiante no está en el mismo espacio ni en el mismo tiempo con el docente, pero la dedicación que le otorgue a las actividades asíncronas juega un rol muy importante en su aprendizaje.

7. Ingreso al aula y uso adecuado.

Para ingresar a las sesiones de aprendizaje el estudiante debe tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- El estudiante debe ingresar a las sesiones de manera puntual, para ir encendiendo sus equipos y abrir el software requerido.
- El estudiante escuchará atentamente las explicaciones del docente y tomará nota de los puntos que crea conveniente.
- El estudiante puede revisar el material académico brindado por el docente, con la finalidad de reforzar el aprendizaje de los temas impartidos en clase.
- Cada estudiante deberá encender y apagar correctamente los equipos de cómputo, y usarlos correctamente durante la sesión de clase.
- Hacer uso del internet, exclusivamente para aspectos académicos.
- Evitar el consumo de bebidas y/o alimentos en el laboratorio de clase.
- Cuidar la infraestructura y el mobiliario del aula de clase.
- El docente será el último en salir de clase, y será quien cierre la puerta del laboratorio, si es que no estuviera algún docente esperado para iniciar con la siguiente clase.

8. Metodología de desarrollo de Sesiones Síncronas.

- Las sesiones de la semana de clase se inician:
 - a. Con la exposición del docente, quién abordará el tema correspondiente a la semana de clase según el sílabo de la asignatura. El material de las clases será subido oportunamente al SIA, por el docente (videos, lecturas, PPT, módulos, etc.).
 - b. Seguidamente el docente iniciará con el desarrollo de la práctica de laboratorio correspondiente, explicando detenidamente el procedimiento y el código empleado en cada paso, dando el tiempo necesario para que cada estudiante pueda concluir con cada etapa de dicha práctica.
 - c. Finalmente, cada estudiante completará el desarrollo de la práctica de laboratorio, haciendo las consultas que crea conveniente, con la finalidad de lograr los aprendizajes de la semana de clase.
 Es importante indicar que, si no se completara el desarrollo de la práctica, quedará asignada como tarea para la siguiente semana de clase.
- En la sesión de clase se pueden asignar tareas individuales o de equipo para ser desarrolladas durante la sesión de clase o de manera asíncrona, las que tendrá que ser subidas oportunamente al SIA, por cada estudiante.
- Los estudiantes pueden presentar al docente y/o a todo el salón declase los resultados de las tareas o ejercicios desarrollados, para recibir aportes y llegar a conclusiones con apoyo del(a) docente.
- Los trabajos en equipo serán presentados y sustentados por el equipo de trabajo, según las pautas dadas por el docente, para lo cual se debe subir a tiempo la tarea o actividad en el aula virtual.
- Durante las sesiones síncronas los estudiantes pueden hacer uso de la palabra para realizar preguntas al docente.
- Cada equipo de trabajo puede crear una sala en Google Chat y/o Google Meet, para el desarrollo de tareas, generalmente en las sesiones síncronas, según sea necesario, pudiendo invitar al docente para realizar las consultas correspondientes.
- Se podrán utilizar herramienta de Google Suite, según necesidad, tales como:
 - o Presentaciones para exponer temas de clase.
 - o Documentos, para el desarrollo de informes, entre otros.
 - Hoja de Cálculo para desarrollo de ejercicios.
 - Jamboard para mostrar y retroalimentar tareas.
 - o Formularios para evaluación de saberes previos, de control y otros.
 - Foros a través del SIA.
 - Tareas de actividades a través del SIA.
 - Audios y/o videos explicativos.

- Google Chat para el trabajo en equipo.
- Calendar para programar la exposición de trabajos.

9. Metodología de desarrollo de sesiones asíncronas:

Todos los estudiantes tienen el deber de:

- Revisar las clases y material de la asignatura que han sido subidas al aula virtual (videos, tutoriales, lecturas, PPTs, audios, etc.).
- Acceder a la biblioteca virtual e-libro según sea necesario.

"Recuerde que la enseñanza requiere disciplina, constancia y organización y que la dedicación que le otorgue a las actividades presenciales y virtuales asíncronas juega un rol muy importante en su aprendizaje; para ser exitosos se necesita contar con hábitos de estudio y una organización de sus actividades personales, familiares y/u otras".

10. Metodología de desarrollo de tareas.

- Toda tarea será asignada a través del SIA UNC con la finalidad de registrar las evidencias de las actividades académicas desarrolladas en la asignatura, las mismas que serán calificadas.
- Se podrán subir al aula virtual audios, vídeos o documentos explicativos que indiquen el procedimiento para realizar cada tarea asignada.
- Sí se tratase de algún trabajo en equipo, los estudiantes pueden utilizar la sala de Google Chat y/o sesión Meet, o realizarlo de manera presencial, grabando algún video para identificar la participación de cada estudiante del equipo.
- Desarrollar las tareas asignadas individuales o de equipo en el plazo establecido para la misma y si tuviese alguna duda, puede consultar en el horario establecidos para las mismas y sí es necesario comunicarse con el docente, a través del correo electrónico institucional o google chat.

11. Metodología de desarrollo de evaluaciones:

Las evaluaciones se realizarán según lo programado en el sílabo. Para evidenciar el cumplimiento de los indicadores de desempeño en los estudiantes, se hará uso de instrumentos de control donde se indican los criterios de evaluación a considerar, los cuales se harán conocer a los estudiantes en la clase previa a cada evaluación programada, a fin de que puedan prepararse de la mejor manera.

Se utilizará también instrumentos de control para evidenciar el cumplimiento de los indicadores.

Cajamarca, setiembre del 2023

Roger M. Sanchez Chávez Docente del curso

Lisi J. Vásquez Fernández Docente del curso