



PLAN DE TRABAJO

LICENCIATURAS EN QUE SE IMPARTE

- Lic. en Informática 2do Semestre

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN
Clave(s):	1167
Tipo:	Obligatoria
Plan de Estudios:	Plan 2012 (actualizado 2016)

FECHAS DEL SEMESTRE:

Inicio semestre:	12 de febrero de 2024
Fin del semestre:	21 de junio 2024
Plataforma educativa:	28 de febrero de 2024 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	16 de junio de 2024 a las 23:00 hrs. Último día para entrega de actividades en plataforma
Periodo examen global:	15 y del 17 al 21 de junio 2024
Registro de calificaciones en actas:	
Consulta de calificaciones a partir del:	

DATOS GENERALES

Objetivo general:

El alumno será capaz de implementar algoritmos en un lenguaje de programación

Contenido temático:

	Tema	Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la programación	4	
2	Tipos de datos elementales (Variables, Constantes, declaraciones y expresiones y estructura de un programa)	6	
3	Control de flujo	14	
4	Funciones	18	
5	Tipos de datos Compuestos (Estructuras)	14	
6	Manejo de apuntadores	8	
Total		64	
Suma total de horas			

||

BIENVENIDA

Estimados alumnos, sean cordialmente bienvenidos al semestre 2024-2. Es un gusto ser su asesora en este semestre, estaré acompañándolos en su etapa de aprendizaje.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Apreciable estudiante de la licenciatura en informática:

Toma en cuenta la importancia de esta asignatura ya que sus fundamentos te brindarán las bases para desarrollar aplicaciones y sistemas de información a través de los conocimientos complementarios que irás adquiriendo en asignaturas posteriores. Asimismo, la programación a nivel laboral es fundamental para fomentar el avance tecnológico dentro de las organizaciones para llevar a cabo sus funciones de manera automatizada.

Por lo anterior, estaré asesorándote durante el presente semestre, mi labor es apoyarte en tu proceso de aprendizaje, y por tanto resolveré tus dudas brindándote sugerencias acerca de como aprovechar los contenidos de este curso para que puedas obtener un mejor aprendizaje. No dejes de asistir a las asesorías tantas veces consideres necesario.

También, revisaré tus actividades de aprendizaje en plataforma y tendrás un comentario a cada una de ellas en un lapso que no debe ser mayor a una semana después de entregar la actividad, lo cual te permita conocer la retroalimentación correspondiente para que puedas analizar y asimilar los comentarios que, sin duda, repercutirán en tu aprendizaje.

Asimismo, es recomendable que presentes tus exámenes parciales una vez que hayas entregado las actividades de aprendizaje de esas unidades y consideres que te has preparado lo suficiente para poder acreditarlos

FORMA EN QUE EL ALUMNO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

Las actividades de aprendizaje se han estructurado de tal forma que te permitan desarrollar habilidades y destrezas, para dar solución a problemas concretos de programación a través del aprendizaje y apropiación de los contenidos temáticos de la asignatura.

Cuando la realización de una actividad implique la realización de investigación temática, deberás recurrir a fuentes confiables y valor verificable como libros, revistas, artículos, bases de datos, etcétera, y tu trabajo deberá contener al menos dos fuentes mesográficas diferentes a los apuntes electrónicos (si recurres a ellos), asimismo, deberás redactar debidamente las citas en formato APA. https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf

Para una mayor referencia, te recomiendo consultar las siguientes publicaciones para su consulta y elaboración de las actividades que habrán de realizarse a lo largo del semestre:

- Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.
- Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San

Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).

De manera alternativa y sólo de manera complementaria utiliza recursos localizados en internet avalados por algún autor referido en los documentos de los sitios consultados.

Cabe desatacar que es muy importante que realices tus actividades antes de presentar el examen global, y debes presentarte con tu asesor para que recibas asesoría acerca de la realización de tus actividades.

Para la presentación de las actividades y programas deberás considerar lo siguiente:

Elabora tu actividad en un procesador de textos, guárdalo en formato PDF, cuida la ortografía e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA, cada actividad deberá estar acompañada de una conclusión a excepción de los programas.

Para los programas, deberás colocar captura de pantalla con la barra de tareas de tu equipo, y todo aquello que sea como evidencia que tu realizaste el programa, así también captura de pantalla de tu programa funcionando con las especificaciones solicitadas. Guárdalo en formato PDF y súbela a la sección de tareas de la plataforma junto con una impresión de pantalla de tu programa en funcionamiento, deberás agregar capturas de pantalla de cada punto solicitado que hago el programa.

Por cada elemento que no se realice conforme a los requisitos de las actividades y programas se penalizará con un punto menos.

Para la realización de tus actividades deberás cuidar tu **ortografía** y usar **fuentes oficiales** como: libros, revistas, artículos, etcétera. Recuerda hacer la cita en formato APA, ya que, si no lo haces incurrirás en plagio. https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf .

Las actividades elaboradas con inteligencia artificial serán sancionadas según el criterio que establezca profesor.

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

Estimado alumno, para facilitar el aprendizaje de esta asignatura, en la sección de recursos de tu plataforma encontrarás un archivo llamado Videoclases, que contiene los vínculos a videos que tu profesor ha grabado para ti.

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
Unidad 1: Nombre de la unidad	Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> a) Investiga el concepto de Lenguaje de Programación e indica cuáles son sus principales elementos. b) Investiga y elabora un cuadro comparativo de las diferencias entre el intérprete y el compilador. c) Investiga y explica las fases de la compilación. Deberás hacer énfasis en la explicación de los análisis de Sintaxis, Léxico y Semántico 	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
	Actividad 2	<ol style="list-style-type: none"> 1) Elabora un programa en C que muestre el mensaje "Hola mundo" e identifica los pasos que realiza el compilador para generar el programa ejecutable. 2) Mediante el uso de comentarios, indica cada una de las líneas y explica el punto anterior. 3) Deberás colocar captura de pantalla de tu código con la barra de tareas de tu equipo y cualquier elemento que identifique que tú lo elaboraste. 	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	3pts
	Actividad 3	<p>Responde de manera breve y concisa las siguientes preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) ¿Qué es un lenguaje de programación? b) ¿Qué es el código fuente? c) ¿Qué es el código objeto? d) ¿Qué es el código ejecutable? e) ¿Qué es un algoritmo? f) ¿Qué es un programa? 	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		g) ¿Qué es un compilador? h) ¿Qué es un interprete? i) ¿Qué es una librería? j) ¿Qué es la notación BNF?	Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD). Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.	
Unidad 2: Tipos de datos elementales (Variables, Constantes, Declaraciones y Expresiones y Estructura de un Programa)	Actividad 1	Responde de manera breve y concisa las siguientes preguntas: 1) ¿Qué son los tipos de datos en los lenguajes de programación? 2) Investiga los tipos de datos que se emplean en el lenguaje C y coloca un ejemplo de cada uno de ellos. 3) ¿Qué es la estructura de un programa? 4) Menciona 5 librerías del lenguaje C 5) ¿Qué son las palabras reservadas? 6) ¿Qué son los identificadores? 7) ¿Qué son los operadores? 8) ¿Qué es una variable de tipo global? 9) ¿Qué es una variable de tipo local? 10) ¿Qué significa la palabra printf? 11) ¿Qué significa la palabra scanf? 12) Que significa la palabra void 13) Que significa la palabra main	Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos. Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			<p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	
	Actividad 2	Elabora un programa en C que determine si dos números introducidos por el usuario son iguales.	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p>	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.	
Unidad 3 Control de flujo	Actividad 1	<p>a) Responde de manera breve y concisa la siguiente pregunta</p> <p>¿Qué son las estructuras de control en los lenguajes de programación?</p> <p>Investiga las estructuras de control que se emplean en el lenguaje C, agrega su sintaxis de cada una de ellas.</p> <p>Define qué es una estructura secuencial.</p> <p>Define qué es una estructura alterativa.</p> <p>Explica qué es la estructura repetitiva.</p> <p>Es un ciclo con un número determinado de iteraciones. Entonces nos estamos refiriendo a:</p> <p>Es un ciclo con un número indeterminado de iteraciones. Hacemos referencia a:</p> <p>Es un ciclo que se ejecuta al menos una vez, independientemente de que se cumpla o no una condición. Entonces estamos hablando de:</p> <p>¿Cuál es la función de la instrucción default?</p> <p>¿Cuál es la función de la instrucción switch?</p> <p>¿Cuál es la función de la palabra reservada case?</p> <p>¿Cuál es la función de la palabra reservada break?</p>	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	3 pts
	Actividad 2	Escribe un programa en lenguaje C que transforme una calificación numérica a su equivalente en letra, con la siguiente regla.	Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005).	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		Calificación menor a 6 equivale a 'NA' Calificación mayor o igual a 6 y menor a 7 equivale a 'S' Calificación entre 7 y 8 equivale a 'B' Calificación entre 8 y 9 equivale a 'D' Calificación entre 9 y 10 equivale a 'E'	Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos. Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD). Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.	
Unidad 4 Funciones	Actividad 1	Responde de manera breve y concisa las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es una función en un lenguaje de programación? 2. ¿Qué es una función interna? 3. ¿Qué es una función definida por el usuario? 4. ¿Qué es una función de ámbito local? 5. ¿Qué es una función de ámbito global? 6. ¿Qué es la recursividad? 7. ¿Qué es un parámetro? 8. ¿Qué es un parámetro por valor? 9. ¿Qué es un parámetro por referencia? 	Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos. Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		10. ¿Cuál es la función de return?	<p>para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	
	Actividad 2	<p>Elabora un programa que muestre el siguiente menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ingresa un número ▪ Incrementa un número ▪ Decrementa un número ▪ Salir <p>Cada una de las opciones del menú llamará a una función que realizará una tarea específica, como se indica a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La opción 1 aceptará el ingreso de un número entero; si no se ocupa esta opción, se iniciará con el número 10. ▪ La opción 2 le sumará un 1 al número anterior; y la opción 3 le restará un 1 al número mencionado. Utiliza variables globales. 	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p>	5 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			<p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	
<p>Unidad 5 Arreglos y estructuras</p>	<p>Actividad 1</p>	<p>Responde de manera concisa las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es un arreglo en un lenguaje de programación? 2. ¿Cuántos tipos de datos puede almacenar un arreglo? 3. ¿Qué es una cadena en un lenguaje de programación? 4. ¿Qué es un arreglo unidimensional? 5. ¿Qué es un arreglo multidimensional? 6. ¿Cuál es la función de la palabra struct en el lenguaje C? 	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p>	<p>3 pts</p>

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.	
	Actividad 2	Elabora un programa que cuente la cantidad de letras que contenga una frase, ingresada por el usuario, almacenada en un arreglo de caracteres.	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	5 pts
Unidad 6	Actividad 1	Responde de manera concisa las siguientes preguntas: 1. Define que es un apuntador	Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005).	3 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
Manejo de apuntadores		<ol style="list-style-type: none"> 2. ¿Qué contiene un apuntador? 3. ¿Qué es una dirección de memoria? 4. ¿Qué es la memoria principal? 5. ¿Qué es la asignación dinámica de memoria? 6. ¿Cuál es el operador de dirección? 7. ¿Cuál es el operador de indirección? 8. ¿Cómo se declara un apuntador, escribe un ejemplo? 9. ¿Para qué se utiliza la función free? 10. ¿Para qué se utiliza la función de malloc? 	<p>Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	
	Actividad 2	Elabora un programa en C que acepte el ingreso de cinco números, y que posteriormente imprima las direcciones de memoria de los valores correspondientes	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas</p>	5 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			<p>para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p> <p>Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA</p> <p>Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p>	
Actividad colaborativa	Actividad 1 Colaborativa	<p>Basándose en el algoritmo de ordenación de burbuja (Bubble Sort en inglés) elaboren un programa que solicite al usuario una cantidad de números enteros a ordenar (el mínimo a ingresar será a partir de 20 números) y que al ingresar el último número el programa solicite la instrucción de ordenar para finalizar con un listado ordenado de manera ascendente de las cifras ingresadas.</p> <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, guárdalo en formato PDF, cuida la ortografía e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA. Deberás colocar captura de pantalla con la barra de tareas de tu equipo, y todo aquello que sea como evidencia que tu realizaste el programa, así también captura de pantalla de tu programa funcionando con las especificaciones solicitadas. Guárdalo en formato PDF y súbelo a la sección de tareas</p>	<p>Joyanes Aguilar, L., & Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.</p> <p>Alcover Garau, P. M. (2020). Informática aplicada. Prácticas para aprender a programar en lenguaje C. 1ª Edición. San Javier: Centro Universitario de la Defensa (CUD).</p>	15 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		de la plataforma junto con una impresión de pantalla de tu programa en funcionamiento.	Kanagusico, E. D., Manzano, G. (2017). Introducción a la programación Apunte electrónico. SUAYED, FCA Zahonero Martínez, I. (2005). Programación en C: metodología, algoritmos, estructura de datos.	
Ponderación total de las actividades				60 pts

EXÁMENES

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo, tienes tres períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (consulta las fechas en el calendario de inscripción a parciales y globales en el Portal SUAYED), tú decides el período en el que los realizarás. Si tu asignatura es optativa, deberás consultar los períodos y número de exámenes con tu asesor.

Para esta asignatura están programados de la siguiente manera:

- **Parciales:**

Deberás entregar las actividades de aprendizaje de las unidades implicadas en cada parcial, **antes de que inicie el periodo de aplicación**. Es importante que te inscribas en cada periodo y cumplas con los lineamientos para su presentación.

NÚMERO	UNIDADES (que lo integran)	VALOR (núm. enteros)
1ro.	1 y 2	10
2do.	3 y 4	15
3ro.	5 y 6	15

- Global. Examen único

Valor	Requisitos	Aplicación de global
100%	Ninguno	15 y del 17 al 21 de junio 2024

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Porcentajes de evaluación:

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	45 %
Actividades colaborativas	15 %
Exámenes parciales	40 %
Otro	0 %
Total	100 %

Escala de evaluación:

Rango	Calificación
1.00 a 5.99	5
6.00 a 6.54	6
6.55 a 7.54	7
7.55 a 8.54	8
8.55 a 9.54	9
9.55 a 10.00	10

FUNCIONES DEL ASESOR

Por ser una modalidad abierta, tu asesor:

1. Será tu apoyo y guía de manera presencial para la resolución de dudas y desarrollo de las actividades; así mismo, por la mensajería de la plataforma educativa para dudas concretas.
2. Calificará y retroalimentará tus actividades de aprendizaje en plataforma educativa en un lapso no mayor a diez días hábiles después de la entrega.
3. Te recomendará recursos didácticos adicionales para ampliar tu conocimiento. No es su obligación facilitarte: copias, archivos digitales o proporcionarte ligas directas de la BIDI.
4. Enviará tu calificación al finalizar el semestre de manera personalizada.

DATOS DEL ASESOR O GRUPO DE ASESORES

Nombre	Correo electrónico
Karla Ivette Ortega Hernández	kortega@docencia.fca.uam.mx

Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.

Paulo Freire