



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD BICENTENARIA DE ARAGUA
VICERRECTORADO ACADÉMICO
SECRETARÍA
ARAGUA VENEZUELA

ASIGNATURA : *LENGUAJE C (Electiva)*

CODIGO : *ES-283*
UNIDADES CREDITO : *3 U.C.*

DENSIDAD HORARIA : *HORAS TEORICAS : 2*
HORAS PRÁCTICAS : 2
TOTAL HORAS : 4

SEMESTRE : *VIII*

PRERREQUISITO : *HABER APROBADO 110 U.C.*

OBJETIVO GENERAL : *Realizar programas de computación utilizando el Lenguaje de programación Assembler.*

OBJETIVO GENERAL : Realizar programas de computación utilizando el Lenguaje de programación Assembler.

SEM NRO	OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS		RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION	PONDERA CION
			DOCENTE	ALUMNO			
1	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Presentación del profesor ◆ Esquematizar el contenido programático ◆ Explicar la importancia de la asignatura para la formación profesional del alumno ◆ Esquematizar el plan de evaluación ◆ Citar la bibliografía recomendada ◆ Prueba Diagnostica 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Contenido programático ◆ Importancia de la Asignatura ◆ Plan de Evaluación ◆ Bibliografía ◆ Prueba diagnostica 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dar la prueba ◆ Copiar en el pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Resolver la prueba ◆ Copiar en el cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Profesor ◆ Alumnos ◆ Pizarrón ◆ Tiza 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Prueba Diagnostica 	
1	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Exponer una introducción al Lenguaje C ◆ Especificar los tipos de datos primarios 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Introducción al Lenguaje C ◆ Tipos de Datos Primarios 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Explicar ◆ Concluir ◆ Copiar en le pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Discutir ◆ Atender ◆ Copiar en el cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Profesor ◆ Alumnos ◆ Pizarrón ◆ Tiza 		
2	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificar las clases de almacenamiento ◆ Identificar los tipos de operadores 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Clases de almacenamiento ◆ Operadores 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Explicar ◆ Concluir ◆ Copiar en le pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Discutir ◆ Atender ◆ Copiar en el cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Profesor ◆ Alumnos ◆ Pizarrón Tiza 		
3	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Identificar las Estructuras de Control 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Estructuras de Control 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Explicar ◆ Concluir ◆ Copiar en le pizarrón 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Debatar ◆ Discutir ◆ Atender ◆ Copiar en el cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Profesor ◆ Alumnos ◆ Pizarrón ◆ Tiza 		

SEM NRO	OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS		RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION	PONDERACION
			DOCENTE	ALUMNO			
4	♦ Describir las funciones del Lenguaje C	♦ Funciones del Lenguaje C	♦ Debatir ♦ Explicar ♦ Concluir ♦ Copiar en le pizarrón	♦ Debatir ♦ Discutir ♦ Atender ♦ Copiar en el cuaderno	♦ Profesor ♦ Alumnos ♦ Pizarrón ♦ Tiza		
5	♦ Realizar la evaluación correspondiente al Primer Corte	♦ Examen Escrito ♦ Trabajo asignado	♦ Debatir ♦ Explicar ♦ Concluir ♦ Entregar el Examen	♦ Debatir ♦ Discutir ♦ Atender ♦ Resolver el examen	♦ Profesor ♦ Alumnos ♦ Pizarrón ♦ Tiza	♦ Examen Escrito ♦ Trabajo	20% 10%
6	♦ Identificar las Estructuras de Datos	♦ Estructuras de Datos	♦ Debatir ♦ Explicar ♦ Concluir ♦ Copiar en le pizarrón	♦ Debatir ♦ Discutir ♦ Atender ♦ Copiar en el cuaderno	♦ Profesor ♦ Alumnos ♦ Pizarrón ♦ Tiza		
7	♦ Describir los tipos de datos enumerados y campos de bits ♦ Definir apuntadores a función	♦ Tipos de datos ♦ Campos de bits ♦ Apuntadores a función	♦ Debatir ♦ Explicar ♦ Concluir ♦ Copiar en le pizarrón	♦ Debatir ♦ Discutir ♦ Atender ♦ Copiar en el cuaderno	♦ Profesor ♦ Alumnos ♦ Pizarrón ♦ Tiza		
8	♦ Definir Turbo C ♦ Indicar las generalidades de Turbo C ♦ Definir ambiente ♦ Explicar E/S de datos	♦ Generalidades del Turbo C ♦ Ambiente ♦ Entrada y Salida de Datos	♦ Debatir ♦ Explicar ♦ Concluir ♦ Copiar en le pizarrón	♦ Debatir ♦ Discutir ♦ Atender ♦ Copiar en el cuaderno	♦ Profesor ♦ Alumnos ♦ Pizarrón ♦ Tiza		

SEM. NRO	OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS		RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACION	PONDERACION
			DOCENTE	ALUMNO			
10	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Asignar el trabajo No 2</i> ◆ <i>Definir funciones con numero variable de argumentos</i> ◆ <i>Aplicar la evaluación escrita No 2</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Funciones con un numero variable de argumentos</i> ◆ <i>Trabajo asignado</i> ◆ <i>Examen escrito</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Concluir</i> ◆ <i>Copiar en el pizarrón</i> ◆ <i>Aplicar prueba escrita</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Discutir</i> ◆ <i>Atender</i> ◆ <i>Copiar en el cuaderno</i> ◆ <i>Resolver prueba escrita</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Pizarrón</i> ◆ <i>Tiza</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Trabajo</i> ◆ <i>Prueba Escrita</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 15% 15%
11	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Definir Asignación Dinámica de Memoria</i> ◆ <i>Discutir y revisar la nota del examen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Asignación Dinámica</i> ◆ <i>Retroinformación</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Concluir</i> ◆ <i>Copiar en le pizarrón</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Discutir</i> ◆ <i>Atender</i> ◆ <i>Copiar en el cuaderno</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Pizarrón</i> ◆ <i>Tiza</i> 		
12	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Explicar el manejo de Archivos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Manejo de Archivos</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Concluir</i> ◆ <i>Copiar en le pizarrón</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Discutir</i> ◆ <i>Atender</i> ◆ <i>Copiar en el cuaderno</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Pizarrón</i> ◆ <i>Tiza</i> 		
13	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Reconocer las diferentes rutinas Matemáticas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Rutinas Matemáticas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Concluir</i> ◆ <i>Copiar en le pizarrón</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Discutir</i> ◆ <i>Atender</i> ◆ <i>Copiar en el cuaderno</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Pizarrón</i> ◆ <i>Tiza</i> 		
14	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Reconocer los Métodos de Búsqueda y Ordenamiento de Datos</i> ◆ <i>Distinguir las Rutinas Gráficas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Métodos de Búsqueda y Ordenamiento</i> ◆ <i>Rutinas Gráficas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Concluir</i> ◆ <i>Copiar en le pizarrón</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Debatir</i> ◆ <i>Discutir</i> ◆ <i>Atender</i> ◆ <i>Copiar en el cuaderno</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Pizarrón</i> ◆ <i>Tiza</i> 		
15	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Confrontar los Trabajos finales</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Trabajo final</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Preguntar</i> ◆ <i>Discutir</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Explicar</i> ◆ <i>Discutir</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Profesor</i> ◆ <i>Alumnos</i> ◆ <i>Computadora</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Trabajo Practico</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 40%
16	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <i>Consignar las Actas finales en Control de Estudios</i> 						

BIBLIOGRAFÍA LENGUAJE C

- *Como programar en C/C++, Segunda Edición Deitel/Deitel. Editorial Prentice Hall 1994*
- *Programación en C. Gottfried. Byron S. Gottfried. Editorial Mc. Graw Hill.*
- *El Lenguaje de Programación C. Kermighan. Ritchie. Segunda Edición. Editorial Prentice Hall*
- *Estructura de Datos con C y C++. Yedidyah Langsan. Moshe J. Augestein. Aaron M. Tenenbaum. Editorial Prentice Hall.*
- *Microsoft C/C++7. Manual de Referencia. Murray Papas. Editorial Mc. Graw Hill*