

Nombre del docente: Mora Arias Gustavo
Especialidad Técnica: Informática en Desarrollo de Software
Subárea: Programación
Unidad de estudio: Programación Orientada a Objetos
Nivel: Undécimo
Horario de atención: A distancia Centro educativo: CTP Abelardo Bonilla Baldares
Escenario: 1 (X) 2 () 3 () 4 ()
Período establecido para el desarrollo de la guía: Del 04 del mes noviembre al 10 del mes octubre de 2021

II Parte. Planificación Pedagógica

Espacio físico, materiales o recursos didácticos que voy a necesitar: (Importante considerar la situación de cada uno de los estudiantes)	El espacio físico debe ser ventilado, con buena iluminación(natural/artificial), computador o cuaderno, lápiz/lapicero fuente de suministro de energía constante. Software (SQL Server Instalado).
Indicaciones generales:	Utilice el entorno de programación Eclipse Implemente el lenguaje de programación Java Lea detenidamente la actividad a realizar Desarrolle el programa solicitado por el docente

Detalle de la planificación de las actividades que realiza el estudiante.

Resultado (s) de aprendizaje/Objetivo (s):

Utilizar las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo

Actividades de aprendizaje para la implementación de la mediación pedagógica en educación combinada	Ambiente de Aprendizaje	Evidencias
<p>Conexión</p> <p>Clarificación</p> <p>Colaboración</p> <p>Construcción/Aplicación</p> <p>Cree una clase llamada película que guarde la información de cada película. La clase debe guardar: título, categoría, autor, código, numero de ejemplares de la película y número de ejemplares prestados.</p> <p>La clase contendrá los siguientes métodos:</p> <p>Constructor con parámetros</p> <p>Métodos Setter y Getter</p> <p>Método alquiler: incrementa el atributo correspondiente (ejemplares prestados) cada vez que se alquile un ejemplar de la película. No se podrán alquilar películas que no queden ejemplares disponibles para alquilar. Devuelve un “True” si se realizó el alquiler de la película o un “False” si no se realizó el alquiler.</p> <p>Método devolución: decrementa el atributo correspondiente (ejemplares prestados) cuando se produzca la devolución de la película. No se podrán devolver películas que se hayan alquilado. Devuelve “True” si se realizó la devolución o un “False” sino se realizó la devolución.</p> <p>Crea una clase llamada uso_pelicula que permita instanciar la clase película, con dicha instancia mostrar la información de la película y ejecutar los métodos creados.</p> <p>No olvide implementar el principio de la Programación Orientada a Objetos (POO) denominado encapsulación.</p>	<p>Hogar (x)</p> <p>Centro educativo (x)</p>	<p>Tipo:</p> <p>() Conocimiento</p> <p>() Desempeño</p> <p>(X) Producto</p> <hr/> <p>Programa</p>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL
ABELARDO BONILLA BALDARES
NIVEL: UNDECIMO

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN SUMATIVA

Periodo: I Total de Puntos: 6 Porcentaje: %

Especialidad: Informática en Desarrollo de Software

Modalidad: Comercial y Servicios

Sub-área: Manipulación de la Información

Profesor: Mora Arias Gustavo

Criterio de desempeño	Logrado 3	En procesos 2	Aun no logrado 1	No hay evidencia 0
Aplica el concepto de abstracción en la Programación Orientada a Objetos	La mayoría de las veces Aplica el concepto de abstracción en la Programación Orientada a Objetos	Algunas veces Aplica el concepto de abstracción en la Programación Orientada a Objetos.	Rara vez Aplica el concepto de abstracción en la Programación Orientada a Objetos.	No hay evidencia
Aplica técnicas de POO en la construcción de programas sencillos	La mayoría de las veces Aplica técnicas de POO en la construcción de programas sencillos	Algunas veces Aplica técnicas de POO en la construcción de programas sencillos	Rara vez Aplica técnicas de POO en la construcción de programas sencillos	No hay evidencia
Implementa la instancia de una clase o construcción de un objeto	La mayoría de las veces Implementa la instancia de una clase o construcción de un objeto	Algunas veces Implementa la instancia de una clase o construcción de un objeto	Rara vez Implementa la instancia de una clase o construcción de un objeto	No hay evidencia

Colegio Técnico Profesional Abelardo Bonilla Baldares
Guía de trabajo autónomo N°6
Programación
Curso Lectivo 2021



Implementa constructores con parámetros	La mayoría de las veces Implementa constructores con parámetros	Algunas veces Implementa constructores con parámetros	Rara vez Implementa constructores con parámetros	No hay evidencia