



## PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

### GUÍA DE APRENDIZAJE (JavaScript)

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Análisis y Desarrollo de Software
- **Código del Programa de Formación:** 228118
- **Nombre del Proyecto Formativo** (si aplica): Desarrollo de Software Empresarial Innovador Alineado con las Políticas y Estrategias Gubernamentales Locales y Nacionales.
- **Fase del Proyecto** (si aplica): Analizar
- **Actividad de Proyecto Formativo** (si aplica): Estructurar Procesos Logicos para la Construcción de Algoritmos y Bases de Datos
- **Competencia:** Análisis de la Especificación de Requisitos del Software
- **Resultados de Aprendizaje:** Verificar los Modelos Realizados en la Fase de Análisis de Acuerdo con lo Establecido en el Informe de Requisitos.
- **Duración de la Guía de Aprendizaje** (horas): 120 horas

#### 2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos a esta emocionante experiencia de aprendizaje con JavaScript! A través de esta guía de aprendizaje, los aprendices explorarán los fundamentos de uno de los lenguajes de programación más utilizados en el desarrollo web. JavaScript permite crear interacciones dinámicas en sitios web, mejorar la experiencia del usuario y desarrollar aplicaciones modernas con funcionalidades avanzadas.

El dominio de JavaScript no solo fortalece las habilidades técnicas, sino que también fomenta el pensamiento lógico y la resolución de problemas, competencias esenciales en el mundo de la tecnología. A lo largo de este proceso, los aprendices construirán sobre conocimientos previos en programación y exploración web, permitiendo una comprensión profunda y significativa de los conceptos clave.

Esta guía está diseñada para promover tanto el trabajo autónomo como el colaborativo. A medida que los aprendices avancen en las actividades, desarrollarán la capacidad de organizar tareas, investigar de manera estructurada y aplicar metodologías eficaces para resolver desafíos. Además,



se incentivará el trabajo en equipo como una estrategia clave para fortalecer el aprendizaje, compartir conocimientos y potenciar habilidades interpersonales esenciales en proyectos reales.

Cada sección de esta guía estará orientado a proporcionar un aprendizaje integral, en el que se combinen la teoría y la práctica, permitiendo que los aprendizajes adquiridos sean aplicados en entornos reales. Al finalizar, los participantes no solo tendrán una base sólida en JavaScript, sino también una mejor comprensión de la importancia de la programación en el desarrollo web moderno.

¡Es momento de comenzar esta aventura con el desarrollo de las actividades!

### 3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es):** La guía de aprendizaje sobre JavaScript consta de cuatro actividades clave. Primero, se realizará una reflexión inicial sobre los conocimientos previos de los aprendices. Luego, se contextualizarán los conceptos necesarios para el aprendizaje. A través de diversas actividades prácticas, los aprendices se apropiarán del conocimiento y se familiarizarán con la gestión dinámica de las páginas web, aplicarán lo aprendido en un proyecto final, integrando HTML, CSS y JavaScript para consolidar su aprendizaje.

#### 3.1 Actividades de reflexión inicial: Caso estudio "Lanzamiento de la Tienda Online de una Empresa de Artículos Deportivos"

**Descripción de la actividad:** En esta actividad, cada aprendiz será invitado a reflexionar sobre sus conocimientos previos y expectativas respecto al uso de JavaScript en el desarrollo web. Se presentará una situación problemática donde deberán imaginar que forman parte de un equipo de desarrollo encargado de crear una aplicación web interactiva. Los aprendices deberán identificar qué herramientas y conceptos de JavaScript necesitarían y cómo podrían aplicar sus conocimientos actuales para resolver los retos del proyecto. A través de una discusión guiada y colaborativa, se incentivará la curiosidad, el análisis y la capacidad de autocrítica, buscando que cada uno reconozca la importancia de adquirir nuevas habilidades para completar con éxito el proyecto.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**



- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Se utilizará una situación problémica que motive la reflexión y el análisis crítico.
- Discusión en pequeños grupos: Los aprendices trabajarán en equipos para intercambiar ideas y experiencias previas.

**Materiales de formación:** Papel periódico, marcadores, colores, lápices y/o computador con acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (zajuna).

**Material de apoyo:** Documento con el caso estudio denominado "Lanzamiento de la Tienda Online de una Empresa de Artículos Deportivos"

**Duración de la actividad:** 02 horas.

### **3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje: Cuestionario de conocimientos previos sobre JavaScript.**

**Descripción de la actividad:** Cada aprendiz completarán el cuestionario de selección múltiple con única respuesta para evaluar sus conocimientos previos sobre JavaScript. Las preguntas están diseñadas para identificar su nivel de comprensión en cuanto a la gestión y dinámica de JavaScript para la gestión de proyectos Web. El cuestionario servirá como herramienta de diagnóstico para que los aprendices reflexionen sobre sus saberes actuales y reconozcan las áreas en las que necesitan profundizar. Al final, se revisarán las respuestas correctas y se brindará una retroalimentación colectiva.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Cuestionario de selección múltiple con retroalimentación inmediata
- Evaluación diagnóstica individual

**Materiales de formación:** computador con acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (zajuna).

**Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>



- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Duración de la actividad:** 02 horas.

### **3.3 Actividades de apropiación: Puesta en marcha de la Tienda Online de una Empresa de Artículos Deportivos**

**Descripción de la actividad No.01 – Estructuras Secuenciales y de Control:** En esta actividad, cada aprendiz desarrollará una solución para abordar las problemáticas planteadas en la situación problemática, aplicando estructuras secuenciales y de control en JavaScript. Se espera que implementen fragmentos de código que evidencien su comprensión de la sintaxis y la lógica del lenguaje.

Una vez completadas sus soluciones, los aprendices las compartirán en grupo para analizar diferentes enfoques, identificar oportunidades de mejora y discutir las mejores prácticas en programación. Este ejercicio fomentará el desarrollo del pensamiento algorítmico y la aplicación efectiva de los conceptos fundamentales de JavaScript.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

#### **Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Evaluación entre pares

**Materiales de formación:** computador con acceso a un editor de código (por ejemplo, Visual Studio Code), un navegador web, acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

#### **Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Código Javascript con la solución a cada problemática.
- Captura de pantalla del resultado final en el navegador

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación de los scripts relacionados con las Estructuras Secuenciales

**Duración de la actividad:** 20 horas.

**Descripción de la actividad No.02 – Funciones, Colecciones de Datos y Almacenamiento(Storage):** En esta actividad, cada aprendiz desarrollará una solución para abordar las problemáticas planteadas en la situación problemática, aplicando funciones, colecciones de datos y almacenamiento(Storage) en JavaScript. Se espera que implementen fragmentos de código que evidencien su comprensión de la sintaxis y la lógica del lenguaje.

Una vez completadas sus soluciones, los aprendices las compartirán en grupo para analizar diferentes enfoques, identificar oportunidades de mejora y discutir las mejores prácticas en programación. Este ejercicio fomentará el desarrollo del pensamiento algorítmico y la aplicación efectiva de los conceptos fundamentales de JavaScript.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Evaluación entre pares

**Materiales de formación:** computador con acceso a un editor de código (por ejemplo, Visual Studio Code), un navegador web, acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>



- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Código Javascript con la solución a cada problemática.
- Captura de pantalla del resultado final en el navegador

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación de los scripts relacionados con las Funciones, Colecciones de Datos y Almacenamiento(Storage)

**Duración de la actividad:** 20 horas.

**Descripción de la actividad No.03 – Gestión del DOM (*Modelo de Objeto de Documento*):** En esta actividad, cada aprendiz desarrollará una solución para abordar las problemáticas planteadas en la situación problemática, aplicando la manipulación del DOM (Modelo de Objeto de Documento) en JavaScript. Se espera que implementen fragmentos de código que evidencien su comprensión de la sintaxis y la lógica del lenguaje.

Una vez completadas sus soluciones, los aprendices las compartirán en grupo para analizar diferentes enfoques, identificar oportunidades de mejora y discutir las mejores prácticas en programación. Este ejercicio fomentará el desarrollo del pensamiento algorítmico y la aplicación efectiva de los conceptos fundamentales de JavaScript.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Evaluación entre pares

**Materiales de formación:** computador con acceso a un editor de código (por ejemplo, Visual Studio Code), un navegador web, acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>



- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Código Javascript con la solución a cada problemática.
- Captura de pantalla del resultado final en el navegador

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación de los scripts relacionados con las Gestión del DOM (Modelo de Objeto de Documento)

**Duración de la actividad:** 20 horas.

**Descripción de la actividad No.04 – Asincronismo y API:** En esta actividad, cada aprendiz desarrollará una solución para abordar las problemáticas planteadas en la situación problemática, aplicando las operaciones de manipulación asincrónicas y el consumo de API en JavaScript. Se espera que implementen fragmentos de código que evidencien su comprensión de la sintaxis y la lógica del lenguaje.

Una vez completadas sus soluciones, los aprendices las compartirán en grupo para analizar diferentes enfoques, identificar oportunidades de mejora y discutir las mejores prácticas en programación. Este ejercicio fomentará el desarrollo del pensamiento algorítmico y la aplicación efectiva de los conceptos fundamentales de JavaScript.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Evaluación entre pares

**Materiales de formación:** computador con acceso a un editor de código (por ejemplo, Visual Studio Code), un navegador web, acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Material de apoyo:**



- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Código Javascript con la solución a cada problemática.
- Captura de pantalla del resultado final en el navegador

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación de los scripts relacionados con el Asincronismo y API

**Duración de la actividad:** 20 horas.

**Descripción de la actividad No.05 – Programacion Orientada a Objetos - POO:** En esta actividad, cada aprendiz desarrollará una solución para abordar las problemáticas planteadas en la situación problemática, aplicando la Programacion Orientada a Objetos - POO en JavaScript. Se espera que implementen fragmentos de código que evidencien su comprensión de la sintaxis y la lógica del lenguaje.

Una vez completadas sus soluciones, los aprendices las compartirán en grupo para analizar diferentes enfoques, identificar oportunidades de mejora y discutir las mejores prácticas en programación. Este ejercicio fomentará el desarrollo del pensamiento algorítmico y la aplicación efectiva de los conceptos fundamentales de JavaScript.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Evaluación entre pares

**Materiales de formación:** computador con acceso a un editor de código (por ejemplo, Visual Studio Code), un navegador web, acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).



**Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Código Javascript con la solución a cada problemática.
- Captura de pantalla del resultado final en el navegador

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación de los scripts relacionados con la Programacion Orientada a Objetos - POO

**Duración de la actividad:** 20 horas.



### **3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento: Divulgación de la Tienda Online de una Empresa de Artículos Deportivos**

**Descripción de la actividad:** Los aprendices presentarán y socializarán la tienda online que han desarrollado, exponiendo no solo el diseño y la funcionalidad del sitio web, sino también las estrategias de promoción implementadas, las técnicas de optimización para motores de búsqueda (SEO) utilizadas y un análisis de los resultados esperados. Cada grupo deberá argumentar cómo sus estrategias contribuirán al éxito del lanzamiento de la tienda.

**Ambiente requerido:** Ambiente de pluritecnológico con ventilación, mobiliario ergonómico, iluminación, acceso a internet, computadores de escritorio y/o portátil, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Estrategias o técnicas didácticas activas:**

- Aprendizaje basado en proyectos
- Presentaciones grupales
- Discusiones interactivas

**Materiales de formación:** computador con acceso a internet, pantalla y/o televisor para proyectar, LMS (Zajuna).

**Material de apoyo:**

- Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>
- Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>
- FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>
- Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

**Evidencias de aprendizaje:**

- Presentación que incluya un recorrido por la tienda online
- Detalle de las estrategias de promoción y optimización SEO
- Análisis de los resultados esperados, incluyendo métricas clave

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica para evaluar la presentación, la claridad de las estrategias y la justificación del análisis de resultados

**Duración de la actividad:** 16 horas.



#### 4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Analizar	Estructurar Procesos Logicos para la Construcción de Algoritmos y Bases de Datos	Actividad No.01 – Estructuras Secuenciales y de Control	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Código Javascript con la solución a cada problemática.</li> <li>• Captura de pantalla del resultado final en el navegador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciona problemas de lógica proposicional incorporando habilidades propias en el como programador.</li> <li>• Crea soluciones a problemas mediante algoritmos que incluyen estructuras secuenciales, condicionales y cíclicas</li> </ul>	ABP - Rúbrica
		Actividad No.02 – Funciones, Colecciones de Datos y Almacenamiento(Storage)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Código Javascript con la solución a cada problemática.</li> <li>• Captura de pantalla del resultado final en el navegador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea funciones y procedimientos en la solución de algoritmos para ordenar y simplificar los códigos.</li> <li>• Manipula arreglos en diferentes dimensiones para dar solución a problemas reales.</li> </ul>	ABP - Rúbrica
		Actividad No.03 – Gestión del DOM (Modelo de Objeto de Documento)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Código Javascript con la solución a cada problemática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciona problemas de lógica proposicional</li> </ul>	ABP - Rúbrica



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Captura de pantalla del resultado final en el navegador</li> </ul>	incorporando habilidades propias en el como programador.	
		Actividad No.04 – Asincronismo y API	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Código Javascript con la solución a cada problemática.</li> <li>• Captura de pantalla del resultado final en el navegador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciona problemas de lógica proposicional incorporando habilidades propias en el como programador.</li> </ul>	ABP - Rúbrica
		Actividad No.05 – Programacion Orientada a Objetos - POO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Código Javascript con la solución a cada problemática.</li> <li>• Captura de pantalla del resultado final en el navegador</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciona problemas de lógica proposicional incorporando habilidades propias en el como programador.</li> </ul>	ABP - Rúbrica
		Actividades de Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación que incluya un recorrido por la tienda online</li> <li>• Detalle de las estrategias de promoción y optimización SEO</li> <li>• Análisis de los resultados esperados, incluyendo métricas clave</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Soluciona problemas de lógica proposicional incorporando habilidades propias en el como programador.</li> </ul>	ABP - Rúbrica



## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Variable:** Espacio en memoria donde se almacena un valor, definido con var, let o const.
- **Función:** Bloque de código reutilizable que se ejecuta cuando se llama.
- **Array:** Colección ordenada de elementos accesibles mediante índices.
- **Objeto:** Estructura de datos que almacena pares clave-valor.
- **Evento:** Acción que ocurre en la página web (clics, teclas presionadas, etc.).
- **DOM** (Document Object Model): Representación en árbol de una página web que permite manipular su contenido.
- **Callback:** Función pasada como argumento a otra función y ejecutada posteriormente.
- **Promesa** (Promise): Objeto que representa el resultado eventual de una operación asíncrona.
- **Async/Await:** Sintaxis para manejar promesas de manera más legible y estructurada.
- **Hoisting:** Comportamiento donde variables y funciones son movidas al inicio del código durante la ejecución.
- **Scope** (Ámbito): Contexto en el que una variable es accesible (global o local).
- **Closures:** Función que recuerda el estado de las variables en su contexto léxico original.
- **Prototype:** Mecanismo que permite a los objetos heredar propiedades y métodos.
- **Arrow Function:** Sintaxis más corta para definir funciones `()=>{}`.
- **JSON** (JavaScript Object Notation): Formato ligero de intercambio de datos basado en texto.
- **Fetch API:** Interfaz moderna para realizar peticiones HTTP en JavaScript.
- **LocalStorage & SessionStorage:** Almacenamiento de datos en el navegador de manera persistente o temporal.
- **Webpack:** Herramienta para empaquetar y optimizar código JavaScript.
- **Event Loop:** Mecanismo que maneja la concurrencia y ejecución asíncrona en JavaScript.



## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Aprender JavaScript : con 100 ejercicios prácticos. / Bogotá : Alfaomega Grupo Editor ©2015.

Van Lancker, Luc Los API Javascript de HTML5 : integre la potencia de HTML5 en sus aplicaciones web. Barcelona : ENI, 2013.

Vigouroux, Christian Aprender a desarrollar con javascript. / Barcelona : Ediciones Eni, ©2015.

Mozilla Developer Network (MDN). (s.f.). JavaScript. Mozilla Foundation. Recuperado el febrero de 2025, de <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

Kantor, I. (s.f.). The Modern JavaScript Tutorial. JavaScript.info. Recuperado el febrero de 2025, de <https://javascript.info/>

FreeCodeCamp. (s.f.). Learn JavaScript. FreeCodeCamp. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.freecodecamp.org/>

Codecademy. (s.f.). Learn JavaScript. Codecademy. Recuperado el febrero de 2025, de <https://www.codecademy.com/learn/introduction-to-javascript>

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
<b>Autor (es)</b>	Alvaro Pérez Niño	Instructor	Centro de Servicios y Gestion Empresarial	Febrero 06 de 2025

## 8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
<b>Autor (es)</b>					