

### Plan de trabajo.

Número de Clase	Modalidad de clase	Contenidos a trabajar	Materiales Pedagógicos	Actividades
1	Teórico práctico sincrónico	Historia de Java y Entorno de desarrollo	Aula con computadoras, internet y proyector.	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
2	Sincrónico	Instalación del entorno de desarrollo, comentarios, hola mundo	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
3	Asincrónico	Tipo de datos primitivos, variables constantes, literales	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
4	Sincrónico	Tipo de datos especiales (String y var), identificadores y palabras claves	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
5	Sincrónico	Operadores básicos	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
6	Asincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
7	Sincrónico	Operadores lógicos	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
8	Sincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
9	Asincrónico	Standard Output, ANSI Standard y utilidades de lenguaje	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
10	Sincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
11	Sincrónico	Estructuras condicionales	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio

				práctico.
12	Asincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
13	Sincrónico	Estructuras de Repetición	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
14	Asincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
15	Sincrónico	Arrays - Vectores	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
16	Asincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
17	Sincrónico	Funciones	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
18	Asincrónico	actividad práctica	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
19	Sincrónico	Diagramar y presentar el proyecto final, HTML y CSS	PC con internet	Material de lectura, Audiovisual y laboratorio práctico.
20	Asincrónico	HTML y CSS, Codificación de proyecto final	PC con internet	Actividad de entrega obligatoria
21	Sincrónico	Codificación de proyecto final	PC con internet	Actividad de entrega obligatoria
22	Sincrónico	Codificación de proyecto final	PC con internet	Actividad de entrega obligatoria
23	Sincrónico	Final del curso y orientación profesional	PC con internet	Corrección de actividades
24	Sincrónico	Final del curso y orientación profesional	PC con internet	Corrección de actividades