|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **01** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: I** | HTML, JQuery, Servlet, JSP y JDBC | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice las tecnologías JQuery, JSP y Servlet con base de datos. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema1: HTML, JSP y elementos de script** | 1. Etiquetas HTML 5 2. JSP y elementos de script. | Actuar | El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar un formulario en HTML 5 y HTML 4 correctamente validado con JavaScript. * **El docente debe realizar desde cero toda la programación.** | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar un formulario correctamente validado con JavaScript propuesto por el docente. | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **02** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: I** | HTML, JQuery, Servlet, JSP y JDBC | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice las tecnologías JQuery, JSP y Servlet con base de datos. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 2:** **JQuery, Servlet y JSP** | 1. Servlet y JSP 2. Scripting. | Actuar | El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar la configuración del eclipse de la vista server * Realizar una aplicación web sin Base de datos que permita conocer el flujo entre un JSP y un Servlet. * Mostrar os objetos implícitos: request y response * **El docente debe realizar desde cero toda la programación.** | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PC de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno una aplicación web sin Base de datos que permita conocer el flujo entre un JSP y un Servlet. | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **03** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: I** | HTML, JQuery, Servlet, JSP y JDBC | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice las tecnologías JQuery, JSP y Servlet con base de datos. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 3: JDBC, Aplicaciones Parte I** | 1. Aplicación de registros y consultas a la base de datos   . | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar una aplicación web que registre y consulte a una tabla primaria de la base de datos en MYSQL. * En este punto se repasa JDBC que se aprendió el ciclo anterior en el curso de LPI y query que se aprendió en el curso de Base de datos * **El docente debe realizar desde cero toda la programación.** | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar una aplicación web que registre y consulte a una tabla primaria de la base de datos en MYSQL. | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **04** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: I** | HTML, JQuery, Servlet, JSP y JDBC | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice las tecnologías JQuery, JSP y Servlet con base de datos. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 4: JDBC, Aplicaciones Parte II** | 1. Aplicación de Mantenimiento | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar una aplicación web que realice un CRUD (mantenimiento). * En este punto se explican los Scripting en el JSP y se repasa JDBC que se aprendió el ciclo anterior en el curso de LPI y query que se aprendió en el curso de Base de datos. | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar una aplicación web que realice un CRUD (mantenimiento) | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **05** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: I** | HTML, JQuery, Servlet, JSP y JDBC | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice las tecnologías JQuery, JSP y Servlet con base de datos. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la primera evaluación** cuyo contenido es un registro a la base de datos de una tabla primaria en MYSQL. * Se puede usar archivos por los estudiantes | 1h y 20m |
| * Revisa los exámenes y **se da retroalimentación en el proceso de revisión a los estudiantes** * Se muestra la solución a los estudiantes | 2h |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **06** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: II** | CRUD con patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación java Web usando el patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones (EL). | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 5: Patrón DAO parte I** | 1. Patrón DAO | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar una explicación del patrón Factory, Abstrac Factory y el DAO * Implementar un registrar a la base de datos. | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar una aplicación web que registre a la base de datos con el patrón DAO | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **07** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: II** | CRUD con patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación java Web usando el patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones (EL). | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 5: Patrón DAO parte I** | 1. Aplicación de consultas y CRUD | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar una aplicación que consulte a la base de datos mediante el patrón DAO (Use like y betweeen en query de base de datos) * Realizar una aplicación web que realice un CRUD(mantenimiento) a la tabla primaria en MYSQL que tenga como arquitectura el patrón DAO * Aplicar Lenguajes de expresiones (No Scripting) | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar una aplicación que consulte a la base de datos mediante el patrón DAO (Use like y betweeen en query de base de datos) | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **08** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: II** | CRUD con patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación java Web usando el patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones (EL). | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 6: Patrón DAO Parte II, Sesiones web y EL** | 1. Logeo | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar una aplicación web de Logeo que aplique HttpSession * Debe usar Base de datos para el Logeo * Aplicar Lenguajes de expresiones (No Scripting) | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar una aplicación web que tenga el menú de opciones dinámicos, obtenidos de la base de datos, con la ayuda del docente(dar tips) | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **09** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: II** | CRUD con patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación java Web usando el patrón DAO, sesiones y Lenguaje de Expresiones (EL). | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la segunda evaluación** cuyo contenido es una consulta a la base de datos de una tabla primaria en MYSQL. * La aplicación Web debe tener en la arquitectura el patrón DAO * Se puede usar archivos por los estudiantes | 1h y 20m |
| * Revisa los exámenes y **se da retroalimentación en el proceso de revisión a los estudiantes** * Se muestra la solución a los estudiantes | 2h |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **10** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 7: Custom Tag, JSTL** | 1. Aplicación con etiquetas | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar aplicaciones de CustomTag * Realizar un registro a una tabla primaria relacionada. Por Ejemplo Alumno con Carrera, para eso cuando registro alumno debo usar un Tag que cargue en un ComboBox los datos de alumno. | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe realizar un registro a una tabla primaria relacionada. Por Ejemplo Alumno con Carrera, para eso cuando registro alumno debo usar un Tag que cargue en un ComboBox los datos de alumno. | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **11** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 7: Custom Tag, JSTL** | 1. Aplicación con etiquetas | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Realizar aplicaciones de JSTL y DisplayTag * Realizar un registro y un listado con JSTL y DisplayTag | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe Realizar un registro y un listado con JSTL y DisplayTag | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **12** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la tercera evaluación** cuyo contenido es una consulta y un registrar a la base de datos mediante JSTL (No patrón DAO) en MYSQL. * Se puede usar archivos por los estudiantes | 1h y 20m |
| * Revisa los exámenes y **se da retroalimentación en el proceso de revisión a los estudiantes** * Se muestra la solución a los estudiantes | 2h |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **13** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TEMAS | SUBTEMAS y OBJETIVOS | FASE | ESTRATEGIAS | RECURSOS | TIEMPO |
| **Tema 8: Ajax y Transacciones en Web (8 horas)**  **Tema 9: Listeners** | 1. Transacción en java | Actuar | **Aplicación (Motivador):**  El docente descarga del aula virtual Moodle la aplicación terminada. Luego, el docente muestra la aplicación terminada en el proyector, pero no se les comparte inicialmente a los estudiantes. El objetivo es encontrar la motivación con lo que sabrán al terminar la clase. | * Computadora * Multimedia * Proyector * PPT * PDF * Pizarra * Plumones * Mota | 5 minutos |
| Reflexionar | El docente, sobre la aplicación terminada en el proyector**,** plantea la pregunta abiertas: ¿Qué pueden decir acerca de la aplicación?, Se plantea la preguntas específicas: ¿Cuál es el código HTML para crear un botón? Esto va generar debate, participación activa. Se genera conflicto cognitivo | 10 minutos |
| Teorizar | El docente descarga del aula virtual Moodle las plantillas de la aplicación que corresponde al tema y semana. El docente empieza a desarrollar desde la plantilla y termina hasta que coincida con el proyecto terminado. En el transcurso de esto el docente debe ir por las computadoras de los alumnos y verificar cómo están avanzando los estudiantes y absolver las dudas y errores para que el avance del programa deba ser hecho por todos los estudiantes de manera uniforme.  **Desarrollado por el docente:**   * Aplicaciones con Ajax, Listener y Transacciones | 1 Hora y 30 minutos |
| Experimentar | El docente debe plantear el propuesto y mostrar cómo debe quedar finalizado. Luego, en el transcurso que el alumno desarrolle la aplicación el docente debe verificar y absolver dudas y apoyar en las PCs de los alumnos que logren el objetivo  **Desarrollado por el estudiante:**   * El alumno debe Realizar con Ajax, Listener y Transacciones | 1 Hora y 30 minutos |
|  | | Cierre | El docente debe realizar preguntas de repaso de Scripting en el JSP, validaciones, Query en base de datos, Servlet, etc. Esto permite consolidar el conocimiento | 5 minutos |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **14** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la nota de avance de proyecto** que es el avance de todos los prototipos en JSP, modelo de datos, seguridad y CRUD. El tema de proyecto se propone en el curso de ADS 2. * Los alumnos exponen el proyecto en el proyector | 3h y 20m |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **15** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la cuarta evaluación** cuyo contenido es una consulta que use DisplayTag y CustomTag | 1h y 20m |
| * Revisa los exámenes y **se da retroalimentación en el proceso de revisión a los estudiantes** * Se muestra la solución a los estudiantes | 2h |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **16** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la evaluación final** cuyo contenido es una consulta y un registro que use DisplayTag y CustomTag . Use una tabla primaria relacionada (Ejemplo de tablas Alumno y curso) | 1h y 40m |
| * Revisa los exámenes y **se da retroalimentación en el proceso de revisión a los estudiantes** * Se muestra la solución a los estudiantes | 1h y 40m |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN DE CLASE PRESENCIAL** | | | | | | |
| **Logro del Curso** | Al finalizar el curso, el alumno implementa una solución Java Web de tres capas que cumple con el patrón Model View Controller utilizando Custom Tag, Java Standard Tag Library y el patrón Data Access Object dentro del entorno de desarrollo Eclipse y base de datos MySQL. | | | | **PLAN N°** | **01** |
| **Semana** | **17** |
| **Curso** | **LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN II** | | | **Ciclo** | **IV** | |
| **Unidad: III** | Etiquetas, JSTL, Transacciones, Ajax y Listeners | | | **Semestre** | **2016 - II** | |
| **Modalidad** | Presencial | **Clase** | Laboratorio | **Duración** | 3 horas y 20 minutos | |
| **Logro de la unidad** | Al término de la unidad, el alumno implementa una aplicación Java Web que utilice Custom Tag, Java Standard Tag, Library (JSTL) y transacciones usando AJAX. | | | | | |

**DESARROLLO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE**

|  |  |
| --- | --- |
| EVALUACIÓN | TIEMPO |
| * Se plantea **la nota de final de proyecto** que es la programación al 100% * Se revisa flujos completos: CRUD, transacciones , consultas y reportes * Los alumnos exponen el proyecto en el proyector | 3h y 20m |