

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA	Versión: 03 Fecha de actualización: 29/09/2020
---	--	---

I. Identificación de la Guía de Aprendizaje

Temáticas: Fundamentos de programación con JavaScript

Denominación del Programa de Formación: ADSO

Nombre del Proyecto Formativo: No aplica

Fase del Proyecto: No aplica

Actividad del Proyecto Formativo: No aplica

Competencia: Construcción del software

Resultado de Aprendizaje: 04. Codificar el software de acuerdo con el diseño establecido


Duración estimada de la guía: 6 horas

II. Presentación

Esta guía está orientada a desarrollar las habilidades básicas necesarias para comprender y aplicar conceptos fundamentales de programación con JavaScript. A través de actividades prácticas y progresivas, el aprendiz podrá crear programas funcionales haciendo uso de variables, estructuras de control, funciones, objetos y otros elementos fundamentales del lenguaje JavaScript.

Objetivos de la guía:

Introducir al aprendiz en la lógica de programación con JavaScript.

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA	Versión: 03 Fecha de actualización: 29/09/2020
---	--	---

Desarrollar habilidades prácticas mediante ejercicios y ejemplos aplicados.

Aplicar los conceptos vistos en contextos reales o simulados.

Importancia del tema:

JavaScript es uno de los lenguajes de programación más utilizados en el desarrollo web. Dominar sus fundamentos permite a los aprendices crear sitios interactivos, manipular el DOM, trabajar con eventos y preparar las bases para el desarrollo en frameworks modernos.

Panorama general:

Durante esta guía el aprendiz realizará una inmersión progresiva en los conceptos fundamentales del lenguaje JavaScript, relacionándolos con casos prácticos y construyendo soluciones funcionales que sirvan de base para proyectos más complejos.

III. Formulación de las Actividades de Aprendizaje

Actividades de Reflexión Inicial

Actividad:

Planteamiento de un caso donde una página web debe validar formularios, manejar eventos y mostrar mensajes dinámicamente. ¿Qué pasaría si no se usara JavaScript para estas tareas?

Imagen representativa: Grupo de estudiantes observando una página web sin interacción, comparándola con una dinámica.

Actividades de Contextualización e Identificación de Saberes Previos

Actividad:

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA	Versión: 03 Fecha de actualización: 29/09/2020
---	--	---

Lluvia de ideas y socialización de lo que los aprendices ya saben sobre HTML y CSS, estableciendo la conexión con la necesidad de programar dinámicamente con JavaScript.

Dinámica: Uso de una pizarra virtual colaborativa para identificar conocimientos previos y crear un esquema básico de cómo se integran HTML, CSS y JavaScript.

Imagen representativa: Estudiantes conectando conceptos visualmente.

Actividades de Apropiación

Actividad principal: Taller práctico progresivo de fundamentos de JavaScript

Subactividades:

Declaración de variables y tipos de datos

Uso de condicionales y bucles

Definición y uso de funciones

Introducción a objetos y arrays

Manejo básico del DOM

Eventos y funciones de respuesta

Modalidad: Individual o en parejas

Ambiente: Laboratorio con acceso a editor de código y navegador web

	SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA	Versión: 03 Fecha de actualización: 29/09/2020
---	--	---

Técnica: Taller práctico guiado

Duración estimada: 3 horas

Imagen representativa: Estudiante interactuando con una consola de navegador o editor de código online