

Descripción del Curso

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes a partir de 17 años, sin límite superior de edad. Su propósito es introducir los fundamentos de la programación en Java a través de experiencias prácticas que faciliten la comprensión de la estructura básica de un programa y su funcionamiento. Se busca desarrollar habilidades analíticas, lógicas y de colaboración, para que los alumnos identifiquen cómo se organizan la clase, el método main, las variables y los tipos de datos, y cómo estos elementos se traducen en salidas de consola y en soluciones simples. Actividades del programa: - Actividad 1: Exploración de un programa Java mínimo. Los estudiantes observarán una clase, el método main y las variables, señalando sus partes. Resumen de puntos clave: estructura básica, nomenclatura y alcance de variables. Aprendizajes principales: identificar elementos de sintaxis y comprender su función en un programa sencillo. - Actividad 2: Construcción de un ejemplo de clase y método. En parejas diseñarán una clase simple llamada HolaMundo con un método que imprima un mensaje. Resumen de puntos clave: declaración de clase, método e impresión en consola. Aprendizajes principales: entender la organización de la clase y el método para lograr un efecto en el programa. - Actividad 3: Experimento con tipos de datos. Crear variables de distintos tipos y mostrar su salida para observar su comportamiento. Resumen de puntos clave: tipos de datos básicos, inicialización y uso en expresiones. Aprendizajes principales: distinguir entre tipos de datos y comprender su función en la representación de información. Objetivo y evaluación: La evaluación se centra en la demostración de los objetivos y se compone de criterios de logro: - Objetivo General: Identificar la estructura básica de un programa Java (clase, método main, variables y tipos de datos) y explicar su función. Evidencia: lectura de código de ejemplo y explicación oral/escrita breve. - Objetivos Específicos: - Especifico 1: Identificar la clase, variables y métodos en un código Java y describir su función. - Especifico 2: Reconocer tipos de datos básicos (int, double, boolean, String) y explicar su uso en ejemplos simples. - Especifico 3: Describir la relación entre clase, método y variables en un programa corto y predecir la salida en consola. Distribución y duración: 4 semanas. Distribución sugerida: 1ª semana - introducción teórica y ejemplos simples; 2ª semana - ejercicios con variables y tipos de datos; 3ª semana - ejercicios de clase y métodos; 4ª semana - revisión y evaluación final.

Competencias

- Comprender y aplicar conceptos básicos de programación orientada a objetos (clase, objeto, método, variables) en contextos simples.
- Desarrollar pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas al analizar código y predecir resultados en consola.
- Colaborar en parejas o pequeños equipos para diseñar, construir y evaluar ejemplos de clase y método.
- Comunicar ideas técnicas de forma clara, tanto de forma oral como escrita, incluyendo lectura de código y explicación de decisiones.

- Aplicar prácticas básicas de programación segura y de buenas prácticas de presentación de código en ejercicios simples.

Requerimientos

- Computador con sistema operativo moderno y conexión a Internet estable.
- Java Development Kit (JDK) instalado (versión recomendada: LTS, por ejemplo, JDK 11 o superior) y un Entorno de Desarrollo Integrado (IDE) como Eclipse, IntelliJ IDEA, NetBeans o un editor de texto con terminal.
- Acceso a una plataforma de gestión de aprendizaje o correo electrónico para comunicarse con la instructoría y entregar prácticas.
- Espacio para trabajar en parejas (para la Actividad 2) y cuaderno de notas para registrar ideas, estructuras de código y reflexiones.
- Lecturas y recursos de apoyo proporcionados por el curso para consulta y revisión.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a Java - Sintaxis básica (clases, métodos, variables y tipos de datos)

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes fundamentales de una clase en Java (nombre de la clase, variables miembro y métodos).
- Reconocer y describir los tipos de datos básicos (int, double, boolean, String) y su función en la representación de la información.
- Explicar la relación entre una clase, un método y una variable dentro de un programa simple, usando un ejemplo como "Hola, mundo" o una calculadora muy básica.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Sintaxis básica de Java

1. Describir la estructura mínima de un programa Java: clase, método main y declaraciones de variables.