



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

| | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---------------------|----------------------------------|--------------------------------|------------|-------------|
| Identificación | Institución: | DGETI | Plantel: | CETIS 3 | C.C.T | 09DCT0020M | | |
| | Docente (s) que elaboró el instrumento: | Lic. José Luis Zepeda Camacho | | | Fecha de elaboración: | 09 | 08 | 2022 |
| | | | | | | Día | Mes | Año |
| | Asignatura o submódulo: | | Semestre: | Carrera: | Periodo de la aplicación: | 29/08/2022 a 30/09/2022 | | |
| | M4S2. Desarrolla aplicaciones Web con conexión a bases de datos | | 5 | Programación | Duración en Horas | 30 | | |
| | Campo disciplinar de la asignatura | | Propósito formativo del campo disciplinar | | | | | |
| | Componente Profesional | | En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país. | | | | | |
| | Transversalidad con otras asignaturas | | - Construye bases de datos para aplicaciones Web | | | | | |
| Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura | | HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones. | | | | | | |

| | | | |
|---------------------------|--|----------------------------|---|
| Intenciones Formativas | Propósito formativo de la asignatura | | Al finalizar el módulo estudiante será capaz de: • Desarrollar software de aplicación web con almacenamiento persistente datos • Construir Bases de Datos para Aplicaciones Web • Desarrollar aplicaciones Web en un lenguaje de programación con conexión a bases de datos |
| | Aprendizajes clave de la asignatura (NME) | Ejes disciplinarios | N/A |
| | | Componente | N/A |
| | | Contenido central | N/A |
| | Aprendizaje esperado | | Competencia: Diseñar una aplicación Web |
| | Proceso de aprendizaje | | N/A |
| | Productos Esperados | | Código del proyecto |
| | Contenidos específicos | | Diseñar una aplicación Web |

| | |
|---|--|
| Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar | Elige T - Toma responsable de Decisiones |
| Competencias Genéricas y atributos | G4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas |
| Competencias Disciplinares | CE9 Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. |
| Competencias de Productividad Y Empleabilidad | TE1 Realizar actividades para la concreción de objetivos y metas. |

| Actividades de aprendizaje | | | | | |
|----------------------------|---|-----------------|---|---|--------------------|
| Apertura | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Plantea una pregunta central acerca de un tema. Se encarga de limitar el número de intervenciones de los estudiantes procurando la pluralidad. Recibe todas las sugerencias de respuestas y modera el uso de la palabra | | | Acceso a Internet | 1 |
| | Actividad del estudiante | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Participa de forma oral y activa, con los conocimientos previos y sus creencias sobre el tema. Al finalizar las sesión realiza una síntesis escrita. | 1 | Síntesis | Autoevaluación/Guía de Observación | 10.00% |
| Actividades de aprendizaje | | | | | |
| Desarrollo | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 27 |

| Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación | |
|---|---|-----------------|---|---|---------------------------------|--------------------|
| Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 27 | Proyecto | Coevaluación/Lista de Cotejo | 50.00% | |
| Actividades de aprendizaje | | | | | | |
| Cierre | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración | |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 2 | |
| | Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 2 | Proyecto | Heteroevaluación/Rúbrica | 40.00% |

| Recursos por utilizar | |
|---|---|
| Materiales | Equipo |
| Acceso a Internet | Computadora Personal |
| Referencias | |
| Bibliográficas | Internet; otras fuentes |
| Montero R. (2017). Java 9 Guía Práctica . México, D. F.: ANAYA Ceballos, F. (2015). Java. Interfaces gráficas y aplicaciones para internet 4ta edición. España: RaMa | https://estudoiyaprendo.com |
| Validación | |
| Elaborado por: | Recibido por: |
| | |
| | Avalado por: |
| | |

| | | |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| Lic. José Luis Zepeda Camacho | Gabriel Figueroa Bas | José Luis Zepeda Camacho |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

| | | | | | | | | |
|--|--|--|-----------------|------------------|------------------------------|----------------------------------|-------------------------|------|
| Identificación | Institución: | DGETI | Plantel: | CETIS 3 | C.C.T | 09DCT0020M | | |
| | Docente (s) que elaboró el instrumento: | Lic. José Luis Zepeda Camacho | | | Fecha de elaboración: | 09 | 08 | 2022 |
| | | | | | | Día | Mes | Año |
| | Asignatura o submódulo: | | | Semestre: | Carrera: | Periodo de la aplicación: | 03/10/2022 a 11/11/2022 | |
| | M4S2. Desarrolla aplicaciones Web con conexión a bases de datos | | | 5 | Programación | Duración en Horas | 36 | |
| | Campo disciplinar de la asignatura | Propósito formativo del campo disciplinar | | | | | | |
| | Componente Profesional | En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país. | | | | | | |
| | Transversalidad con otras asignaturas | Construye bases de datos para aplicaciones Web | | | | | | |
| Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura | HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones. | | | | | | | |

| | | | |
|---------------------------|--|----------------------------|---|
| Intenciones Formativas | Propósito formativo de la asignatura | | Al finalizar el módulo estudiante será capaz de: • Desarrollar software de aplicación web con almacenamiento persistente datos • Construir Bases de Datos para Aplicaciones Web • Desarrollar aplicaciones Web en un lenguaje de programación con conexión a bases de datos |
| | Aprendizajes clave de la asignatura (NME) | Ejes disciplinarios | N/A |
| | | Componente | N/A |
| | | Contenido central | N/A |
| | Aprendizaje esperado | | Competencia: Programar una aplicación Web |
| | Proceso de aprendizaje | | N/A |
| | Productos Esperados | | Código del proyecto |
| | Contenidos específicos | | Programar una aplicación Web |

| | |
|---|---|
| Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar | Elige T - Toma responsable de Decisiones |
| Competencias Genéricas y atributos | G8 Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos |
| Competencias Disciplinares | CE9 Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. |
| Competencias de Productividad Y Empleabilidad | TE1 Realizar actividades para la concreción de objetivos y metas. |

| Actividades de aprendizaje | | | | | |
|----------------------------|---|-----------------|---|---|--------------------|
| Apertura | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Plantea una pregunta central acerca de un tema. Se encarga de limitar el número de intervenciones de los estudiantes procurando la pluralidad. Recibe todas las sugerencias de respuestas y modera el uso de la palabra | | | Acceso a Internet | 1 |
| | Actividad del estudiante | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Participa de forma oral y activa, con los conocimientos previos y sus creencias sobre el tema. Al finalizar las sesión realiza una síntesis escrita. | 1 | Síntesis | Autoevaluación/Guía de Observación | 10.00% |
| Actividades de aprendizaje | | | | | |
| Desarrollo | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 33 |

| Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación | |
|---|---|-----------------|---|---|---------------------------------|--------------------|
| Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 33 | Proyecto | Coevaluación/Lista de Cotejo | 50.00% | |
| Actividades de aprendizaje | | | | | | |
| Cierre | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración | |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 2 | |
| | Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 2 | Proyecto | Heteroevaluación/Rúbrica | 40.00% |

| Recursos por utilizar | |
|---|--|
| Materiales | Equipo |
| Acceso a Internet | Computadora Personal |
| Referencias | |
| Bibliográficas | Internet; otras fuentes |
| Montero R. (2017). Java 9 Guía Práctica . México, D. F.: ANAYA Ceballos, F. (2015). Java. Interfaces gráficas y aplicaciones para internet 4ta edición. España: RaMa | https://estudiyaprendo.com |
| Validación | |
| Elaborado por: | Recibido por: |
| | |
| | Avalado por: |
| | |

| | | |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| Lic. José Luis Zepeda Camacho | Gabriel Figueroa Bas | José Luis Zepeda Camacho |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios
Centro de Estudios Tecnológico Industrial y de Servicios No. 3
Juana Belen Gutiérrez de Mendoza

Instrumento de registro de la Planeación Didáctica

| | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---------------------|----------------------------------|--------------------------------|------------|-------------|
| Identificación | Institución: | DGETI | Plantel: | CETIS 3 | C.C.T | 09DCT0020M | | |
| | Docente (s) que elaboró el instrumento: | Lic. José Luis Zepeda Camacho | | | Fecha de elaboración: | 09 | 08 | 2022 |
| | | | | | | Día | Mes | Año |
| | Asignatura o submódulo: | | Semestre: | Carrera: | Periodo de la aplicación: | 14/11/2022 a 09/12/2022 | | |
| | M4S2. Desarrolla aplicaciones Web con conexión a bases de datos | | 5 | Programación | Duración en Horas | 30 | | |
| | Campo disciplinar de la asignatura | | Propósito formativo del campo disciplinar | | | | | |
| | Componente Profesional | | En el contexto nacional la formación de Técnicos en Programación es relevante porque contribuye a la formación de personas capaces de integrarse a un mercado laboral dinámico y de alta demanda, que esta a la vanguardia en el uso de la tecnología y que contribuye a la transformación digital de los sectores productivos en el país. | | | | | |
| | Transversalidad con otras asignaturas | | Construye bases de datos para aplicaciones Web | | | | | |
| Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura | | HABILIDADES DIGITALES Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones. | | | | | | |

| | | | |
|---------------------------|--|----------------------------|---|
| Intenciones Formativas | Propósito formativo de la asignatura | | Al finalizar el módulo estudiante será capaz de: • Desarrollar software de aplicación web con almacenamiento persistente datos • Construir Bases de Datos para Aplicaciones Web • Desarrollar aplicaciones Web en un lenguaje de programación con conexión a bases de datos |
| | Aprendizajes clave de la asignatura (NME) | Ejes disciplinarios | N/A |
| | | Componente | N/A |
| | | Contenido central | N/A |
| | Aprendizaje esperado | | Competencia: Programar una aplicación Web |
| | Proceso de aprendizaje | | N/A |
| | Productos Esperados | | Código del proyecto |
| | Contenidos específicos | | Programar una aplicación Web |

| | |
|---|--|
| Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar | Elige T - Toma responsable de Decisiones |
| Competencias Genéricas y atributos | G5 Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información. |
| Competencias Disciplinares | CE9 Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. |
| Competencias de Productividad Y Empleabilidad | OL4 Trabajar hasta alcanzar las metas o retos propuestos |

| Actividades de aprendizaje | | | | | |
|----------------------------|---|-----------------|---|------------------------------------|--------------------|
| Apertura | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Plantea una pregunta central acerca de un tema. Se encarga de limitar el número de intervenciones de los estudiantes procurando la pluralidad. Recibe todas las sugerencias de respuestas y modera el uso de la palabra | | | Acceso a Internet | 1 |
| | Actividad del estudiante | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Participa de forma oral y activa, con los conocimientos previos y sus creencias sobre el tema. Al finalizar las sesión realiza una síntesis escrita. | 1 | Síntesis | Autoevaluación/Guía de Observación | 10.00% |
| Actividades de aprendizaje | | | | | |
| Desarrollo | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 27 |

| Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación | |
|---|---|-----------------|---|---|---------------------------------|--------------------|
| Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 27 | Proyecto | Coevaluación/Lista de Cotejo | 50.00% | |
| Actividades de aprendizaje | | | | | | |
| Cierre | Actividad del Docente | | | Recursos utilizados | Duración | |
| | Indicará el objetivo del proyecto, los requerimientos a cumplir y la fecha compromiso de entrega del proyecto | | | Acceso a Internet | 2 | |
| | Actividad del estudiante | | Duración | Producto de aprendizaje esperado | Tipo de evaluación | Ponderación |
| | Desarrollará el proyecto en base a los requerimientos marcados, entregando en tiempo y forma. | | 2 | Proyecto | Heteroevaluación/Rúbrica | 40.00% |

| Recursos por utilizar | |
|---|--|
| Materiales | Equipo |
| Acceso a Internet | Computadora Personal |
| Referencias | |
| Bibliográficas | Internet; otras fuentes |
| Montero R. (2017). Java 9 Guía Práctica . México, D. F.: ANAYA Ceballos, F. (2015). Java. Interfaces gráficas y aplicaciones para internet 4ta edición. España: RaMa | https://estudoiyaprendo.com |
| Validación | |
| Elaborado por: | Recibido por: |
| | |
| | Avalado por: |
| | |

| | | |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|
| Lic. José Luis Zepeda Camacho | Gabriel Figueroa Bas | José Luis Zepeda Camacho |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|