



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:	Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni			Fecha de elaboración:	20	01	2022
						Día	Mes	Año
	Asignatura o submódulo:		Semestre:	Carrera:	Periodo de la aplicación:	01/02/2022 a 04/03/2022		
	M5S1. Desarrolla aplicaciones móviles para Android		6	Programador	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			Se relaciona con: Estructura de datos, Páginas web, Ingles, Matemáticas.				

Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura	La formación que ofrece la carrera de Técnico en Programación permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas al desarrollo de software de aplicación en plataformas de escritorio, Web y móviles, utilizando los paradigmas de programación estructurada, programación orientada a objetos y programación orientada a eventos, aplicando metodologías de la Ingeniería de Software, solucionando problemas de tipos administrativos, técnicos, científicos y lúdicos de su entorno social.
--	---

Intenciones Formativas	Propósito formativo de la asignatura		Al finalizar el módulo estudiante será capaz de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles con Android Studio.
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	Ejes disciplinarios	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Conocimiento y manejo del Entorno de desarrollo integrado, (IDE, Integrated Development Environment), de Android Studio.

Proceso de aprendizaje	Explicaciones del profesor y ejemplos de código en donde los alumnos toman notas y realizan prácticas con la información obtenida sobre el IDE de Android Studio.
Productos Esperados	Aplicaciones sencillas y funcionales en los emuladores del IDE de Android Studio en las computadoras o en sus celulares personales de los alumnos.
Contenidos específicos	Conocer el entorno de Android Studio, creación de programas básicos para móviles con lenguaje Java y o Kotlin y librerías de Android.
Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
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
	Explica la forma de trabajar la materia y lo que se espera de los alumnos al final de la unidad y del semestre, así de cómo será evaluada la unidad.		Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.		1
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje	Tipo de evaluación	Ponderación

			esperado		
	Conoce en qué consisten las actividades que tiene que desarrollar y cuál es su función de las mismas, así de cómo serán evaluado.	1	Conocer y comprender la manera de trabajar la materia y su forma de ser evaluado.	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Explica el lenguaje de programación para desarrollar aplicaciones Android al mismo tiempo que va desarrollando un proyecto guiado en el IDE de Android Studio.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	28
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	Conoce, comprende y aprende el lenguaje de programación para móviles, así como su aplicación con un proyecto guiado el entorno de Android Studio.	20	Proyecto guiado funcionando en el IDE de Android Studio.	Heteroevaluación/Sin Instrumento	100.00%
Actividades de aprendizaje					
Cierre	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Revisa avances y firmas de los alumno de sus libretas para registrarlos en listas y dar una calificación			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	1
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	Muestran sus libretas al profesor para ver las actividades que tienen calificadas y sean registradas en listas del profesor.	1	Programas básicos en Android Studio funcionando en computadoras o en	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

			sus celulares así como el proyecto guiado.	
--	--	--	---	--

Recursos por utilizar		
Materiales	Equipo	
Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	Computadora con software. Memoria USB.	
Referencias		
Bibliográficas	Internet; otras fuentes	
No aplica / No hay	www.lawebdelprogramador.com	
Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni	Ing. Gabriel Figueroa Bas	Lic. José Luis Zepeda Camacho

Contribuciones y/o colaboraciones
N/A No hay



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:	Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni			Fecha de elaboración:	20	01	2022
						Día	Mes	Año
	Asignatura o submódulo:		Semestre:	Carrera:	Periodo de la aplicación:	07/03/2022 a 06/05/2022		
	M5S1. Desarrolla aplicaciones móviles para Android		6	Programador	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		Se relaciona con Programación estructurada, Programación orientada a objetos, Matemática, Física, Bases de datos, Inglés, Tics, Lectura.					

	<p>Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura</p>	<p>La formación que ofrece la carrera de Técnico en Programación permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas al desarrollo de software de aplicación en plataformas de escritorio, Web y móviles, utilizando los paradigmas de programación estructurada, programación orientada a objetos y programación orientada a eventos, aplicando metodologías de la Ingeniería de Software, solucionando problemas de tipos administrativos, técnicos, científicos y lúdicos de su entorno social.</p>
--	--	---

Intenciones Formativas	Propósito formativo de la asignatura		Al finalizar el módulo estudiante será capaz de: • Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	Ejes disciplinarios	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Aplicar los conocimientos vistos en clase en el desarrollo del proyecto guiado.

Proceso de aprendizaje	Los alumnos seguirán el ejemplo que va desarrollando el maestro, tomando notas en sus cuadernos y aplicándolo en las computadoras, complementando las partes que el maestro vaya indicando, con la finalidad de que comprendan el desarrollo completo de una aplicación Android.
Productos Esperados	Programas funcionando en las computadoras con las características indicadas por el instructor.
Contenidos específicos	Desarrollo de un proyecto sencillo en Android Studio guiado por el maestro.
Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
Competencias Genéricas y atributos	<p>G4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados</p> <p>4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.</p> <p>G8 Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos</p> <p>8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos</p> <p>8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.</p>
Competencias Disciplinarias	<p>M1 Construye e interpreta modelos matemáticos mediante la aplicación de procedimientos aritméticos, algebraicos, geométricos y variacionales, para la comprensión y análisis de situaciones reales, hipotéticas o formales</p> <p>M8 Interpreta tablas, gráficas, mapas, diagramas y textos con símbolos matemáticos y científicos</p> <p>CE9 Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos.</p>
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	<p>TE1 Realizar actividades para la concreción de objetivos y metas.</p> <p>AD5 Aceptar y aplicar los cambios de los procedimientos y de las herramientas de trabajo.</p> <p>PO5 Organizar y distribuir adecuadamente el cumplimiento de los objetivos y corregir las desviaciones si fuera necesario</p> <p>OM6 Revisar las acciones llevadas a cabo con el fin de realizar mejoras y adaptarlas a los procedimientos</p>

Actividades de aprendizaje			
	Actividad del Docente	Recursos utilizados	Duración

Apertura	Dará una introducción a la unidad sobre el lenguaje para Android Studio y explicará como continuará la dinámica que se venía trabajando.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	1
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	Conocerá lo que se espera de él en la segunda unidad.	1	Comprender las actividades que va a realizar en la unidad.	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Desarrollará un proyecto guiado en Android Studio para que los alumnos comprendan toda la secuencia a seguir.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	34
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
Tomará notas y desarrollará partes del proyecto guiado por el instructor.	30	El proyecto guiado por el instructor, terminado y funcionando en sus computadoras o celulares.	Heteroevaluación/Sin Instrumento	100.00%	
Actividades de aprendizaje					
Cierre	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Revisará y anotará en sus listas las firmas obtenidas por los alumnos durante la unidad.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma,	1

			sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	
Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
Mostrarán sus cuadernos con firmas obtenidas por los avances logrados dentro de la unidad.	1	Proyecto guiado funcionando en las computadoras y o en los celulares de los alumnos.	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

Recursos por utilizar		
Materiales	Equipo	
Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	Computadora con software.	
Referencias		
Bibliográficas	Internet; otras fuentes	
No aplica / No hay	www.lawebdelprogramador.com	
Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni	Ing. Gabriel Figueroa Bas	Lic. José Luis Zepeda Camacho

Contribuciones y/o colaboraciones
N/A No hay.





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:	Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni			Fecha de elaboración:	20	01	2022
						Día	Mes	Año
	Asignatura o submódulo:		Semestre:	Carrera:	Periodo de la aplicación:	09/05/2022 a 10/06/2022		
	M5S1. Desarrolla aplicaciones móviles para Android		6	Programador	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		Se relaciona con Programación estructurada, Programación orientada a objetos, Matemática, Física, Bases de datos, Inglés, Tics, Lectura.					

	<p>Ámbitos del perfil de egreso en el que contribuye la asignatura</p>	<p>La formación que ofrece la carrera de Técnico en Programación permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas al desarrollo de software de aplicación en plataformas de escritorio, Web y móviles, utilizando los paradigmas de programación estructurada, programación orientada a objetos y programación orientada a eventos, aplicando metodologías de la Ingeniería de Software, solucionando problemas de tipos administrativos, técnicos, científicos y lúdicos de su entorno social.</p>
--	--	---

Intenciones Formativas	<p>Propósito formativo de la asignatura</p>		<p>Al finalizar el módulo estudiante será capaz de: • Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles</p>
	<p>Aprendizajes clave de la asignatura (NME)</p>	<p>Ejes disciplinarios</p>	<p>N/A</p>
		<p>Componente</p>	<p>N/A</p>
		<p>Contenido central</p>	<p>N/A</p>
	<p>Aprendizaje esperado</p>		<p>Utilizar y aplicar correctamente los recursos móviles en el desarrollo de un proyecto.</p>

Proceso de aprendizaje	Los alumnos trabajarán, de forma individual o equipos de máximo 3 personas, en un proyecto propuesto por el profesor o en un proyecto de iniciativa propia.
Productos Esperados	Proyecto funcionando en las computadoras o en los celulares de los alumnos, así como entrega del mismo en forma impresa.
Contenidos específicos	Aplicación de los conocimientos vistos en el desarrollo de un proyecto más elaborado o de selección libre del alumno.
Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
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 Disciplinarias	CE9 Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos.
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	AD5 Aceptar y aplicar los cambios de los procedimientos y de las herramientas de trabajo.

Actividades de aprendizaje				
Apertura	Actividad del Docente		Recursos utilizados	Duración
	Propondrá un proyecto para que los alumnos lo desarrollen en forma individual o sugerirá que el alumno puede proponer otro proyecto diferente.		Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	1
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje	Tipo de evaluación
				Ponderación

			esperado		
	Comprenderá que debe desarrollar un proyecto propuesto por el profesor o propio utilizando todos los conocimientos adquiridos durante el semestre.	1	Comprender que debe realizar de un proyecto individual propio o sugerido por el maestro para la tercera unidad.	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Orientará y asesorará a los alumnos sobre el desarrollo que del proyecto seleccionado por ellos mismos.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	28
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	Desarrollará de forma individual el proyecto que haya seleccionado para Android Studio.	28	Proyecto desarrollado y funcionando en computadoras y o en celulares de los alumnos con Android Studio.	Heteroevaluación/Lista de Cotejo	100.00%
Actividades de aprendizaje					
Cierre	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Recibirá los proyectos impresos de los alumnos para registrarlos en listas y dará calificaciones.			Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	1
	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	Entregarán al maestro sus proyectos que	1	Proyecto móvil	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

desarrollaron en forma impresa y engargolados, así como las firmas acumuladas durante las clases de la unidad, para que sean registradas en las listas y se les pueda dar una calificación.	Android funcionando en computadoras y o celulares, así como trabajos impreso y engargolados del mismo.
---	---

Recursos por utilizar		
Materiales	Equipo	
Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	Computadora con software.	
Referencias		
Bibliográficas	Internet; otras fuentes	
No aplica / No hay	www.lawebdelprogramador.com	
Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Dr. Luciano Luis Kuhliger Bertoni	Ing. Gabriel Figueroa Bas	Lic. José Luis Zepeda Camacho

Contribuciones y/o colaboraciones
No aplica / No hay