



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			
	M5S2. Desarrolla aplicaciones móviles para IOS		6	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		Se relaciona con Matemática, Física, Bases de datos, Inglés, Tics, Lectura.						

	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
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	Ejes disciplinarios	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Desarrollo una aplicación móvil

Proceso de aprendizaje	Explicaciones del profesor y ejemplos de código en donde los alumnos toman notas y realizan prácticas con la información obtenida.
Productos Esperados	Aplicaciones sencillas y funcionales en los emuladores de IOS en las computadoras, o en sus celulares personales de los alumnos. No se cuenta con la infraestructura correcta para dar esta materia, por lo que se refuerza con Android Studio.
Contenidos específicos	Conocer el entorno de desarrollo para IOS, creación de programas básicos para móviles con lenguaje C# y librerías de C.
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	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
	Explica la forma de trabajar la materia y lo que se espera de los alumnos al final de la unidad y del semestre, aclarando que no se cuenta con la infraestructura para dar esta materia, por lo que se complementará con Android Studio, así como su forma de ser evaluada.			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 Conocer y comprender la manera de trabajar la materia y sus forma de evalaución.		
	Conoce en qué consisten las actividades que tiene que desarrollar y cuál es su función de las mismas, y cómo se trabajará complementando con Android Studio.	1		No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Explica el lenguaje de programación para desarrollar aplicaciones IOS al mismo tiempo que va explicando el Entorno de desarrollo para IOS y lenguaje C#, todo esto en la aplicación de programas sencillos.			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 C# para móviles, así como el entorno de desarrollo para IOS.	24	Programas funcionando en emuladores IOS para computadoras con lenguaje C#.	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 registrar las actividades que tienen calificadas y sean registradas en listas del profesor.	1	Programas funcionando en simuladores IOS o	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

		en sus celulares, de ser esto posible.		
--	--	---	--	--

Recursos por utilizar		
Materiales	Equipo	
Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, brevariarios proporcionados por el profesor.	Computadora con software.	
Referencias		
Bibliográficas	Internet; otras fuentes	
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 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			
	M5S2. Desarrolla aplicaciones móviles para IOS		6	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		Se relaciona con: Estructura de datos, Páginas web, Aplicaciones móviles, 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 IOS con lenguaje C#.
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	Ejes disciplinarios	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Lenguaje C#, el entorno de IOS (simulador) y programas funcionando en el simulador de las computadoras.

Proceso de aprendizaje	Explicaciones del profesor de programas con lenguaje C# y de un proyecto guiado, con ejemplos de códigos, en donde los alumnos toman notas y complementan el proyecto guiado con la información obtenida.
Productos Esperados	Aplicaciones sencillas y funcionales en los emuladores de IOS en las computadoras, o en sus celulares personales de los alumnos.
Contenidos específicos	Creación de programas básicos para móviles con lenguaje C# y librerías de C para IOS, así como el desarrollo de un proyecto guiado con lenguaje C# para IOS, .
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	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 desarrollar un proyecto guiado, la forma de trabajarlo y la forma de evaluarlo.			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		
	Conocerá cómo se va a trabajar la unidad con un proyecto guiado y cómo va a ser evaluado.	1	Conocer la forma de trabajar y evaluar la unidad.	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Desarrollará un proyecto guiado con lenguaje C# para móviles IOS, explicando más funciones del lenguaje, con la finalidad de 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, capturándolo y haciéndolo funcionar en las computadoras.	30	El proyecto guiado por el instructor, terminado y funcionando en los emuladores de sus computadoras y 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, sacapuntas, bolígrafo, breviaros proporcionados por el profesor.	1
	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	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

			en los celulares de los alumnos.		
--	--	--	----------------------------------	--	--

Recursos por utilizar		
Materiales		Equipo
Docente: Pizarrón blanco, plumones de colores, borrador, notas y apuntes del profesor. Alumnos: Cuaderno, lápiz, goma, sacapuntas, bolígrafo, brevariarios proporcionados por el profesor.		Computadora con software.
Referencias		
Bibliográficas		Internet; otras fuentes
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 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			
	M5S2. Desarrolla aplicaciones móviles para IOS		6	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		Se relaciona con: Estructura de datos, Páginas web, Aplicaciones móviles, 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
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	Ejes disciplinarios	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Manipula los recursos integrados en un dispositivo móvil

Proceso de aprendizaje	El alumno desarrollará una serie de ejercicios para dominar el desarrollo de aplicaciones móviles con C#
Productos Esperados	Aplicaciones móviles funcionando en computadora y en los celulares de los alumnos.
Contenidos específicos	Conocimiento de lenguaje C#, desarrollo de una aplicación con IOS
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	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 proyecto que están desarrollando para móviles IOS.			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 tienen asignados los alumnos para IOS.	28	Proyecto desarrollado funcionando en computadoras y o en celulares de los alumnos.	Heteroevaluación/Lista de Cotejo	100.00%
Actividades de aprendizaje					
Cierre	Actividad del Docente			Recursos utilizados	Duración
	Recibirá proyectos impresos y engargolados 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 sus proyectos que desarrollaron de forma impresa, así como las firmas acumuladas	1	Proyecto móvil para IOS	No Evaluada/Sin Instrumento	0.00%

	durante las clases de la unidad, al maestro para que este los registre en sus listas y les dé calificaciones.		funcionando en computadoras y o celulares, así como trabajos impresos 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, brevariarios proporcionados por el profesor.		Computadora con software.
Referencias		
Bibliográficas		Internet; otras fuentes
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 hay.