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:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**			**Fecha de elaboración:**	**18**	**01**	**2022**
					Día	**Mes**	**Año**

Asignatura o submódulo:	**Semestre:**	**Carrera:**	**Periodo de la aplicación:**	**01/02/2022 a 07/03/2022**
M5S2. Establece comunicación y gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles	**6**	**Ofimática**	**Duración en Horas**	**25**

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**La carrera de Técnico en Ofimática ofrece las competencias profesionales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a gestionar hardware y software de la Ofimática gestionar información de manera local gestionar información de manera remota, diseñar y gestionar bases de datos ofimáticas y, establecer comunicación ofimática.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lengua adicional al español, Matemáticas, Lectura, Expresión Oral y Escrita, Ciencia, Tecnología Sociedad y Valores**

	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. 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 el estudiante será capaz de: Establecer comunicación ofimática Gestionar información a través de plataformas digitales Establecer comunicación y gestionar información mediante el uso de dispositivos móviles
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles

Proceso de aprendizaje	N/A
Productos Esperados	APK y APP´s realizadas en teléfono celular o emuladores en internet
Contenidos específicos	
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 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue **G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **G7** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. 7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana. **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. **CE14** Aplica normas de seguridad en el manejo de sustancias, instrumentos y equipo en la realización de actividades de su vida cotidiana. **CO9** Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	TE5 Cumplir compromisos de trabajo en equipo. AD4 Utilizar los nuevos conocimientos en el trabajo diario AC3 Organizar la propia actividad de forma que se pueda dar mejor servicio a los clientes EP8 Actuar responsablemente de acuerdo a las normas y disposiciones definidas en un espacio dado

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			Dispositivos Móviles resumen aplicaciones recientes	**2**
	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.	**2**	**Síntesis**	**Mixta/Rúbrica**	**10.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Explica brevemente la programación estructurada, programación orientada a objetos, programación orientada a eventos.			Computadoras, acceso a internet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Recolecta información, accesa a las páginas solicitadas	**4**	**Resumen tipos y formas de programar en dispositivos móviles**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	El docente pregunta ¿Qué es una APK? y guía la conducción de las preguntas que los jóvenes abordarán en la clase: ¿Qué? ¿Quién ? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Para qué?			Pizarrón, proyector	**2**

	Actividad del estudiante	Duración	Producto de aprendizaje esperado	Tipo de evaluación	Ponderación
	~~Dan respuesta a las preguntas haciendo~~ referencias a datos, ideas y detalles expresados en una lectura.	**2**	**Esquema**	**Coevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra como conectarse a la red inalámbrica, explica riesgos de usar redes públicas			Teléfono celular, tablet y/o computadora	**5**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Realiza intentos para conectarse, busca redes inalámbricas, conecta su dispositivo a través de puerto usb y bluetooth	**4**	**Reconocer redes públicas y redes privadas. Realizar conexiones en distintos dispositivos con cable y de forma inalámbrica. Buscar formas de conectarse a través de señal bluetooth, activar y desactivar conexiones en el dispositivo móvil.**	**Autoevaluación/Sin Instrumento**	**10.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra el docente como realizar respaldos en el teléfono. Se realiza un respaldo tradicional y uno a través de correo electrónico			Teléfono celular o tablet	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

			esperado		
	Realiza y observa como realizar un respaldo en su propio teléfono celular o el de su compañero.	**4**	**Respaldo de información del teléfono celular**	**Coevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
Actividades de aprendizaje					
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Tema Aplicaciones Móviles y guía la conducción de las preguntas que los jóvenes abordarán en la clase: tipos de programación, sentencias, procesos, variables, ¿Qué? ¿Quién ? ¿Cómo? ¿Cuándo? son las preguntas detonantes que se abordarán en la clase para prepararlos para el examen			Programa Scratch, App inventor	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Dan respuesta a las preguntas haciendo referencias a datos, ideas y detalles ya abordados durante la primeras clases	**4**	**Esquema**	**Autoevaluación/Guía de Observación**	**20.00%**
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Proporciona la liga para el instrumento de valoración en línea			Plataforma Google Classroom y Kahoot	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Accesa y completa el instrumento de valoración en línea	**4**	**Examen resuelto**	**Heteroevaluación/Examen**	**20.00%**

Recursos por utilizar	
Materiales	Equipo
Teléfono celular, acceso a internet y la plataforma App inventor	**Equipo de cómputo, teléfono celular con sistema operativo Android, tablet y/o emulador de aplicaciones**

Referencias	
Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Lujan, J. (2015). Android- Aprende desde cero a crear aplicaciones. México: Coed. AlfaOmega, RC libros MEADIACTIVE (2012). Aprender las mejores aplicaciones en Android con 100 ejercicios prácticos. Coed. AlfaOmega, Marcombo. Muñiz, J. (2014). Android – Curso práctico para todos los niveles. España: Coed. AlfaOmega, Altaria Editorial	**https://appinventor.mit.edu/**

Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Díaz Ortega	

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:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**				**Fecha de elaboración:**	**18** (Día)	**01** (Mes) / **2022** (Año)
Asignatura o submódulo:		**Semestre:**	**Carrera:**		**Periodo de la aplicación:**	**07/03/2022 a 10/05/2022**	
M5S2. Establece comunicación y gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles		**6**	**Ofimática**		**Duración en Horas**	**30**	

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**La carrera de Técnico en Ofimática ofrece las competencias profesionales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a gestionar hardware y software de la Ofimática gestionar información de manera local gestionar información de manera remota, diseñar y gestionar bases de datos ofimáticas y, establecer comunicación ofimática.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lengua adicional al español, Matemáticas, Lectura, Expresión Oral y Escrita, Ciencia, Tecnología Sociedad y Valores**
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 el estudiante será capaz de: Establecer comunicación ofimática Gestionar información a través de plataformas digitales Establecer comunicación y gestionar información mediante el uso de dispositivos móviles
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles
	Proceso de aprendizaje		N/A
	Productos Esperados		APK y APP´s realizadas en teléfono celular o emuladores en internet
	Contenidos específicos		

Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
Competencias Genéricas y atributos	**G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **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. **CE14** Aplica normas de seguridad en el manejo de sustancias, instrumentos y equipo en la realización de actividades de su vida cotidiana. **CO9** Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	TE5 Cumplir compromisos de trabajo en equipo. AD4 Utilizar los nuevos conocimientos en el trabajo diario AC3 Organizar la propia actividad de forma que se pueda dar mejor servicio a los clientes EP8 Actuar responsablemente de acuerdo a las normas y disposiciones definidas en un espacio dado

Actividades de aprendizaje

Apertura

Actividad del Docente			**Recursos utilizados**	**Duración**
Plantea la pregunta ¿Qué aplicación quiero diseñar? ¿Cuál sería más útil o más popular? . 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			Pizarrón blanco	**4**
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.	**4**	**Síntesis**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**

Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra como ingresar en el programa Scratch, menciona la forma de programar a través de bloques. Realiza un programa pequeño donde para mover un objeto en el programa			Programa Scratch en línea o instalado en la computadora	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Ingresa al programa Scratch, realiza una inspección del programa, pantalla, recursos y área de trabajo.	**4**	**Experimentar la forma de unir bloques con instrucciones para crear un programa sencillo**	**Coevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra los distintos bloques que existen en Scratch y menciona algunas de las opciones y posibilidades. Hace hincapié en la forma de programación que será similar en otros programas de cómputo siguiendo la programación orientada a objetos y eventos			Programa Scratch	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Busca los bloques en el programa, toma nota y recuerda que realiza cada bloque, busca y conecta los bloques de acuerdo al ejemplo mostrado.	**4**	**Construir y probar un programa con movimientos inédito aplicando los bloques necesarios con sus funciones específicas**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
				Programa App inventor	**3**

	Demuestra como ingresar al programa AppInventor con la cuenta de correo de la institución, recuerda al estudiante la necesidad de tener vigente el correo institucional o en su defecto un correo electrónico con terminación gmail.com. Señala los componentes de la aplicación				
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Ingresa al programa AppInventor con su cuenta institucional o una alterna. Reconoce como crear un proyecto nuevo y explora las partes de la pantalla que forman el programa	**2**	**Emplear su cuenta de correo para ingresar a la plataforma**	**Autoevaluación/Sin Instrumento**	**10.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Plantea la creación de un programa que mencione el nombre de su creador y además permita escribir texto para posteriormente mencionarlo a través de la bocina del dispositivo			Programa App inventor	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Ingresa a la aplicación, realiza el diseño solicitado	**4**	**Diseño de pantalla del programa "Mi primera aplicación"**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra el programa terminado en el teléfono móvil, señala los pasos para conectar el teléfono en línea y los requisitos, también menciona como copiar la aplicación por medio de código de barras y como grabarla en la computadora			Programa App inventor, teléfono celular	**6**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Instala el emulador en su teléfono o tablet y observa la instalación en otros dispositivos,	**4**	**Completar la instalación del emulador y**	**Heteroevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**

			ejecutar u observar el programa funcionando		

Actividades de aprendizaje					
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Menciona los objetos que se utilizarán para crear un traductor entre español e inglés o español y francés. Señala los códigos de países y de idiomas disponibles para el traductor			Programa App inventor	**3**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Busca y descarga las imágenes a usar, examina los distintos códigos de países y de idiomas para iniciar el diseño de pantalla	**3**	**Diseño terminado para el programa Traductor de Idiomas**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra la programación por bloques necesaria para completar el diseño del Traductor de Idiomas, revisa el correcto uso de código de país y de idioma conforme al programa a realizar			Programa App inventor	**2**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Organiza y construye la programación necesaria para completar el programa	**2**	**Programa terminado Traductor de Idiomas en el teléfono**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**10.00%**

Recursos por utilizar	

Materiales	Equipo
Acceso a internet y cuenta en plataforma https://appinventor.mit.edu/	**Computadora con acceso a internet, teléfono celular con sistema operativo Android o en su caso emulador de aplicaciones**

Referencias

Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Lujan, J. (2015). Android- Aprende desde cero a crear aplicaciones. México: Coed. AlfaOmega, RC libros MEADIACTIVE (2012). Aprender las mejores aplicaciones en Android con 100 ejercicios prácticos. Coed.Alfa Omega, Marcombo. Muñiz, J. (2014). Android – Curso práctico para todos los niveles. España: Coed. AlfaOmega, Altaria Editorial	**https://appinventor.mit.edu/**

Validación

Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Díaz Ortega	

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:	**Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ**				**Fecha de elaboración:**	**18** (Día)	**01** (Mes) / **2022** (Año)
Asignatura o submódulo:		**Semestre:**	**Carrera:**		**Periodo de la aplicación:**	**10/05/2022 a 10/06/2022**	
M5S2. Establece comunicación y gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles		**6**	**Ofimática**		**Duración en Horas**	**25**	

Campo disciplinar de la asignatura	**Propósito formativo del campo disciplinar**
Componente Profesional	**La carrera de Técnico en Ofimática ofrece las competencias profesionales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a gestionar hardware y software de la Ofimática gestionar información de manera local gestionar información de manera remota, diseñar y gestionar bases de datos ofimáticas y, establecer comunicación ofimática.**
Transversalidad con otras asignaturas	**Lengua adicional al español, Matemáticas, Lectura, Expresión Oral y Escrita, Ciencia, Tecnología Sociedad y Valores**
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 el estudiante será capaz de: Establecer comunicación ofimática Gestionar información a través de plataformas digitales Establecer comunicación y gestionar información mediante el uso de dispositivos móviles
	Aprendizajes clave de la asignatura (NME)	**Ejes disciplinarios**	N/A
		Componente	N/A
		Contenido central	N/A
	Aprendizaje esperado		Competencia: Gestiona información mediante el uso de dispositivos móviles
	Proceso de aprendizaje		N/A
	Productos Esperados		APK y APP´s realizadas en teléfono celular o emuladores en internet
	Contenidos específicos		

Habilidades socioemocionales (HSE) a desarrollar	Elige T - Perseverancia
Competencias Genéricas y atributos	**G4** Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue **G5** Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. **G7** Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos. **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. **CE14** Aplica normas de seguridad en el manejo de sustancias, instrumentos y equipo en la realización de actividades de su vida cotidiana. **CO9** Analiza y compara el origen, desarrollo y diversidad de los sistemas y medios de comunicación.
Competencias de Productividad Y Empleabilidad	TE5 Cumplir compromisos de trabajo en equipo. AD4 Utilizar los nuevos conocimientos en el trabajo diario AC3 Organizar la propia actividad de forma que se pueda dar mejor servicio a los clientes EP8 Actuar responsablemente de acuerdo a las normas y disposiciones definidas en un espacio dado

Actividades de aprendizaje

Apertura

Actividad del Docente			**Recursos utilizados**	**Duración**
Muestra en pantalla apoyado del proyector un programa traductor ahora con cuatro idiomas.			Programa App inventor	**4**
Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

			esperado		
	Realiza el diseño de un traductor de 4 idiomas similar al mostrado utilizando sus conocimientos previos	**4**	**Diseño de pantalla para el programa Traductor de 4 idiomas en su teléfono tablet o a través de un emulador**	**Heteroevaluación/Lista de Cotejo**	**10.00%**
Apertura	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Señala con ejemplos la programación necesaria para adicionar al programa Traductor, muestra ejemplos de distintos diseños de la pantalla de incio			Programa App inventor	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Completa y comprueba la programación de un traductor de 4 idiomas similar al mostrado utilizando los conocimientos adquiridos	**4**	**Programa Traductor de cuatro idiomas funcionando en el teléfono o tablet**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**
Actividades de aprendizaje					
Desarrollo	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Señala el manejo de botones, etiquetas y la nomenclatura que se utilizará como parte de las buenas prácticas en programación. Muestra como completar una calculadora en el programa			Programa App inventor	**3**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Inicia un nuevo proyecto en la plataforma para crear una calculadora simple, sigue las recomendaciones al nombrar los objetos conforme a la nomenclatura señalada por el profesor	**3**	**Diseño de pantalla de una calculadora simple en el teléfono o emulador**	**Coevaluación/Guía de Observación**	**10.00%**
	Actividad del Docente			**Recursos utilizados**	**Duración**

Desarrollo					
	Ejemplifica los distintos diseños de pantallas para calculadora, muestra la programación de necesaria para los botones de la calculadora y los bloques que se ocuparan en las operaciones básicas			Programa App inventor	**6**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Construye la programación de los botones y completa los bloques para operaciones básicas	**5**	**Programa de calculadora funcionando en el teléfono o en el emulador**	**/**	**20.00%**
	Actividades de aprendizaje				
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Revisa y señala las estructuras a emplear para crear una base de datos experimental, señala las bases de datos que proporciona la plataforma y su localización, muestra el diseños inicial			Programa App inventor	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de aprendizaje esperado**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**
	Crea el diseño necesario para la Base de Datos, construye las distintas pantallas que se utilizarán en el programa	**4**	**Diseño de pantallas para el programa de Base de Datos en el teléfono o tablet**	**Heteroevaluación/Guía de Observación**	**20.00%**
Cierre	**Actividad del Docente**			**Recursos utilizados**	**Duración**
	Muestra el programa de Base de Datos terminado, analiza los cambios de pantallas y la orientación del teléfono necesaria para el programa. Señala la nomenclatura que se utilizará durante la programación			Programa App inventor	**4**
	Actividad del estudiante	**Duración**	**Producto de**	**Tipo de evaluación**	**Ponderación**

			aprendizaje esperado		
	Analiza los proceso de creación, modificación y borrado en la base de datos, su secuencia y repeticiones, emplea la nomenclatura sugerida para adecuarlo a su proyecto final	**4**	**Diseño y programa de Base de Datos terminado en su teléfono o emulador**	**Heteroevaluación/Rúbrica**	**20.00%**

Recursos por utilizar	
Materiales	Equipo
Acceso a internet y cuenta en plataforma https://appinventor.mit.edu/	**Computadora con acceso a internet, teléfono celular con sistema operativo Android o en su caso emulador de aplicaciones**
Referencias	
Bibliográficas	Internet; otras fuentes
Lujan, J. (2015). Android- Aprende desde cero a crear aplicaciones. México: Coed. AlfaOmega, RC libros MEADIACTIVE (2012). Aprender las mejores aplicaciones en Android con 100 ejercicios prácticos. Coed. AlfaOmega, Marcombo. Muñiz, J. (2014). Android – Curso práctico para todos los niveles. España: Coed. AlfaOmega, Altaria Editorial	**https://appinventor.mit.edu/**

Validación		
Elaborado por:	Recibido por:	Avalado por:
Licenciado JOSE OCTAVIO DEL REAL LOPEZ	Licenciada Angélica Díaz Ortega	