

COMPONENTE DE FORMACIÓN LABORAL

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

1. Datos de identificación

CARRERA TÉCNICA	CICLO ESCOLAR	SEMESTRE	GRUPO	FECHA
Programación	2024 - 2025	III	3° A, B Matutino	20/07/2024
DOCENTE(S)	PLANTEL		CCT	TURNO
Alejandra Elizabeth Delgado Pérez	Centro de Estudios Tecnológico industrial y de servicios No. 89		10DCT0281N	Matutino
MÓDULO	SUBMÓDULO		No. DE HORAS DEL SUBMÓDULO	No. DE HORAS DE LA ESTRATEGIA
Desarrolla Software con herramientas orientadas a la productividad.	Emplea frameworks para el desarrollo de software.		144	

2. Elementos del currículo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
Desarrollar software con herramientas orientadas a la productividad <ul style="list-style-type: none"> • Emplear frameworks para el desarrollo de software • Aplicar metodologías ágiles para el desarrollo de software 	
COMPETENCIAS LABORALES	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de software de sistemas informáticos • Desarrollo de software con herramientas orientadas a la productividad • Administración de bases de datos en un sistema de información • Desarrollo de aplicaciones web en un sistema de información • Desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma 	
ACTIVIDAD CLAVE	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA



Codifica aplicaciones con frameworks de desarrollo.	Diseña la aplicación utilizando frameworks de acuerdo con los requerimientos del proyecto, identificando atributos de la arquitectura de software, considerando las interacciones entre entidades, respetando la lógica de negocio, trabajando de forma autónoma o colaborativa, asumiendo una postura crítica y constructiva.
	Codifica los distintos componentes de la aplicación, considerando el diseño del proyecto, los modelos de datos, controladores, vistas y lógica de negocio; empleando un pensamiento lógico y matemático, documentando el código fuente, siguiendo convenciones del lenguaje de programación, trabajando en forma creativa y autónoma o colaborativa.
	Ejecuta pruebas de código para detectar posibles errores o problemas, considerando pruebas unitarias, pruebas de integración y depuración del código; optimizando el rendimiento en tiempos de ejecución (eficiencia energética), resolviendo problemas, adoptando una actitud proactiva y reportando resultados a su jefe inmediato.

TRANSVERSALIDAD DEL CONOCIMIENTO	
CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	CURRÍCULUM AMPLIADO
Recurso sociocognitivo: (Nombre del recurso) Progresión No. (X): (Escribir la progresión)	Recurso socioemocional: (Nombre del recurso) Progresión No. (X): (Escribir la progresión)
Área del conocimiento: (Nombre del área) Progresión No. (X): (Escribir la progresión)	Ámbito de formación socioemocional: (Nombre del ámbito de formación socioemocional)



HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO (HVyT)	CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (CoCEDs)
1. Empoderamiento: Regulación de emociones, Autoconocimiento y Comunicación. 2. Empleabilidad: Logro de metas, Autonomía y Toma de decisiones. 3. Aprendizaje: Resolución de problemas, Mentalidad de crecimiento y Creatividad. 4. Ciudadanía: Trabajo en equipo y colaboración, Conciencia social y Empatía.	1. Nexos Agua - Energía - Alimentación. 2. Servicios ecosistémicos. 3. Sistemas socioecológicos. 4. Economía ecológica.

PROYECTO ESCOLAR COMUNITARIO (PEC) EN EL QUE PARTICIPA	Ninguno.
---	----------

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CARACTERÍSTICAS	INSTRUMENTO
Producto: El desarrollo de los módulos acorde a los requerimientos del proyecto.	Software utilizando frameworks de acuerdo con los requerimientos del proyecto, identificando atributos de la arquitectura de software, considerando las interacciones entre entidades, respetando la lógica de negocio, trabajando de forma autónoma o colaborativa, asumiendo una postura crítica y constructiva.	Rúbrica

3. Componentes pedagógicos

ESTRATEGIA DIDÁCTICA	Aprendizaje basado en proyectos.	
APERTURA		
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES	
El docente da a conocer los objetivos de la competencia a alcanzar, así como los criterios de evaluación y se toman acuerdos para las actividades a realizar durante la unidad.	Proyectos Computadora con el siguiente software instalado: Xampp Editor de código php Framework elegido	
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN		
CARACTERÍSTICAS DE LA EVIDENCIA DE LA FASE DE APERTURA		
Mapa conceptual	Tipo de evidencia: producto Momento: diagnóstica Forma: autoevaluación Instrumentos: lista de cotejo Ponderación: 10%	
DESARROLLO		
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES	
El docente presentará prácticas guiadas sobre los temas básicos de php.	Proyectos Computadora con el siguiente software instalado: Xampp Editor de código php Framework elegido	
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN		
CARACTERÍSTICAS DE LA EVIDENCIA DE LA FASE DE DESARROLLO		
Prácticas de php en el framework elegido por la academia.	Tipo de evidencia: desempeño Momento: formativa Forma: heteroevaluación	

	Instrumentos: guía de observación Ponderación: 30%
CIERRE	
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
Práctica guiada sobre el uso de arrays, conexión de base de datos con php y mysql.	Computadora con el siguiente software instalado: Xampp Editor de código php Framework elegido
ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	
CARACTERÍSTICAS DE LA EVIDENCIA DE LA FASE DE CIERRE	
El desarrollo del software acorde a los requerimientos del proyecto.	Tipo de evidencia: producto. Momento: sumativa Forma: heteroevaluación Instrumentos: Rúbrica Ponderación: 60%