

Escuela de Código para PILARES

Tabla de especificaciones e Instrumentos de evaluación

Conociendo el ambiente de computación (M0)



Escuela de Código para PILARES Tabla de especificaciones e Instrumentos de evaluación - M0 por Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y en Sistemas, Universidad Nacional Autónoma de México se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Créditos¹

Coordinación de módulos

Adrián Durán Chavesti, Helena Gómez Adorno, Ivan Vladimir Meza Ruiz, Nora Isabel Pérez Quesadas, María del Pilar Ángeles, Víctor Manuel Lomas Barrie, Zian Fanti Gutierrez

Coordinación de la Transversalización de la Perspectiva de Género

Yuliana Ivette López Rodríguez

Revisiones

Karen Itzel Bruno Sainos, Citlalli Sánchez Mendoza, Carmen Daniela Garrido Juvencio

Supervisión PILARES

Jesús Alanis Manriquez, René Alejandro Rivas Robles y María del Rocío Estrada Monroy

Supervisión IIMAS

Alejandra Sarahí Monroy Velázquez, Andrea García Ruiz, Carla Irena Blenda Palacios, Elisa Mariana Valdés Armada, Héctor Alfonso Islas García, Héctor Benítez Pérez, Karen Alexa Alva Aguirre, Karina Flores García y Luz Elena Rueda Rojas

Financiamiento:

Diseño de un programa de estudios para la capacitación en programación y habilidades en tecnologías de información y comunicación para la escuela de código dentro de PILARES de la Ciudad de México (SECTEI/284/2019).

¹ En orden alfabético.

Agradecimientos

Agradecemos el tiempo y la retroalimentación hecha a los materiales a:

- Ante Salcedo González, ITAM - Instituto Tecnológico Autónomo de México
- Blanca Esther Carvajal-Gámez, ESCOM - Escuela Superior de Cómputo - IPN
- Dagoberto Pulido Arias, IPN - Instituto Politécnico Nacional
- Eréndira Itzel García Islas, UNAM - Facultad de Ciencias
- Marco Antonio Moreno Ibarra, CIC - Centro de Investigación en Computación del IPN
- Ricardo Marcelín Jiménez, UAM-I Universidad Autónoma Metropolitana – Iztapalapa
- Salvador Elías Venegas Andraca, ITESM - Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

También agradecemos el apoyo y seguimiento al personal de SECTEI, en particular de:

- José Bernardo Rosas Fernandez
- Federico Antonio Hernández Loranca
- Rogelio Artemio Morales Martínez
- Adrián Eleazar Contreras Martínez
- Benigno Antonio González Núñez

Índice

Créditos	2
Agradecimientos	3
Índice	3
Introducción	5
Conociendo el ambiente de programación	6
Presentación	6
Competencias y productos	6
Tabla de especificación: Nivel e instrumento	6

Introducción

El objetivo de este documento consiste en ofrecer una guía acerca de cómo realizar la evaluación de los talleres y módulos. El presente documento está conformado por las tablas de especificación que ayudan a determinar el nivel de competencia de la participante por módulo y los instrumentos de evaluación a ser utilizados para evaluar el desempeño de la participante.

Por cada módulo se incluye una presentación del módulo, los ejes a evaluar, la tabla de especificación a nivel taller y módulo, los instrumentos de evaluación comunes en el taller y los instrumentos de evaluación específicos a este.

Los instrumentos comunes están compuestos por:

- Rúbrica de presentación del proyecto.
- Listas de verificación de actitudes y perspectiva de género.

Los instrumentos específicos al taller son:

- El cuestionario de conocimientos.
- La lista de cotejo de funcionalidad del proyecto.

Conociendo el ambiente de programación

Presentación

El módulo *Conociendo el ambiente de programación* prepara a las participantes con habilidades digitales básicas que utilizarán durante el desarrollo de los módulos de Escuela de Código: Uso del sistema operativo Linux, navegación en internet y uso de la terminal. Estas habilidades son necesarias para desarrollar cualquiera de los cinco módulos: Elaboración de sistemas web, Programación, Desarrollo de Aplicaciones Móviles, Bases de Datos y Administración de sistemas Linux. El módulo consiste de tres actividades que tendrán que ser realizadas por la participante bajo la guía de la tallerista.

En esencia el objetivo de este módulo consiste en la nivelación de habilidades digitales básicas y la familiarización con la infraestructura de Escuela de Código en PILARES, como tal este módulo no incluye una evaluación *per se*, sino únicamente verifica la realización de las tres actividades propuestas. El módulo no busca avanzar los ejes transversales de: Actitudes, Perspectiva de género y Autonomía. Sin embargo, las participantes si tendrán experiencia con actividades de perspectiva de género que serán tomadas en cuenta en la retroalimentación en el módulo que elijan cursar. Los componentes de la evaluación y los niveles de ésta se especifican en la sección *Tabla de especificación*. Antes de proceder con estos elementos se listan las competencias de este módulo.

Competencias y productos

La competencia de este módulo y taller consiste en:

Manipular el entorno de trabajo Linux utilizando la Interfaz Gráfica de Usuario y la terminal de comandos de la consola. Acceder a internet y servicios de respaldo con un navegador web. Diseñar algoritmos básicos y aplicar técnicas del pensamiento lógico computacional.

Tabla de especificación: Nivel e instrumento

Dado que el módulo consiste de un taller y de tres actividades, sólo se verificará que la participante haya efectuado las tres últimas. La siguiente tabla especifica los niveles de competencia.

	Nivel competencia	
Instrumento	No evaluable	Consolidado
Lista de verificación	- No completó las cinco actividades	- Completó las cinco actividades

Escuela de Código para PILARES Tabla de especificaciones e Instrumentos de evaluación - M0 y MW por Instituto de Investigaciones en Matemáticas Aplicadas y en Sistemas, Universidad Nacional Autónoma de México se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).