



PLANIFICACIÓN POR RA

República Dominicana

Ministerio de Educación

Dirección General de Secundaria

Dirección de Educación Técnico Profesional

PLANIFICACIÓN BAJO EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS
MATRIZ POR RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)

Nombre de la Institución: Centro Educativo Nuestra Señora de la Altavista Salesianas			Bachillerato Técnico en: Desarrollo y Administración de Aplicaciones Informáticas						
Módulo Formativo: Desarrollo de Aplicaciones y Sistemas de Información			Código de MF: F-054-3			Nombre del Docente: Ing. Jorge Luis Abreu Rodríguez			
Unidad de Competencia Asociada: Desarrollar aplicaciones y sistemas de información para automatizar los procesos del negocio dentro de la gestión empresarial.					Código UC: UC-054-3				
Cantidad de RA de Módulo F.:	4	Valor del RA a trabajar:	40%	Horas/semana del MF:	8	Fecha de Inicio:	Septiembre	Fecha de Término:	Diciembre
Resultado de Aprendizaje (RA):	RA2.1: Aplicar los lenguajes de programación y los motores de base de datos de acuerdo con los parámetros establecidos para desarrollar aplicaciones informáticas.					Nivel de Dominio del RA:	Aplicación		
Elemento de Capacidad (EC):		Nivel de Dominio de los EC:		Enunciados de las actividades de enseñanza-aprendizaje:		Fecha de realización de la actividad:	Instrumento de Evaluación	Contenidos	
EC2.1.1 Describir programación, tipos y características, realizando investigaciones y resaltando la importancia que tiene esta en la		Conocimiento		1-Presentación de una reflexión de entrada acorde con el tiempo o clase a tratar. 2-Exploración de conocimientos previos de cada participante acerca del contenido a tratar.		Siempre Siempre	Preguntas orales Preguntas orales	-Lenguajes de programación. - Origen, evolución y características. - Clasificación. - Tipos de programación. -Estructuras cíclicas	

automatización de la información. EC2.1.2 explicar la utilización de los diferentes símbolos en los diagramas de flujo, haciendo uso de ellos en la resolución de problemas. EC2.1.3 Identificar los lenguajes de programación a partir de investigaciones y puestas en común, tomando en cuenta el licenciamiento que posee la organización. EC2.1.4 Seleccionar el lenguaje de programación realizando un análisis previo de los requerimientos del sistema e instalando dicho lenguaje, a fin de crear distintas aplicaciones. EC2.1.5 Ilustrar todas las partes que componen el entorno de trabajo de Visual Basic, por medio de imágenes y videos. EC2.1.6 Resolver problemas planteados, haciendo uso de las	Comprensión Comprensión Comprensión Comprensión Comprensión Comprensión	3-Mapa conceptual: Historia de los lenguajes de programación: evolución desde el ensamblador hasta lenguajes modernos. 4-Definición de los lenguajes de programación, características, sintaxis. 5-Paradigmas de programación: estructurada, orientada a objetos, funcional y lógica. 6-Lenguajes compilados vs. interpretados: diferencias, ventajas y desventajas. 7-Características de un buen lenguaje de programación: legibilidad, portabilidad, eficiencia, modularidad. 8-Aplicaciones prácticas de los diferentes tipos de programación en la vida real. 9-Lenguajes emergentes: ejemplos actuales y sus proyecciones a futuro. 10- Luego de la explicación del maestro sobre el tema Diagrama de flujo y su simbología, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se	01/09/25 03/09/25 08/09/25 10/09/25 12/09/25 16/09/25 18/09/25 22/09/25	-Cada una de las actividades serán evaluadas con una escala de valoración cuyos indicadores dependerán de la actividad que se esté realizando. (En la última página el instrumento que utilizaré para evaluar cada actividad.)	<ul style="list-style-type: none"> • For • While • While loop
---	--	--	--	--	--

<p>estructuras secuenciales y condicionales.</p> <p>EC2.1.7 Resolver problemas planteados, haciendo uso de las estructuras cíclicas</p> <p>EC2.1.8 Cuidar el laboratorio y todos los equipos que hay en él, manteniendo el orden y siguiendo las normas de uso del mismo.</p>	<p>Aplicación</p> <p>Actitudinal</p>	<p>encuentran en la plataforma profjorgeabreu.milaulas.com y resuelve cada problema planteado utilizando la estructura secuencial.</p> <p>11- Luego de la explicación del maestro sobre el tema Estructuras condicionales simples, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profjorgeabreu.milaulas.com y resuelve cada problema planteado utilizando diagramas de flujo y pseudocódigos.</p> <p>12- los estudiantes investigan aplicaciones reales de estructuras condicionales en la programación y presentar un informe corto con ejemplos.</p> <p>13- Luego de la explicación del maestro sobre el tema Estructuras condicionales dobles, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profjorgeabreu.milaulas.com y resuelve cada problema planteado utilizando diagrama de flujo y pseudocódigos.</p>	<p>29/09/25</p> <p>06/10/25</p> <p>13/10/25</p>		
---	--------------------------------------	--	---	--	--

	<p>14- Luego de la explicación del maestro sobre el tema Estructuras condicionales múltiples, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profejorgeabreu.milaulas.com y resuelve cada problema planteado utilizando diagrama de flujo y pseudocódigos.</p> <p>15- Conformación de equipos de dos o tres estudiantes para exponer acerca de los lenguajes de Programación, cada equipo expondrá dos lenguajes. Preparar una presentación usando para la exposición. Luego, participar en el foro “Historia de los lenguajes de programación” en la plataforma profejorgeabreu.milaulas.com</p> <p>16- Elaboración de una presentación explicando el proceso de instalación de Python en tu computador. El video debe ser subido a tu canal de YouTube de forma privada y compartir el link en la plataforma profejorgeabreu.milaulas.com</p>	20/10/25 27/10/25 03/11/25	
--	--	----------------------------------	--

		<p>17- Elaboración de un informe sobre controles básicos y sus propiedades en Python, entregarlo en formato PDF.</p> <p>18- Elaboración de un informe escrito acerca de tipos de datos, operadores y variables en Python, socializarlo en la clase y luego crear un proyecto utilizando estos elementos.</p> <p>19- Luego de la explicación del maestro sobre Cómo crear un programa en Python utilizando herramientas basicas, realiza en tu computador los ejercicios propuestos y los programas propuestos.</p> <p>20- Los estudiantes se agrupan en parejas para resolver un desafío de codificación que incluye la creación de un programa en Visual Basic que combine estructuras secuenciales, condicionales y cíclicas. Se les da un problema abierto que deben resolver en un tiempo determinado.</p> <p>21- Luego de la explicación del o maestro sobre Cómo crear un programa en Python utilizando estructuras</p>	10/11/25		
			12/11/25		
			14/11/25		
			17/11/25		
			19/11/25		

	<p>secuenciales, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profjorgeabreu.milaulas.com y crea los programas propuestos.</p> <p>22- Luego de la explicación del maestro sobre Cómo crear un programa en Visual Basic utilizando estructuras condicionales simples, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profjorgeabreu.milaulas.com y crea en Visual Studio 2017 los programas propuestos.</p> <p>23- Luego de la explicación del maestro sobre Cómo crear un programa en Visual Basic utilizando estructuras condicionales dobles y múltiples, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profjorgeabreu.milaulas.com y crea en Visual Studio 2017 los programas propuestos.</p> <p>24- abrir un foro en la plataforma Moodle donde los estudiantes discutan y comparten buenas prácticas en programación, especialmente en el uso de</p>	22/11/25		
--	--	----------	--	--

	<p>Python. Pueden incluir temas como la legibilidad del código, la gestión de errores y la documentación.</p> <p>25- Luego de la explicación del maestro sobre Cómo crear un programa en Python utilizando estructuras selectivas, descarga en tu computador los ejercicios propuestos, que se encuentran en profejorgeabreu.milaulas.com y crea los programas propuestos.</p> <p>26- proyecto final donde los estudiantes desarrollen una aplicación sencilla en Python que integre todos los conceptos aprendidos: estructuras secuenciales, condicionales y cíclicas, así como el diseño de interfaces y manejo de datos.</p>	4/12/25		
--	--	---------	--	--