



## 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)

<b>Nombre de la Institución:</b> Centro Educativo Nuestra Señora de la Altavista			<b>Bachillerato Técnico en:</b> Desarrollo y Administración de Aplicaciones Informáticas						
<b>Módulo Formativo:</b> Implementación y Mantenimiento de Aplicaciones y Sistemas Informáticos			<b>Código de MF:</b> F-055-3			<b>Nombre del Docente:</b> Ing. Jorge Luis Abreu Rodríguez			
<b>Unidad de Competencia Asociada:</b> Desarrollar aplicaciones y sistemas de información para automatizar los procesos del negocio dentro de la gestión empresarial.							<b>Código UC:</b> UC-055-3		
<b>Cantidad de RA de Módulo F.:</b>	3	<b>Valor del RA a trabajar:</b>	40%	<b>Horas/semana del MF:</b>	3	<b>Fecha de Inicio:</b>	Agosto	<b>Fecha de Término:</b>	Diciembre
<b>Resultado de Aprendizaje (RA):</b>	RA3.1 Aplicar procesos y técnicas de prueba de la aplicación o sistema desarrollado para asegurar su calidad y funcionalidad, según el tipo de prueba seleccionada.						<b>Nivel de Dominio del RA:</b>	Análisis	
<b>Elemento de Capacidad (EC):</b>		<b>Nivel de Dominio de los EC:</b>		<b>Enunciados de las actividades de enseñanza-aprendizaje:</b>		<b>Fecha de realización de la actividad:</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>	<b>Contenidos</b>	
EC3.1.1 Definir los parámetros que rigen la gestión de la calidad de la organización, realizando investigaciones y entrevistas a empresas de la comunidad.		Conocimiento		1-Presentación de una reflexión de entrada acorde con el tiempo o clase a tratar.		Siempre	Preguntas orales	Técnicas de pruebas. - Gestión de la calidad. - Calidad de los servicios. - Medición de la calidad. - Conceptos, principios, niveles y sistema. - Pruebas y tipos.	
		Conocimiento		2-Exploración de conocimientos previos de cada participante acerca del contenido a tratar.		Siempre	Preguntas orales		

<p>EC3.1.2 Mostrar los parámetros que rigen la calidad de la organización, realizando puestas en común sobre las investigaciones y entrevistas hechas a empresas de la comunidad.</p> <p>EC3.1.3 Describir qué es la calidad en los servicios, realizando investigaciones y mapas conceptuales.</p> <p>EC3.1.4 Describir qué son las pruebas de software y el proceso de desarrollo de un software, realizando investigaciones y puestas en común.</p> <p>EC3.1.5 Diferenciar cada uno de los tipos de pruebas (de códigos, unitarias, integración, sistemas, aceptación, caja blanca y caja negra) que se realizarán al sistema, comparando cada una de ellas para saber cuál de ellas ejecutar en su debido momento.</p>	<p>Comprensión</p> <p>Comprensión</p> <p>Comprensión</p> <p>Aplicación</p> <p>Aplicación</p> <p>Actitudinal</p>	<p>3-Estudian un material de lectura sobre principios que rigen la gestión de calidad de la organización “La calidad en los servicios”, luego en grupos analizan situaciones en distintas empresas y cómo la aplicación de los principios de gestión de calidad resolvería esas situaciones.</p> <p>4- Participación en una actividad interactiva llamada el juego del calamar, para demostrar lo que sabes sobre los principios de gestión de calidad.</p> <p>5- Redactar un informe en la empresa en la que realizas tu pasantía de cómo ha mejorado la calidad en ésta aplicando los principios de gestión de la calidad.</p> <p>6- Estudiar un material proporcionado por la maestra sobre el tema “Calidad de los servicios”, responder una serie de preguntas sobre el mismo, socializar el tema estudiado y luego participar en un juego interactivo llamado Fútbol Quiz, demostrando así lo aprendido.</p> <p>7- Selección de una empresa ficticia y elaborar un video, en</p>	<p>02/09/25</p> <p>23/09/25</p> <p>26/09/25</p> <p>29/09/25</p> <p>10/10/25</p>	<p>-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.)</p>	
--	---	--	---	---	--

<p>EC3.1.6 Desarrollar una aplicación, utilizando un lenguaje de programación ya conocido.</p> <p>EC3.1.7 Demostrar el funcionamiento de la aplicación desarrollada, aplicando pruebas unitarias y de integración.</p> <p>EC3.1.8 Valorar y cuidar los equipos del laboratorio y propios, poniendo en evidencia su buena educación y buenas costumbres.</p>	<p>equipo, en el que, por medio de un drama, expliquen la forma adecuada de brindar un servicio de calidad y por otra parte un servicio de mala calidad. Al final hacer una reflexión de cómo afectaría a la empresa la forma de dar ese servicio.</p> <p>8- Realización de una presentación dinámica explicando qué son las pruebas de software, su historia y el proceso de desarrollo de un software.</p> <p>9- Completar un formulario de google sobre el tema las pruebas de software y el proceso de desarrollo de un software.</p> <p>10- Investigación en internet acerca de las pruebas por ejecución y enfoques de pruebas, crear una infografía y explicar en un foro, con sus palabras de qué se tratan estos tipos de pruebas.</p> <p>11- Buscar y analizar información acerca de pruebas funcionales, realizar un informe escrito, claro, preciso y sin faltas. Luego completar un quiz sobre el tema tratado en el informe.</p>	<p>17/10/25</p> <p>23/10/25</p> <p>03/11/25</p> <p>07/11/25</p>	
---	--	---	--

		<p>12- Buscar y analizar información acerca de pruebas no funcionales, realizar una presentación en Google, exponer en clase y enviar la presentación en formato PDF a la maestra.</p> <p>13- Selección de un lenguaje de programación conocido, crear 3 aplicaciones en el lenguaje seleccionado, a las aplicaciones desarrolladas aplicar dos tipos de pruebas: pruebas de software y pruebas funcionales. Cada semana se presentará en clase una aplicación.</p>	14/11/25  21/11/25 Al 09/12/25		
--	--	---	--	--	--