**DevLearn Personalizado**

**DISEÑO Y DESARROLLO DE CONTENIDOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Elementos de contextualización** | |
| **Nombre del aprendiz** | Sebastian De Avila M. |
| **Título del recurso** | DevLearn Personalizado |
| **Objetivo de aprendizaje/Competencia** | Proporcionar contenido y recursos adaptados a las necesidades específicas de cada estudiante para fortalecer sus habilidades y conocimientos. |
| **Descripción** | Con una clase tan grande, es complicado para el docente proporcionar una atención individualizada a cada estudiante. Cada estudiante tiene diferentes niveles de conocimiento y habilidades en programación y desarrollo de software, lo que puede dificultar su progreso y comprensión del contenido si no se abordan sus necesidades específicas. |
| **Tipo de recurso** | Recurso educativo digital |
| **Temáticas** | Desarrollo de software |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Contenidos** | | | | |
| A continuación, desarrolle los temas con los diferentes contenidos multimedia que utilizará para ello (texto, audio, imagen, fuentes externas). Añada las filas que sean necesarias para desarrollar todas las temáticas señaladas. | | | | |
| **Tema** | **Texto** | **Locución/audio** | **Imagen** | **Enlace** |
| **Tema 1: Introducción a la Programación** | Este tema se enfoca en familiarizar a los estudiantes de primer semestre con los conceptos básicos de programación. Aprenderán sobre variables, tipos de datos, operadores y estructuras de control. | ¡Bienvenidos al tema de "Introducción a la Programación"! En este módulo, exploraremos los fundamentos de la programación que son la base para el desarrollo de software. Comencemos por entender qué son las variables y cómo se utilizan para almacenar información en un programa... | Más de 20 mejores fondos de pantalla de programación | Unsplash | N/A |
| **Tema 2: Introducción a la Lógica de Programación** | En este tema, los estudiantes adquirirán habilidades para resolver problemas y pensar lógicamente. Aprenderán a descomponer problemas en pasos más pequeños y a utilizar diagramas de flujo. | ¡Sigamos adelante con el tema de "Introducción a la Lógica de Programación"! La programación no se trata solo de escribir código; también se trata de abordar problemas de manera lógica y eficiente. En este módulo, exploraremos cómo desglosar problemas complejos en pasos más manejables... | Unidad 1: Conceptos fundamentales – Programación Lógica y funcional | N/A |
| **Tema 3: Introducción al Desarrollo Web** | Este tema introduce a los estudiantes en el mundo del desarrollo web. Aprenderán sobre HTML y CSS, los lenguajes fundamentales para crear sitios web estáticos y darles estilo. | ¡Bienvenidos al emocionante mundo del "Desarrollo Web"! En este módulo, exploraremos cómo crear contenido web y darle estilo. Aprenderemos los conceptos básicos de HTML para estructurar la información y CSS para darle diseño... | Desarrollo web Mérida - Programación página web | N/A |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actividades** | |
| Plantee las actividades que incluirá en su recurso educativo digital. Agregue las que considere necesarias en el marco de la planeación realizada. | |
| Actividad 1. (Nombre de la actividad) | Calculadora Simple |
| Tipo de actividad | Ejercicio de programación |
| Instrucciones | Escribe un programa en el lenguaje de programación que estás aprendiendo que solicite al usuario dos números y luego realice una suma de los mismos. Muestra el resultado en pantalla. Siéntete libre de utilizar la sintaxis y las estructuras de control que hemos discutido en clase. |
| Actividad 2. (Nombre de la actividad) | Diagrama de Flujo: Día de la Semana |
| Tipo de actividad | Ejercicio de diseño de algoritmo |
| Instrucciones | Diseña un diagrama de flujo que, dado un número del 1 al 7, representando el día de la semana, muestre en pantalla el nombre correspondiente al día (por ejemplo, 1 - Lunes, 2 - Martes, etc.). Utiliza símbolos de diagrama de flujo estándar para representar las decisiones y las acciones. |
| Actividad 3. (Nombre de la actividad) | Mi Primera Página Web |
| Tipo de actividad | Proyecto de desarrollo web |
| Instrucciones | Crea una página web simple utilizando HTML y CSS. La página debe contener un encabezado con tu nombre, una breve descripción sobre ti y una imagen de tu elección. Utiliza estilos CSS para dar formato al texto y la imagen. Publica tu página en una plataforma gratuita de alojamiento web para que puedas compartirla con tus compañeros. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Formato y diseño** | |
| Defina los elementos estéticos del recurso, de tal manera que no entorpezcan la apropiación de los contenidos, se garantice una adecuada navegación, legibilidad de la información contenida y calidad del recurso en términos gráficos. | |
| Formato de presentación | Documento (.pptx) |
| Herramientas que utilizará para su elaboración | Power Point, texto e imagines PNG |
| Fuente para títulos | Bahnschrift SemiBold |
| Fuente para texto | Bahnschrift |
| Paleta de colores | Azul, negro y blanco |

|  |
| --- |
| **Referencias bibliográficas** |
| Señale las fuentes utilizadas para el desarrollo de los contenidos, organizadas con Normas APA 7ª edición. |
| Tema 1: Introducción a la Programación  Referencia:  Libro: "Python Crash Course: A Hands-On, Project-Based Introduction to Programming" por Eric Matthes.  Tema 2: Introducción a la Lógica de Programación  Referencia:  Libro: "Algorithms Unlocked" por Thomas H. Cormen.  Tema 3: Introducción al Desarrollo Web  Referencia:  Libro: "HTML and CSS: Design and Build Websites" por Jon Duckett. |