



Instituto Superior Tecnológico Público
Av. Alfonso Ugarte Cdra.9 S/N

"Argentina"

PORTAFOLIO DOCENTE



DOCENTE. Mg. Gina Huertas Camacho

2020-I

DATOS GENERALES



INSTITUTO : IESTP "ARGENTINA"
ESPECIALIDAD : COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

UNIDADES DIDACTICAS:

Taller de Modelamiento de Software 3 AB -10

Gestión y Administración Web 5 AB-10

TURNO : Diurno

DOCENTE : Mg. Gina Lida Huertas Camacho

JORNADA LABORAL : 40 horas

TIEMPO DE LABOR EN EL IESTPA :

- Docente contratada de 1994 hasta 2002 RD 472-94
- Docente nombrada desde el 2002 hasta la fecha RD 01442

CORREO : gina.huertas@istpargentina.edu.pe

AULA VIRTUAL :

Taller de modelamiento de software

<https://classroom.google.com/c/NzU1MDU2MTg1OTla>

Gestión y Administración Web

<https://classroom.google.com/c/NzQ3NDEwMjk5OTha>

PAGINAS WEB : <https://ginahuertacamacho.jimdofree.com/>
<https://ginahuertas.milaulas.com/>

CONTENIDO DEL PORTAFOLIO

I. ACTIVIDADES LECTIVAS

1. Misión, Visión
2. Itinerario Formativo
3. Carga horaria
4. Syllabus
5. Programación Curricular
6. Fichas de sesión de aprendizaje
7. Materiales Educativos
8. Instrumentos de Evaluación
9. Plan de Trabajo de Actividades No lectivas
10. Lista de alumnos matriculados
11. Registro auxiliar de notas y asistencia

MISIÓN
VISIÓN

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO “ARGENTINA”

VISIÓN:

“Ser Instituto licenciado y líder en la Educación Superior Tecnológica Pública del país, formando profesionales técnicos que respondan con éxito a los requerimientos de los sectores productivos y de la Comunidad”.

MISIÓN:

“Formar profesionales técnicos, innovadores, emprendedores, competitivos, con valores y ética, constituyéndose en una alternativa para el acceso de la Educación Pública gratuita, capaces de responder a los retos cambiantes del mundo laboral, empresarial e institucional, haciendo uso de las tecnologías de información y la comunicación”.

VALORES INSTITUCIONALES:

Trabajo en Equipo, Liderazgo, Tolerancia, Disciplina, Auto estima, Solidaridad, Honestidad, Responsabilidad, Puntualidad, etc.

ITINERARIO FORMATIVO

INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR TECNOLOGICO PUBLICO ARGENTINA
DISEÑO CURRICULAR BÁSICO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA ()**

MÓDULOS FORMATIVOS	UNIDADES DIDÁCTICAS	SEMESTRE (N° DE HORAS SEMANALES)						CREDITOS		DURACIÓN EN HORAS			
		I	II	III	IV	V	VI	U.D.	MODULO	TOTAL HORAS	HORAS MODULO	% HORAS PPP (*)	
MÓDULOS TRANSVERSALES DE FORMACION GENERAL	Comunicación	Técnicas de Comunicación	2					1,5	3	36	72		
		Interpretación y Producción de Textos		2				1,5		36			
	Matemática	Lógica y Funciones	2					1,5	3	36	72		
		Estadística General		2				1,5		36			
	Sociedad y Economía	Sociedad y Economía en la Globalización			3				2	2	54		54
Ecología y Desarrollo Sostenido	Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible			3				2	2	54	54		
Actividades	Cultura Física y Deporte	2						1,5	3	36	72		
	Cultura Artística		2					1,5		36			
MÓDULOS TRANSVERSALES DE FORMACION ESPECIFICA	Informática	Informática e Internet	2					1,5	3	36	72		
		Ofimática		2				1,5		36			
	Idioma Extranjero	Comunicación Interpersonal				2			1,5	3	36	72	
		Comunicación Empresarial					2		1,5		36		
	Investigación Tecnológica	Fundamentos de Investigación		2					1,5	6	36	144	
		Investigación e Innovación Tecnológica			2				1,5		36		
		Proy. de Investigación e Innovación Tecnológica				4			3		72		
	Relaciones con el Entorno de Trabajo	Ética Profesional					2		1,5	3	36	72	
		Liderazgo y Trabajo en Equipo						2	1,5		36		
	Gestión Empresarial	Organización y Constitución de Empresas					2		1,5	3	36	72	
Proyecto Empresarial							2	1,5	36				
CONSEJERÍA	Formación y Orientación	Legislación e Inserción Laboral					3	2	2	54	54		
FORMACION ESPECIFICA (Módulos Técnico - Productivos)	Módulo N° 01 Gestión de soporte técnico, seguridad y tecnologías de la información y comunicación	Organización y administración del soporte técnico	4					3	31	72	756	265	
		Integración de las Tecnologías de infor. y comunic.	4					3		72			
		Mantenimiento de equipos de cómputo	6					4		108			
		Diseño de redes de comunicación	5					4		90			
		Seguridad informática	3					2		54			
		Reparación de equipos de cómputo		6				4		108			
		Instalación y configuración de redes de comunica.		4				3		72			
		Herramientas de gestión de redes de comunica.		3				2		54			
		Didáctica en el uso de recursos informáticos		2				2		36			
		Administración de redes		2				2		36			
	Software de servidor de red		3				2	54					
	Módulo N° 02 Desarrollo de software y gestión de base de datos	Análisis y diseño de sistemas			6				5	35	108	828	290
		Herramientas de desarrollo de software			6				4		108		
		Taller de base de datos.			4				3		72		
		Lógica de programación			2				2		36		
		Taller de modelamiento de software			4				3		72		
		Taller de programación distribuida				8			6		144		
		Metodologías de desarrollo de software				2			2		36		
		Taller de programación concurrente				8			6		144		
	Administración de base de datos				6			4	108				
	Módulo N° 03 Gestión de aplicaciones para Internet y producción multimedia	Diseño gráfico					5		4	35	90	846	296
		Animación de gráficos					5		4		90		
		Herramientas multimedia					4		3		72		
		Gestión y administración web					6		4		108		
		Diseño web					4		3		72		
		Taller de programación web						10	8		180		
		Comercio electrónico						3	2		54		
Aplicaciones móviles							4	3	72				
Producción audiovisual						6	4	108					
HORAS	TOTAL HORAS Módulos Técnico Profesionales		22	20	22	24	24	23	101	101	2088	1674	851
	TOTAL HORAS Módulos Transversales		8	10	8	6	6	7	33	33	810	810	
	TOTAL HORAS SEMANALES		30	30	30	30	30	30					
	TOTAL HORAS Y CREDITOS		540	540	540	540	540	540	134	134	2898	2484	

(*) Prácticas Pre Profesionales (35% Mínimo del Total de Horas de cada Módulo Profesional)

Recopilado por: Ing. Juan Luis Galindo Rojas

(**) Resolución Directoral N° 0411 - 2010 - ED.

Carga Horaria

A	B	C	D	E	F	G	L
CARGA HORARIA DOCENTE 2020 - I							
AREA ACADEMICA:				COMPUTACION E INFORMÁTICA			
APELLIDOS Y NOMBRES:				HUERTAS CAMACHO GINA			
COD. PLAZA :				18B211111829			
AÑO ACADEMICO:				2020- I			
CONDICION:				NOMBRADA			
JORNADA LABORAL:				40 HORAS (8:10 AM - 3:10 PM)			
TURNO:				DIURNO			
				06/04/2020			
SEM.	SECC	ESPEC	TURNO	DIA	HORARIO	HORAS LECTIVAS Y NO LECTIVAS	LUG.
V	A	10	D	aLunes	08:15-09:00	Gestión y administración web	Lab5
V	A	10	D	aLunes	09:00-09:45	Gestión y administración web	Lab5
V	A	10	D	aLunes	9:45-10:30	Gestión y administración web	Lab5
V	A	10	D	aLunes	10:30-11:15	Gestión y administración web	Lab5
			D	aLunes	11:30-12:15	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	aLunes	12:15-1:00	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	aLunes	1:00-1:45	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	aLunes	1:45-3:10	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
III	A	10	D	Martes	08:15-09:00	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	A	10	D	Martes	09:00-09:45	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	A	10	D	Martes	9:45-10:30	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	A	10	D	Martes	10:30-11:15	Taller de modelamiento de software	Lab2
			D	Martes	11:30-12:15	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	Martes	12:15-13:00	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	Martes	1:00-1:45	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	Martes	1:45-3:10	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
V	B	10	D	cMiércoles	08:15-09:00	Gestión y administración web	402
V	B	10	D	cMiércoles	09:00-09:45	Gestión y administración web	402
			D	cMiércoles	9:45-10:30	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	cMiércoles	10:30-11:15	Superv. Exp. Format. En Situac. Reales de Trabajo	Sala de Prof.
			D	cMiércoles	11:30-12:15	Preparación de Clases	Sala de Prof.
			D	cMiércoles	12:15-1:00	Preparación de Clases	Sala de Prof.
			D	cMiércoles	1:00-1:45	Preparación de Clases	Sala de Prof.
			D	cMiércoles	1:45-3:10	Preparación de Clases	Sala de Prof.
III	B	10	D	dJueves	08:15-09:00	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	B	10	D	dJueves	09:00-09:45	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	B	10	D	dJueves	09:45-10:30	Taller de modelamiento de software	Lab2
III	B	10	D	dJueves	10:30-11:15	Taller de modelamiento de software	Lab2
			D	dJueves	11:30-12:15	Preparación de Clases	Sala de Prof.
			D	dJueves	12:15-13:00	Investigación e Innovación	Sala de Prof.
			D	dJueves	1:00-1:45	Investigación e Innovación	Sala de Prof.
			D	dJueves	1:45-3:10	Investigación e Innovación	Sala de Prof.
V	A	10	D	eViernes	08:15-09:00	Gestión y administración web	401
V	A	10	D	eViernes	09:00-09:45	Gestión y administración web	401
			D	eViernes	09:45-10:30	Investigación e Innovación	Sala de Prof.
V	B	10	D	eViernes	10:30-11:15	Gestión y administración web	Lab5
V	B	10	D	eViernes	11:30-12:15	Gestión y administración web	Lab5
V	B	10	D	eViernes	12:15-1:00	Gestión y administración web	Lab5
V	B	10	D	eViernes	1:00-1:45	Gestión y administración web	Lab5
			D	eViernes	1:45-3:10	Investigación e Innovación	Sala de Prof.
DIRECTOR GENERAL				JEFE DE UNIDAD ACADÉMICA		JEFE DE A.A. DE COMPUTACIÓN E INFORM.	
REP. DE LOS DOCENTES							

Syllabus



SÍLABO DE TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

I. INFORMACIÓN GENERAL

Carrera Profesional	: Computación e Informática
Módulo	: Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos
Unidad Didáctica	: Taller Modelamiento de Software
Créditos	: 3
Semestre Académico	: III
Nº de Horas Semanal	: 4
Nº de Horas Semestral	: 72
Docente	: Mg. Huertas Camacho Gina Lic.. Rivero Esquivel , Alberto

II. COMPETENCIA DE LA CARRERA PROFESIONAL

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

III. CAPACIDADES TERMINALES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Capacidad terminal:	Criterios de Evaluación
Modelar al arquitectura del Software	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información. • Utiliza herramientas (software) pertinentes para el modelamiento y de la estructura lógica y física del sistema y diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada

IV. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

Semanas	Elementos de capacidad	Actividades de aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas previas
1	Introducción a La Arquitectura del .Net Framework y programas consola	Nº 01 Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales.	Introducción a La Arquitectura del .Net Framework <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conociendo la Arquitectura del .net Framework 4.0 ✓ Biblioteca de clases de .net ✓ Consideraciones para la instalación de .Net 	Esquema Previo: Fundamentos de la Arquitectura Net Framework
2			Entorno Integrado de Desarrollo (IDE): Ventanas y herramientas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructura en un programa- net ✓ Tipos de datos, declaración de constantes y variables ✓ Conversión de datos. Operadores aritméticos y relacionales 	Debate Diferencia entre las diversas estructuras empleadas en código
3			Codifica programas con estructuras secuenciales.	Programando Aplicaciones sencillas sin herramientas Visuales por consola <ul style="list-style-type: none"> ✓ Codificar Estructuras Secuenciales.. ✓ Aplicaciones con cuadros de mensajes
4 5 6	Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas	Nº 02 Empleo Adecuado de las estructuras Condicionales durante las tomas de decisiones.	Estructuras de Control <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructuras Condicionales SI(IF) ✓ Estructuras Condicionales Múltiple :Select Case..End Select ✓ Estructuras Repetitivas por pasos y por condición ✓ Salidas y fin del programa 	¿Bajo qué criterio se puede trabajar con Múltiples condiciones ?
7	Utiliza arreglos para almacenar información .	Nº 03 Empleando arreglos en los Programas de .Net	Arreglos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arreglos vectoriales: Declaracion, asignación y lectura de elementos ✓ Asignar datos al arreglo ✓ Lectura de elementos de arreglo ✓ ArrayList 	Debate Arreglos
8 9 10 11	Conoce y emplea adecuadamente procedimientos y funciones en sus programas	Nº 04 Empleando funciones predefinidas en Vs.net	Funciones <ul style="list-style-type: none"> ✓ Funciones predefinidas de visual .Net; Sintaxis ✓ Llamada a métodos , funciones y procedimientos ✓ Parámetros por valor 	¿Por qué utilizar Funciones? ¿Cómo manejar procedimientos? ¿Por qué el uso parámetros ? ¿Cuándo y cómo debemos trabajar con parametros?
12 13 14 15	Desarrollo de aplicaciones de interface gráfica empleando las propiedades y	Nº 05 Diseñando aplicaciones visuales con formularios.	Aplicaciones Windows con formularios <ul style="list-style-type: none"> ✓ Controles propiedades , método y eventos ✓ Control de eventos handles; Asociación de múltiples eventos de objetos a código ✓ Objeto ejecutor del procedimiento sender .Manejo del 	Esquema Previo Elementos de una interfaz Window s

	métodos de los controles		objeto sender en ejecución de eventos ✓ Manejador de eventos e ✓ Aplicaciones del manejo de eventos : Códigos asociados a la presión de teclas, cancelar la presión de teclas , Control sobre el cierre de ventanas	
16 17	Conocer y aplicar el uso de las propiedades ,métodos y eventos de las listas :Listbox y ComboBox	Nº6 Desarrollando aplicaciones utilizando propiedades, métodos y eventos de las listas.	Estructuras de las listas ✓ Propiedades y métodos básicos ✓ Validación de acciones en la lista ✓ Algoritmos aplicados a listas ✓ Listas multicolumna y multiselección	¿Qué es una Lista? ¿Cómo podemos comprender el manejo de listas?
18		Recuperación		

V. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la Unidad Didáctica es aplicará los siguientes procedimientos didácticos:

- ✓ Clases Teóricas: con exposición del Docente y la participación activa de los Alumnos
- ✓ Practicas : Se irán resolviendo aplicaciones según la Guía de Laboratorio

VI. EVALUACIÓN

- La escala de calificación es vigesimal y el calificativo mínimo aprobatorio es trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 o más se considera como una unidad a favor del estudiante.
- El estudiante que en la evaluación de una o más Capacidades Terminales programadas en la Unidad Didáctica (Asignaturas), obtenga nota desaprobatoria entre diez (10) y doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación programado.
- El estudiante que después de realizado el proceso de recuperación obtuviera nota menor a trece (13), en una o más capacidades terminales de una Unidad
- Didáctica, desaprueba la misma, por tanto repite la Unidad Didáctica.
- El estudiante que acumulara inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica (Asignaturas), será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación.

VII. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS /BIBLIOGRAFÍA

-Impresos
✓ CRISTIAM SANCHEZ FLORES : Desarrollando Aplicaciones con Visual Basic.Net , Editorial Macro
✓ EVANGELOS PETROTSOS : Visual Basic .Net La Biblia
✓ FRANCISCO CHARTE OJEDA : Visual Basic. Net (Guia Practica)
✓ F.LIS UNI : Programando con Visual Studio.Net
-Digitales (página WEB)
✓ http://msdn.microsoft.com/es-es/library/aa139615.aspx
✓ www.vtc.com/products/Microsoft-Visual-Studio-.NET-Espanol-tutorials.htm
✓ www.programacionfacil.com/visual_basic_net/start
✓ www.programar.net
✓ www.programatium.com
✓

Lima, 19 de Marzo del 2020

Mg. GINA HUERTAS CAMACHO

Lic. RIVERO ESQUIVEL, ALBERTO



SÍLABO DE GESTION Y ADMINISTRACION WEB

I. INFORMACIÓN GENERAL

Carrera Profesional	: Computación e informática
Módulo	: Gestión de aplicaciones para internet y producción multimedia.
Unidad Didáctica	: GESTION Y ADMINISTRACION WEB
Créditos	: 4
Semestre Académico	: V
N° de Horas Semanal	: 6
N° de Horas	: 108
Semestral	
Docente	: Mg. Huertas Camacho Gina . Ing. Tacza Huiza, David M.

II. COMPETENCIA DE LA CARRERA PROFESIONAL

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

III. CAPACIDADES TERMINALES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Capacidad terminal	Criterios de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Gestionar Sitios en Internet y Administrar aplicaciones para internet e intranet de acuerdo al requerimiento del cliente 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet.
	<ul style="list-style-type: none"> • Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos
	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene actualizada la aplicación de acuerdo a procedimientos

IV. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

Semanas /fecha	Elementos de capacidad	Actividades de aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas previas
1	Identifica e implementa los tipos de Tecnologías Web.	01 Establece una Introducción a la Programación Web.	<ul style="list-style-type: none"> • Atributos de los Sistemas y aplicaciones • Estratos de la Ingeniería Web • web • Mejores Practicas • Programación Web: Arquitectura Web • Formulación de sistemas basados en web: Metodologías y Ambientes de desarrollo • Servidor Web :Implementación 	Elabora un Cuadro de lenguajes y tecnologías Web.
2 3	Fundamentos del lenguaje de programación PHP	02 Generalidades de PHP5	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a PHP: Historia de PHP, Generalidades PHP5 • Conceptos básicos en la Generación de web sites dinámicos con PHP, Php frente a otro lenguaje • Instalación de software • Conociendo el lenguaje :comentarios, variables tipo de datos • Operadores :Aritméticos de Asignación, de comparación 	Expone los lineamientos básicos que debe contener las páginas en php.
4 5		03 Empleo de las Estructuras de Control	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de Control Conditional • If else, if elseif, Switch • Estructuras de Control Repetitivo :While, Do-While, For, Foreach, Instrucción Break 	Define estructuras de control de flujo
6 7	Complementando formularios con código PHP	04 implementando Formularios y procesos con PHP	<ul style="list-style-type: none"> • Manejos de Formularios: Elementos de un formulario HTML, Campos de formularios HTML(Controles)yPHP, Funcion IsSet 	
8 9	Tratamiento de la información mediante diversos tipos de arreglos	05 Uso de Array numéricos y asociados	<ul style="list-style-type: none"> • Arreglos: Concepto, tipos • Creación accediendo al contenido de un array • Array Asociativos • Trabajo con Archivos: Uso de fopen() escritura de archivos y parámetros de fwrite(), 	Implementa arreglos de tipos numéricos y asociativos
10	Operaciones de tratamiento de funciones	06 Conoce y emplea	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones estándar: Matemáticas , funciones para modificar Strings, formatear, concatenar, buscar y reemplazar 	Define Funciones con parámetros

Semanas /fecha	Elementos de capacidad	Actividades de aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas previas
11	planteamiento del paradigma de reutilización de código.	adecuadamente procedimientos y funciones en sus programas	strings de cadena, de fecha <ul style="list-style-type: none"> • Uso del REQUIERE e INCLUDE. • Funciones Personalizadas: Conceptos básicos, Parámetros de las funciones 	
12 13 14 15	Implementación de bases de datos en el proyecto web.	07 Acceder a Bases de Datos y añadir información via Web empleando de Procedimientos Almacenados	Introducción a Base de Datos con Myql: Creación de base de Datos, tablas Php y MySQL: Conexión Mostrar datos de una consulta Consultas de Búsqueda Mantenimiento a una tabla: Añadir, Modificar o Eliminar registros a nuestra base de datos. Procedimientos Almacenados: creación e invocación de un sp	Manipula y gestiona información de una base de datos
16 17 18	Gestión de la información mediante reportes	08 Mostrando información de la base de datos en archivos PDF	Reportes : Creación de PDF desde PHP; La librería DomPDF, de PHP para convertir HTML a PDF	Gestiona la información de la base de datos mediante los reportes

V. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la unidad didáctica se aplicaran los siguientes procedimientos didácticos:

- Clases Teóricas: Con exposición de parte del docente y la participación activa de los alumnos.
- Práctica: Se irán resolviendo ejercicios y casos según el tema teórico tratado.
- Asesoría: Se asesora la aplicación correcta de los conocimientos teóricos en la solución de un caso real administrado como un proyecto.

VI. EVALUACIÓN

- La escala de calificación es vigesimal y el calificativo mínimo aprobatorio es trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 o más se considera como una unidad a favor del estudiante.
- El estudiante que en la evaluación de una o más Capacidades Terminales programadas en la Unidad Didáctica (Asignaturas), obtenga nota desaprobatoria entre diez (10) y doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación programado.
- El estudiante que después de realizado el proceso de recuperación obtuviera nota menor a trece (13), en una o más capacidades terminales de una Unidad Didáctica, desapueba la misma, por tanto repite la Unidad Didáctica.
- El estudiante que acumulara inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica (Asignaturas), será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación.

VII. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS /BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Otalla Hernández Fernández, Desarrollo de Módulos y Aplicaciones con Apache, New, • Gutiérrez Gallardo, Juan Diego. Desarrollo Web con PHP 6 y MySQL 5.1. 2018

- Luke Welling, Laura Thomson. Desarrollo Web con PHP y MySQL..
- Pavón Puertas, Jacobo. Creación de un sitio web con php y mysql. 5ª Edición Actualizada,. 2018.
- Quigley, Eltie; Gargenta, Marko. PHP y MySQL Práctico: Para Diseñadores y Programadores Web. 2018
- Doyle, M.(2018).”Fundamentos PHP práctico”.Madrid:Anaya Multimedia

WebGrafia

- <http://www.php.net>
- <http://www.mysql.com>
- <http://www.phpmyadmin.net>
- <http://www.w3.org>
- <https://secure.php.net/>
-

Lima, marzo del 2020

Mg. Gina Huertas Camacho
Docente

Ing. Tacza Huiza, David M.
Docente

Programación Curricular



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

UGP



UESTP ARGENTINA

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA
 MÓDULO TÉCNICO PROFESIONAL N° 02
 UNIDAD DIDÁCTICA : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE
 SEMESTRE ACADÉMICO : 2020-I

SEMESTRE : III
 TOTAL HORAS A LA SEMANA : 4
 TOTAL HORAS SEMESTRE :72
 DOCENTE : Mg. Gina Huertas Camacho
 Lic. Rivero Esquivel, Alberto

1. CAPACIDAD TERMINAL: Modelar la arquitectura del software

ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL	CONTENIDOS			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACION	INDICADORES DE LOGRO	SEMANA/ FECHA/ HORAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL				
Introducción a La Arquitectura del .Net Framework y programas consola	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a La Arquitectura del .Net Framework ▪ Conociendo la Arquitectura del .net Framework 4.0 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza Método de la clase console ▪ Implementa Proyectos Consola 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. 	N° 01 Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información. 	1. Elabora programas consola con .net	1
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entorno Integrado ▪ Estructura de programas consola ▪ Tipos de datos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora aplicaciones utilizando métodos de la clase console 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente en las sesiones de práctica de laboratorio. 				2

					metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información		
Codifica programas con estructuras secuenciales.	<ul style="list-style-type: none"> Métodos de la clase console para lectura y escritura de datos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora aplicaciones utilizando Estructura secuenciales WriteLine() y ReadLine() 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés en la implementación de programas consola 				3 04-08 mayo
Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas	<ul style="list-style-type: none"> Expresiones y operadores lógicos Las estructuras condicionales simples y múltiples Estructuras de control repetitivo finito e infinito. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora aplicaciones con estructuras secuenciales y repetitivas 	<ul style="list-style-type: none"> Es puntual en las sesiones de clase. Tiene disposición positiva para el trabajo en equipo. 	Nº 02 Empleo Adecuado de las estructuras Condicionales durante las tomas de decisiones.		2. Utiliza adecuadamente las estructuras condicionales y repetitivas para la toma de decisiones.	4 11-15 mayo 5 18-22 mayo 6 23-29 mayo
Utiliza arreglos para almacenar información .	<ul style="list-style-type: none"> Definición de arreglos Declaración, asignación y lectura de elementos 	<ul style="list-style-type: none"> Determina la necesidad de utilizar arreglos en una aplicación. Elabora aplicaciones con arreglos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. Participa activamente en las sesiones de práctica de laboratorio. 	Nº 03 Empleando arreglos en los Programas de .Net	Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información	3.Elabora aplicaciones empleando datos de tipo array	7 01-05 junio
Conoce y emplea adecuadamente procedimientos y funciones en	<ul style="list-style-type: none"> Funciones predifinidas de visual .Net Sintaxis de Funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora aplicaciones con funciones propias de .net. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones. Toma en cuenta los aspectos éticos 	Nº 04 Empleando funciones predefinidas en Vs.net.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza herramientas (software) pertinentes para el modelamiento y de la estructura lógica 	4 Elabora aplicaciones empleando funciones	8 08-12 junio 09 15-19 Junio

sus programas			al desarrollar sus actividades		y física del sistema y diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada.		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Funciones de Usuario FDU. ▪ Parámetros por valor y referencia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora aplicaciones de tipo procedimental en base a funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. 				<p>10 22-26 Junio</p> <p>11 29 Junio 03 julio</p>
Desarrollo de aplicaciones de interface gráfica empleando GUI y Controles	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones Windows con formularios • Controles propiedades , método y eventos 	Elabora aplicaciones con interface visual y subprocesos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. 	Nº05 Diseñando aplicaciones visuales con formularios.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza herramientas (software) pertinentes para el modelamiento y de la estructura lógica y física del sistema y diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada. 	5. Diseña aplicaciones con interface visual y subprocesos.	<p>12 06-10 Julio</p> <p>13 13 al 17 Jul</p> <p>14 20-24 Julio</p> <p>15 27 -31 Julio</p>
Conocer y aplicar el uso de las propiedades ,métodos y eventos de las listas :ListBox y ComboBox	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Listas Estructura, Propiedades y métodos básicos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Emplea el objeto Lista sus propiedades , métodos y eventos y sus diversas aplicaciones 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. ▪ Toma en cuenta sugerencias 	Nº6 Desarrollando aplicaciones utilizando propiedades , métodos y eventos de las listas.		6 Conoce la estructura de una lista	<p>16 03-07 agosto</p> <p>17 10-14 agosto</p>
Recuperación							18 17-21 Agosto
Total horas							72 horas

Lima, Marzo del 2020



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

UGP



IESTP ARGENTINA

Mag. Gina Huertas Camacho

Lic. Rivero

Esquivel, Alberto

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: GESTION Y ADMINISTRACION WEB

CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA

MÓDULO TÉCNICO PROFESIONAL N° 03

UNIDAD DIDÁCTICA : GESTION DE APLICACIONES PARA INTERNET Y PRODUC.MULTIMEDIA

SEMESTRE ACADÉMICO : 2020-I

SEMESTRE : V

TOTAL HORAS A LA SEMANA : 6

TOTAL HORAS SEMESTRE : 108

DOCENTE : Mg. Huertas Camacho, Gina
Ing. Tacza Huiza, David M.

1. CAPACIDAD TERMINAL: Gestionar Sitios en Internet y Administrar aplicaciones para internet e intranet de acuerdo al requerimiento del cliente

ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL	CONTENIDOS			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACION	INDICADORES DE LOGRO	SEMANA FECHA/HORAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL				
<i>Identifica e implementa los tipos de Tecnologías Web.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Atributos de los Sistemas y aplicaciones Estratos de la Ingeniería Web web Mejores Practicas Programación Web: Arquitectura Web Formulación de 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora sitios web utilizando el lenguaje PHP 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje. Participa activamente en 	01 Establece una Introducción a la Programación Web.	<ul style="list-style-type: none"> Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila, analiza y presente propuestas de servicio al 	1 Conoce los conceptos principales de la tecnología Web y elabora aplicaciones empleando lenguaje PHP	1 15-22 abril

	sistemas basados en web: Metodologías y Ambientes de desarrollo Servidor Web :Implementación		las sesiones de práctica de laboratorio.		cliente de acuerdo a los requerimientos básicos		
Fundamentos del lenguaje de programación PHP .	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a PHP: Historia de PHP, Generalidades PHP5 Conceptos básicos en la Generación de web sites dinámicos con PHP Conociendo el lenguaje :comentarios, variables tipo de datos Operadores :Aritméticos de de Asignación, de comparación. 	Implementa aplicaciones sencillas con PHP5	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés en la implementación de programas web 	02 Generalidades de PHP5		2 27 abril 01 mayo 06 horas 3 04-08 mayo	
Estructuras Condicionales	Expresiones y operadores lógicos Las estructuras condicionales simples y múltiples Estructuras de control repetitivo finito e infinito.	Elabora aplicaciones con estructuras secuenciales y repetitivas	<ul style="list-style-type: none"> Es puntual en las sesiones de clase. Tiene disposición positiva para el trabajo en equipo. 	03 Empleo de las Estructuras de Control		2. Emplea adecuadamente las estructuras condicionales y repetitivas para la toma de decisiones.	4 11-15 mayo 5 18-22 Mayo
Complementando formulario con código php	Manejos de Formularios: Elementos de un formulario HTML, Campos de formularios HTML(Controles)y PHP,	Diseña interfaz empleando el lenguaje HTML	Muestra actitud responsable al ser puntual en	04 Implementand o Formularios y	Determina los requerimientos técnicos del sitio en	3. Desarrolla Intefaz mediante	6 25-29 Mayo 06 horas

	Funcion IsSet		las sesiones de aprendizaje	procesos con PHP	internet. Recopila , analiza y presente propuestas de	formularios con HTML	7 01-05 Junio 06 horas
Tratamiento de la información mediante diversos tipos de arreglos	Arreglos: Concepto, tipos Creación accediendo al contenido de un array Array Asociativos Trabajo con Archivos : Uso de fopen() escritura de archivos y parámetros de fwrite().Evaluacion	Elabora aplicaciones con arreglos	Participa activamente en las sesiones de práctica de laboratorio.	05 Uso de Array numéricos y asociados	<ul style="list-style-type: none"> • Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila, analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos 	4 Elabora aplicaciones empleando datos de tipo array	8 08-12 Junio 06 horas 09 15-19 Junio 06 horas
Operaciones de tratamiento de funciones planteamiento del paradigma de reutilización de código.	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones estándar: Matemáticas , funciones para modificar Strings, formatear, concatenar, buscar y reemplazar strings de cadena, de fecha • Uso del REQUIERE e INCLUDE. ▪ Funciones Personalizadas: Conceptos básicos, Parámetros de las funciones 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora aplicaciones de tipo procedimental en base a funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones. ▪ Toma en cuenta los aspectos éticos al desarrollar sus actividades 	06 Conoce y emplea adecuadamente procedimientos y funciones en sus programas	servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos	5 Identifica funciones de acuerdo a las necesidades	10 22-24 Junio 06 horas 11 29 Junio 03 Julio 06 horas

Implementación de bases de datos en el proyecto web.	<p>Introducción a Base de Datos con Myql: Creación de base de Datos, tablas</p> <p>Php y MySQL: Conexión</p> <p>Mostrar datos de una consulta. Consultas de Búsqueda</p>	<ul style="list-style-type: none"> Manipula y gestiona información de una base de datos 	<p>Toma en cuenta los aspectos éticos al desarrollar sus actividades</p>	<p>07</p> <p>Accede a Bases de Datos y añadir información via Web, empleando Procedimientos Almacenados</p>	<p>Mantiene actualizada la APLICACIÓN de acuerdo a procedimientos establecidos y</p> <p>establece políticas de accesibilidad y seguridad</p>	<p>6 Crea base de datos con mysql, gestionando la información de la base de datos y reportes</p>	<p>12 06-10 Julio 6 horas 13 13-17 julio</p> <p>14 20-24 Julio</p> <p>15 27-31 Julio 6 horas</p>
Gestión de la información mediante reportes	<p>Reportes : Creación de PDF desde PHP;</p> <p>La librería DomPDF, de PHP para convertir HTML a PDF. Evaluación Final</p>	<p>Emplea la librería DomPDF para mostrar información de la base de datos en documento PDF</p>	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones 	<p>08</p> <p>Mostrando información de la base de datos en archivos PDF</p>			<p>16 03-07 Agosto</p> <p>17 10-14 Agosto 06 horas</p>

Recuperación	18 17-21 agosto
Total horas	108 horas

Mag. Gina Huertas Camacho

Docente

Ing. Tacza Huiza, David M

Docente

Fichas de sesión de Aprendizaje

**Taller de Modelamiento De
Software**

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SESION 01

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática

Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**

Unidad Didáctica : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

Semestre : III A-10

Docente : Gina Huertas Camacho

Fecha : 21 /04 /2020

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL <i>Introducción al desarrollo de aplicaciones de consola empleando el .NET</i>	LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
	LABORATORIO ()	
	TALLER ()	
	CAMPO ()	
	AULA VIRTUAL (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos				
Procedimientos	Concepto		Actitudes	
Reconocer Soluciones, Aplicaciones y Proyectos. Implementar programas de tipo consola	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a La Arquitectura del .Net Framework 		Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .	
SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos			
	¿Qué es programar ? ¿Todos debemos programar?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Video	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Que es Proyecto,Solucion Cuál es su IDE Importancia de Aplicación	Expositivo Demostrativo En maquina	Guias Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	Ejercicios de código para implementar diversas	Demostrativo	Pizarra online idroo	30'

	aplicaciones secuenciales			
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación del aplicaciones consola	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicacion	Preguntando la opinión de alumno	Kahoot

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Sesión 02

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**
Unidad Didáctica : Taller de Modelamiento de software
Semestre : III A-10
Docente : Gina Huertas Camacho
Fecha : 28 /04/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o *01*

Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

Introducción al desarrollo de aplicaciones de consola empleando el .NET

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA virtual (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer Soluciones, Aplicaciones y Proyectos. Implementar programas de tipo consola	<ul style="list-style-type: none">• Conociendo el IDE de VS.NET• Concepto de aplicaciones consola, métodos principales de la clase console()	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre Solución, Proyecto y Aplicación? ¿Cómo se declara variables? ¿cómo establecemos condicione en .net?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Que es Proyecto, Solución Cuál es su IDE Importancia de Aplicación	Expositivo Demostrativo En maquina	Guias Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	Ejercicios de código para implementar diversas aplicaciones secuenciales	Demostrativo	Plumones	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación del aplicaciones consola	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Encuesta Observación	Test con Kahoot Guía de Laboratorio

Lic. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

(Sesión 03)

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática

Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**

Unidad Didáctica : Taller de Modelamiento de Software

Semestre : III A10

Docente : Gina Huertas Camacho

Fecha : 05 /05/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 01

Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
<i>Codifica programas con estructuras secuenciales.</i>

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer Soluciones, Aplicaciones y Proyectos. Implementar códigos utilizando estructuras de control	Programando Aplicaciones sencillas sin herramientas Visuales por consola ✓ Codificar Estructuras Secuenciales.. ✓ Aplicaciones con cuadros de mensajes	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre Solución, Proyecto y Aplicación? ¿Cómo se declara variables? ¿cómo establecemos condicione en .net?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Que es Proyecto, Solución Cuál es su IDE Importancia de Aplicación	Expositivo Demostrativo En maquina	Guias Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	Ejercicios de código para implementar diversas estructuras de control	Demostrativo	Plumones	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación del aplicaciones Windows	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Preguntas Observación	Test con Kahoot Guía de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
Sesión 04

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
 Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**
 Unidad Didáctica : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE
 Semestre : III-A-10
 Docente : Gina Huertas Camacho
 Fecha : 12 /05/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

Empleo Adecuado de las estructuras durante las tomas de decisiones.

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA Virtual (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer LAS Diversas estructuras de control Implementar códigos utilizando estructuras de control	<ul style="list-style-type: none"> ✓ APLICACIONES CON ESTRUCTURAS DE CONTROL ✓ Aplicaciones con estructuras condicionales: simples,múltiples 	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre BUCLE Y CONDICIONES ? ¿Cómo se decide? ¿cómo establecemos condicione en .net?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata video	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Que es una estructura de condición Que operadores utilizamos que tipos de estructuras condicionales conocemos	Expositivo Demostrativo En maquina	Guias Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	Código en Guia 04 de Laboratorio para implementar diversas estructuras de control	Demostrativo	Laptop	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones consola	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc Software compilador online	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicacion	prueba Desarrollo de Aplicaciones por competencia	orales Computadora Guia de Laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SESION 05

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática

Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**

Unidad Didáctica : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

Semestre : III A-10

Docente : Gina Huertas Camacho

Fecha : 19 /05/20

SEMANAS : 5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 02

Empleo Adecuado de las estructuras durante las tomas de decisiones.

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas	LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
	LABORATORIO ()	
	TALLER ()	
	CAMPO ()	
	AULA VIRTUAL(*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer LAS Diversas estructuras de control Implementar códigos utilizando estructuras de control	<ul style="list-style-type: none"> ✓ APLICACIONES CON ESTRUCTURAS DE CONTROL ✓ Aplicaciones con estructuras condicionales: simples,múltiples 	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre BUCLE Y CONDICIONES ? ¿Cómo se declara variables? ¿cómo establecemos condicione en .net?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata Video	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Que es una estructura de condición Que operadores utilizamos que tipos de estructuras condicionales conocemos	Expositivo Demostrativo En maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	Código en Guía 04 de Laboratorio para implementar diversas estructuras de control	Demostrativo	Compilador online jDoodle.io	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones consola	Demostrativo Practico en laboratorio	laptop Guia	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicacion	Preguntar opinion observación	Lista de cotejo Guía de Laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Sesión 06

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos**
Unidad Didáctica : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE
Semestre : III A-10
Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
Fecha : 26 /05/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 02

Empleo Adecuado de las estructuras durante las tomas de decisiones.

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer LAS Diversas estructuras de control repetitivas Implementar códigos utilizando estructuras de control	✓ Aplicaciones con estructuras Estructuras Repetitivas por pasos y por condición Salidas y fin del programa	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
MOTIVACION	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre BUCLE Y CONDICIONES ? ¿Cómo se cren expresiones? ¿Qué son estructuras finitas einfinitas?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Virtuales Classroom Meet Idroo pizarra on-line	10 min Aprox.
PROPORCIONAR INFORMACION	Desarrollo de contenidos: Que es una estructura Repetitiva Que instrucciones conocemos para implementar bucles	Expositivo Demostrativo En maquina	Guías Resumen Diapositivas Ejemplos	20 min Aprox.
DESAROLLAR PRACTICA DIRIGIDA	Ejercicios en Guia de Laboratorio para implementar diversas estructuras de control	Demostrativo	Computadora Guia de Laboratorio	40'
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TRANSFERENCIAS	Los alumnos proponen solución a programas planteados con estructuras de control repetitivo	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc Software JDodle.io	40'
EVALUACIÓN	El alumno desarrolla aplicaciones libres con manejo de estructuras en el tiempo inidicado		Registro auxiliar	40

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información.

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Elabora aplicaciones de consola con estructuras de control repetitivas	pruebas Preguntar su opinión	Test on line Guia de Laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE SESIÓN 07

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
 Módulo Técnico Profesional : 03
 Unidad Didáctica : taller de modelamiento de software
 Semestre : III A-10
 Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
 Fecha : 02/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° *Nº 03*

Empleando Arreglos en programas de vs.net

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL Tratamiento de la información mediante diversos tipos de arreglos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">LUGAR</th> <th style="text-align: center;">HORAS PEDAGOGICAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>LABORATORIO ()</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TALLER ()</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CAMPO ()</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AULA VIRTUAL ()</td> <td style="text-align: center;">3 hrs. (15 min)</td> </tr> </tbody> </table>	LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS	LABORATORIO ()		TALLER ()		CAMPO ()		AULA VIRTUAL ()	3 hrs. (15 min)
LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS										
LABORATORIO ()											
TALLER ()											
CAMPO ()											
AULA VIRTUAL ()	3 hrs. (15 min)										

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar la necesidad de utilizar arreglos en una aplicación. ▪ Elaborar aplicaciones con arreglos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de arreglos • Declaración, asignación y lectura de elementos 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cómo almacenar n notas y luego mostrar las n notas ?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Virtuales Meet Idroo pizarra on-line Videos	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de arreglos Arreglos Unidimensionales • Creación de arreglos • Recorrer un arreglo para ingresar y mostrar los datos almacenados en este 	Expositivo Demostrativo En maquina	Diapositivas Guia de laboratorio Ejemplos	20 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de guía de laboratorio empleando el compilador online jDoodle.io 	Demostrativo	Pizarra online	40 min Aprox
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran los ejemplos con su propio código en vb.net que generen arreglos dinámicos	Demostrativo Practico en laboratorio	laptop jDoodle	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado y sobre todo calificación de los ejercicios libres que se ha dejado para desarrollar		Registro auxiliar	40'

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Implementa adecuadamente el código en vb.net para la generación de arreglos dinámicos	Estudio de un caso Prueba online	Guia de Preguntas Kahoot

Mg. Gina Huertas Camacho

**Plan de actividad de aprendizaje
Semana 08**

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
 Módulo Técnico Profesional : **02 " Diseño y Construcción de Software "**
 Unidad Didáctica : Taller de Modelamiento de Software
 Semestre : III A10
 Docente : Gina Huertas Camacho
 Fecha : 09/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 08

Empleando funciones predefinidas en Vs.net.

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL Operaciones de tratamiento de funciones planteamiento del paradigma de reutilización de código.	LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
	LABORATORIO ()	
	TALLER ()	
	CAMPO ()	
	AULA (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
- Elaborar aplicaciones con arreglos	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos principales de un arreglo • Estructura for para recorrer sus elementos 	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre procedimientos y funciones? ¿Cómo se invoca una función?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: • Estructura del arreglo • Iteraciones	Expositivo Demostrativo	Guia de laboratorio Ejemplos min Aprox.
Desarrollar ejemplos	• Desarrollo de aplicaciones modelos de funciones	Demostrativo	Guia Proyector min Aprox
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran los ejemplos con su propio código en net que empleen diversos tipos de funciones, para archivos, matemáticas, de fecha, de cadena	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software
Evaluación	Evaluación Parcial		Registro auxiliar”

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Conoce e interpreta las principales sentencias de vb.net	Prueba online	Cuestionario virtual

Lic. Gina Huertas Camacho

**Plan de actividad de aprendizaje
Semana 09**

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
 Módulo Técnico Profesional : **02 " Diseño y Construcción de Software "**
 Unidad Didáctica : Taller de Modelamiento de Software
 Semestre : III A10
 Docente : Gina Huertas Camacho
 Fecha : 16/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

Empleando funciones predefinidas en Vs.net.

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
 Operaciones de tratamiento de funciones
 planteamiento del paradigma de reutilización
 de código.

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA (*)	3 hrs. (15 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza operaciones básicas de lectura y escritura con funciones de - Soluciona aplicaciones empleando funciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto y clasificación de procedimientos y funciones • Funciones predifinidas de visual .Net • Sintaxis de Funciones 	<p>Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .</p>

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre procedimientos y funciones ? ¿Cómo se invoca una función?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos • Argumentos por valor y por referencia 	Expositivo Demostrativo En maquina	Diapositivas Ejemplos	20 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de aplicaciones modelos de funciones 	Demostrativo	Guia Proyector	40 Aprox
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran los ejemplos con su propio código en net que empleen diversos tipos de funciones, para archivos, matemáticas, de fecha, de cadena	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40''
Evaluación	Calificación de los ejercicios libres que se ha dejado para desarrollar		Registro auxiliar	40'

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: • Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
☑Elabora aplicaciones con funciones propias de .net.	Enunciados de aplicaciones modelo y libre	Guías de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

Fichas de sesión de Aprendizaje

Gestión y Administración Web

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

SEMANA 01

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
 Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
 Unidad Didáctica : GESTION Y ADMINISTRACION WEB
 Semestre : V A-10
 Docente : Mg.Gina Huertas Camacho
 Fecha : 20/04/2020

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

Establece una Introducción a la Programación Web

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

 Identifica e implementa los tipos de Tecnologías Web

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUAL (*)	3 hrs.30' (150min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer que es una página dinámica y que es un servidor web	<ul style="list-style-type: none"> • Atributos de los Sistemas y aplicaciones • Estratos de la Ingeniería Web • Mejores Practicas • Programación Web: Arquitectura Web • Formulación de sistemas basados en web: Metodologías y Ambientes de desarrollo • Servidor Web :Implementación 	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es una Pagina web? ¿Lenguaje utilizado para crear la página web?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Video Pizarra online	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Introducción Historia de PHP, Servidor web, evolución	Expositivo Demostrativo Compilador online	Guías Diapositivas ejemplos	30 min Aprox.
Deducir conceptos básicos previos a la programación	Ventajas y Desventajas del Lenguaje de Php ELEMENTOS DE PROGRAMACION	Demostrativo	Pizarra online	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web	Demostrativo Practico en Piazza.io	Meet Compilador online	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Kahoot	40'

Evaluación de los aprendizajes		
Criterio(s) de Evaluación: Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos		
Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación y desarrolla un ejemplo práctico	Preguntas	Cuestionario on- Line

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

Semana 02

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : GESTION Y ADMINISTRACION WEB
Semestre : V A-10
Docente : Gina Huertas Camacho
Fecha : 27 /04/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 02 Generalidades de PHP5

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL Fundamentos del interprete PHP	LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
	LABORATORIO ()	
	TALLER ()	
	CAMPO ()	
	AULA VIRTUAL (*)	3 hrs 30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer que es una página dinámica y que es un servidor web	<ul style="list-style-type: none">Introducción a PHP: Historia de PHP, Generalidades PHP5 Conceptos básicos en la Generación de web sites dinámicos con PHP, Php frente a otro lenguaje Instalación de software	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica.

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es una Página web? ¿Lenguaje utilizado para crear la página web?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Introducción Historia de PHP, Servidor web, evolución	Expositivo Demostrativo En maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos previos a la programación	Ventajas y Desventajas del Lenguaje de Php ELEMENTOS DE PROGRAMACION	Demostrativo	Plumones	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes

Criterio(s) de Evaluación: : Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Preguntas Practica	Cuestionario on- Line Guía de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

Semana 03

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : GESTION Y ADMINISTRACION WEB
Semestre : V A-10
Docente : Gina Huertas Camacho
Fecha : 04 /05/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o *02* Generalidades de php5

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

Fundamentos del interprete PHP

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUAL (*)	3 hrs 30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer que es una página dinámica y que es un servidor web	<ul style="list-style-type: none">• Conociendo el lenguaje :comentarios, variables tipo de datos• Operadores :Aritméticos de Asignación, de comparación	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica.

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es una variable? ¿Qué tipos de variables conoces ?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata Pizarra on-line idroo	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Variables en php creación y tipos principales	Expositivo Demostrativo En maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos previos a la programación	Características principales de las variables en las páginas de php	Demostrativo	kahoot	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con variables de diversos tipos	Demostrativo Practico en laboratorio	Compilador on-line Piazza.io	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30''

Evaluación de los aprendizajes		
Criterio(s) de Evaluación: : Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos		
Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Preguntas Practica	Cuestionario on- Line Guía de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 04

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : **GESTION Y ADMINISTRACION WEB**
Semestre : **V A-10**
Docente : **Mg.Gina Huertas Camacho**
Fecha : **11/05/20**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 03

Empleo de las Estructuras de Control

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PHP

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA (*)	3 hrs 30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer Cuales son las principales estructuras de control en PHP	<ul style="list-style-type: none">• Sintaxis de Estructuras de control Selectiva• Concepto, sintaxis• Ejemplos	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica.

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es una Condición? ¿Estructuras condicionales de una página web?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Tipos de Estructuras condicionales simples, múltiples y Estructuras repetitiva	Expositivo Demostrativo En m maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos de estructuras	Ventajas y Desventajas estructuras condicionales simples y múltiples en Php	Demostrativo	Plumones	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web y con condiciones	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30'

Evaluación de los aprendizajes		
Criterio(s) de Evaluación: : Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos		
Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Preguntas de opinión Practica	Lista de cotejo Guia de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 05

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : **GESTION Y ADMINISTRACION WEB**
Semestre : **V A-10**
Docente : **Mg.Gina Huertas Camacho**
Fecha : **18/05/20**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o *03*

Empleo de las Estructuras de Control

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE PHP

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA (*)	3 hrs 30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer Cuales son las principales estructuras de control en PHP	<ul style="list-style-type: none">• Estructuras de control Repetitiva While,do while, for• Características principals• Sintaxis• Ejemplos	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica.

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es un bucle? ¿Estructuras condicionales de una página web?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata plumones	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Tipos de, múltiples y Estructuras repetitiva	Expositivo Demostrativo En m maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos de estructuras	Ventajas y Desventajas estructuras repetitivas en Php	Demostrativo	Plumones	30'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web y con condiciones	Demostrativo Practico en laboratorio	Pc software	40'
Evaluación	Preguntas de lo explicado		Registro auxiliar	30'

Evaluación de los aprendizajes		
Criterio(s) de Evaluación: : Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila , analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos		
Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Reconoce elementos principales en una aplicación	Preguntas Practica	Cuestionario on-line Guía de laboratorio

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 06

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : GESTION Y ADMINISTRACION WEB
Semestre : V A10
Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
Fecha : 23/05/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° *Nº ...04*

IMPLEMENTANDO FORMULARIOS Y PROCESOS CON php...

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
COMPLEMENTANDO FORMULARIOS CON
CODIGO DE PHP

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUA (*)	3 hrs30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Implementar interfaz para el ingreso de información y procesar estos datos en páginas de php	<ul style="list-style-type: none">Formularios :concepto, creación etiquetas principales y sus atributosAtributos principales del formulario método Get,PostAction para invocar a otra páginas	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION (aproxim)
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es un formulario? ¿Por qué son importantes los formularios en los sitios web? ¿Por qué identificar sus atributos?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata Pizarra online	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Técnicas principales para recuperar información de los formularios Demostrar mediante ejemplos	Expositivo Demostrativo En maquina	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos de estructuras	Ventajas y Desventajas de separar el código de la interfaz en una aplicación web	Demostrativo	Compilador on line phpfiddle.io	20'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web y con controles	Demostrativo Practico en laboratorio		30'
Evaluación	Revisión y calificación de prácticas libres con la implementación de formularios para el ingreso de información y de páginas en PHP para el proceso Retroalimentación		Registro auxiliar	50'

Evaluación de los aprendizajes

- **Criterio(s) de Evaluación:** Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila, analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Elabora programas con lenguaje PHP que procesan la información ingresada desde el Formulario (HTML)	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Revisión de guías de laboratorio 	Guías de laboratorio Practicas Calificadas

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 07

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional **Gestión de aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**
Unidad Didáctica : GESTION Y ADMINISTRACION WEB
Semestre : V A10
Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
Fecha : 01/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° *Nº ...04*

IMPLEMENTANDO FORMULARIOS Y PROCESOS CON php...

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL
COMPLEMENTANDO FORMULARIOS CON
CODIGO DE PHP

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUAL (*)	3hrs.30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Implementar interfaz para el ingreso de información y procesar estos datos en páginas de php	<ul style="list-style-type: none">Campos de formularios HTML (checkbox, radiobutton, menu desplegables).Funcion IsSet	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION (aproxim)
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Qué es postback? ¿En qué momento se envía la página al servidor?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	Separata Pizarra online	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: Técnicas principales para enviar información de diversos campos entre paginas html y php Demostrar mediante ejemplos	Expositivo Demostrativo En un compilador	Guías Diapositivas ejemplos	40 min Aprox.
Deducir conceptos básicos de estructuras	Ventajas y Desventajas de separar el código de la interfaz en una aplicación web	Demostrativo	Compilador on line phpfiddle.io	20'
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran la implementación aplicaciones con formulario Web y con diversos campos	Demostrativo Practico en laboratorio		30'
Evaluación	Revisión y calificación de prácticas libres con la implementación de formularios para el ingreso de información y de páginas en PHP para el proceso Retroalimentación		Registro auxiliar	50'

Evaluación de los aprendizajes

- **Criterio(s) de Evaluación:** Determina los requerimientos técnicos del sitio en internet. Recopila, analiza y presente propuestas de servicio al cliente de acuerdo a los requerimientos básicos

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Responde adecuadamente a las preguntas planteadas Elabora programas con lenguaje PHP que procesan la información ingresada desde el Formulario (HTML)	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas • Revisión de guías de laboratorio 	Guías de laboratorio Practicas Calificadas

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 08

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional : 03 "Gestión de aplicaciones para internet y producción multimedia"
Unidad Didáctica : Gestión y Administración Web
Semestre : 5 A10
Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
Fecha : 08/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N^o 04 Uso de Array numéricos y asociados

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

Tratamiento de la información mediante diversos tipos de arreglos

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUAL (*)	3 hrs.30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer que es un arreglo numérico, asociativos y como se crean en php	<ul style="list-style-type: none">Arreglos: Concepto, tipos Creación accediendo al contenido de un array	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿Cuál es la diferencia entre índices numéricos y asociativos? ¿Cómo se recorre un arreglo?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	video	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de arreglos • Arreglos Unidimensionales • 	Expositivo Demostrativo En maquina	Diapositivas ejemplos	30 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	• EJEMPLOS PRACTICOS DE	Demostrativo	phpFidle	10 min Aprox
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran los ejemplos con su propio código en php que generen arreglos asociativos y dinámicos	Demostrativo Practico en laboratorio	Pizarra on-line idroo	45'
Evaluación	Preguntas de lo explicado y desarrollado durante las primeras sesiones	Prueba online	Formularios Google calificado	45

Evaluación de los aprendizajes

Se aplicara inicialmente el examen de laboratorio CE1 Luego se continuara con array

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Contesta preguntas sobre los temas tratados en las primeras sesiones	Prueba	Cuestionario on-line

Mg. Gina Huertas Camacho

PLAN DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SEMANA 09

DATOS GENERALES :

Carrera Profesional : Computación e Informática
Módulo Técnico Profesional : 03 "Gestión de aplicaciones para internet y producción multimedia"
Unidad Didáctica : Gestión y Administración Web
Semestre : 5 A10
Docente : Mg. Gina Huertas Camacho
Fecha : 15/06/20

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04 Uso de Array numéricos y asociados

ELEMENTO DE LA CAPACIDAD TERMINAL

Tratamiento de la información mediante diversos tipos de arreglos

LUGAR	HORAS PEDAGOGICAS
LABORATORIO ()	
TALLER ()	
CAMPO ()	
AULA VIRTUAL (*)	3 hrs.30' (150 min)

Contenidos		
Procedimientos	Concepto	Actitudes
Reconocer que es un arreglo numérico, asociativos y como se crean en php	<ul style="list-style-type: none">• Array Asociativos• Trabajo con Archivos : Uso de fopen() escritura de archivos y parámetros de fwrite(),	Asume con responsabilidad sus deberes y demuestra actitud crítica .

SECUENCIA METODOLOGICA				
Momentos	ESTRATEGIAS	MÉTODOS/TÉCNICAS	RECURSOS	DURACION
Motivación	Recojo de saberes previos ¿conoce un arreglo con índice no numérico ? ¿Cómo se recorre un arreglo?	Lluvia de ideas Expositivo Interrogativo	video	10 min Aprox.
Proporcionar Información	Desarrollo de contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Arreglos asociativos • Funciones principales de archivo 	Expositivo Demostrativo En maquina	Diapositivas ejemplos	30 min Aprox.
Desarrollar ejemplos	• EJEMPLOS PRACTICOS DE	Demostrativo	phpFidle	10 min Aprox
Resolución de Problemas y transferencias	Los alumnos desarrollaran los ejemplos con su propio código en php que generen arreglos asociativos y dinámicos	Demostrativo Practico en laboratorio	Pizarra on-line idroo	45'
Evaluación	Preguntas de lo	encuesta	kahoot	45

Evaluación de los aprendizajes

Se aplicara inicialmente el examen de laboratorio CE1 Luego se continuara con array

Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Contesta preguntas sobre los temas tratados en las primeras sesiones	Encuesta	Cuestionario on-line

Mg. Gina Huertas Camacho

Materiales Educativos

En cuanto al material educativo por semana se ha diseñado el siguiente material

1. Diapositiva, videos, tutoriales etc.
2. Resumen teórico de la actividad
3. Tarea Actividad de aprendizaje que puede ser tarea para desarrollar, foro, o cuestionario
4. Guía de laboratorio
5. Grabación de la sesión de la sesión virtual todos es

Todos estos materiales los encuentra en el aula virtual del classroom por cada semana para cada Unidad Didáctica



The screenshot shows a Classroom interface for 'Semana 2'. It features a list of six items, each with an icon and a timestamp. The items are: 'Diapositiva Actividad de Aprendizaje 2' (slide icon, 'Última modificación: 4 may.'), 'Actividad de aprendizaje 2' (document icon, 'Publicado el 4 may.'), 'Guia Semana 2' (document icon, 'Publicado el 18:51'), '3A TAREA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2' (assignment icon, 'Fecha de entrega: 11 may.'), '3B TAREA ACADEMICA SEMANA2' (assignment icon, 'Fecha de entrega: 11 may.'), and 'video semana 2' (video icon, 'Publicado el 21:22').

Semana 2	
 Diapositiva Actividad de Aprendizaje 2	Última modificación: 4 may.
 Actividad de aprendizaje 2	Publicado el 4 may.
 Guia Semana 2	Publicado el 18:51
 3A TAREA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2	Fecha de entrega: 11 may.
 3B TAREA ACADEMICA SEMANA2	Fecha de entrega: 11 may.
 video semana 2	Publicado el 21:22

Coloco como muestra 1 ejemplo



Actividad De Aprendizaje 01

"Net Framework"

Semana 01

La plataforma .NET

La plataforma .NET es un conjunto de tecnologías diseñadas para crear aplicaciones Windows, web, móviles diseñada por Microsoft.

Tecnologías intrínsecas de la Plataforma .NET

Las tecnologías intrínsecas que integran la plataforma .NET incluyen:

- ⊕ .NET Framework o marco de trabajo constituye la base de la plataforma .net , e s una infraestructura sobre la que se reúne conjunto de lenguajes y servicio que simplifican el desarrollo de aplicaciones, lo que ofrece es el entorno de ejecución altamente distribuido .

El funcionamiento del Framework consiste en organizar las funcionalidad del S.O en espacios de nombre y asi a la hora de programar sea sencillo encontrar lo que necesita.

Sus principales componentes son

- Lenguajes de compilación
- Biblioteca de clases de .net
- CLR(Common Language Runtime)

Lenguajes de compilación

.Net soporta ya más 20 de Lenguajes de programación y es posible desarrollar cualquiera de los tipos de aplicaciones soporadas en la plataforma,todos con la misma efectividad y rapidez

Biblioteca de Clases

Define el conjunto funcional minimo que debe implementarse para que el marco de trabajo sea soportado por un Sistema Operativo, permitiendo que las aplicaciones corran sobre la plataforma independientemente del sistema operativo. Asi tenemos por ejemplo el proyecto MONO que pretende realizar la implementación de aplicaciones para varios sistemas Operativos por ejemplo LINUX

La biblioteca de clases de .NET FRAMEWORK incluye, entre otros , tres componentes claves :

1. Windows Forms para desarrollar interface de usuario
2. ADO.NET para conectar las aplicaciones a base de datos
3. ASP.NET para construir aplicaciones y servicios web.

La forma de organizar la biblioteca de clases de .Net dentro del código es a través de los espacios de nombres (namespaces), donde cada clase está organizada en espacios por ejemplo para manejar ficheros se utiliza el namespace System.IO para información de una fuente de datos se usa el namespace system.data.

La principal ventaja de los espacios de nombre es que de esta forma se tiene toda la biblioteca de clase de .net centralizada bajo el mismo espacio de nombre(System)

- **CLR**

Ejecuta el código de los lenguajes de .NET , es uno de los PILARES de la tecnología .NET , antes los lenguajes de codificación o bien eran interpretados o bien compilados a binario , con la entrada de JAVA al mercado de las tecnologías , surge el concepto de VM maquina virtual, asi el lenguaje era compilado a un lenguaje intermedio (IL)el cual podía ser ejecutado en toda maquina con la VM instalada , MICROSOFT adopta esta idea en .NET creando el CLR.La diferencia fundamental respecto a JAVA es que.Net no se limita a un único lenguaje.El CLR es el **verdadero núcleo del framework** ya que es el entorno de ejecución

COMPILACION Y CREACION DE ENSAMBLADOS .NET

Ensamblados

Uno de los mayores problemas de las aplicaciones antes de .NET es que en muchos casos tienen que tratar con diferentes archivos binarios (DLL'S) , elementos de registro, conectividad abierta a base de datos (ODBC),etc

Para solucionarlo el FRAMEWORK.NET maneja un nuevo concepto denominado ensamblado. Los ensamblado son ficheros con forma de EXE o DLL que contienen toda la funcionalidad de la aplicación en forma encapsulada

Con los ensamblados ya no es necesario registrar los componentes , porque ellos almacenan dentro de si mismo toda la información necesaria en lo que se denomina Manifiesto.

Compilación del ensamblado

En .NET se puede considerar como múltiples lenguajes , ya que cualquiera que sea el lenguaje finalmente será llevado a un MSIL O IL y a partir de ella se generará el ensamblado empleando un compilador.Los comandos del .Net Framework a emplear para el caso del lenguaje Basic y C# seria VBC y CS

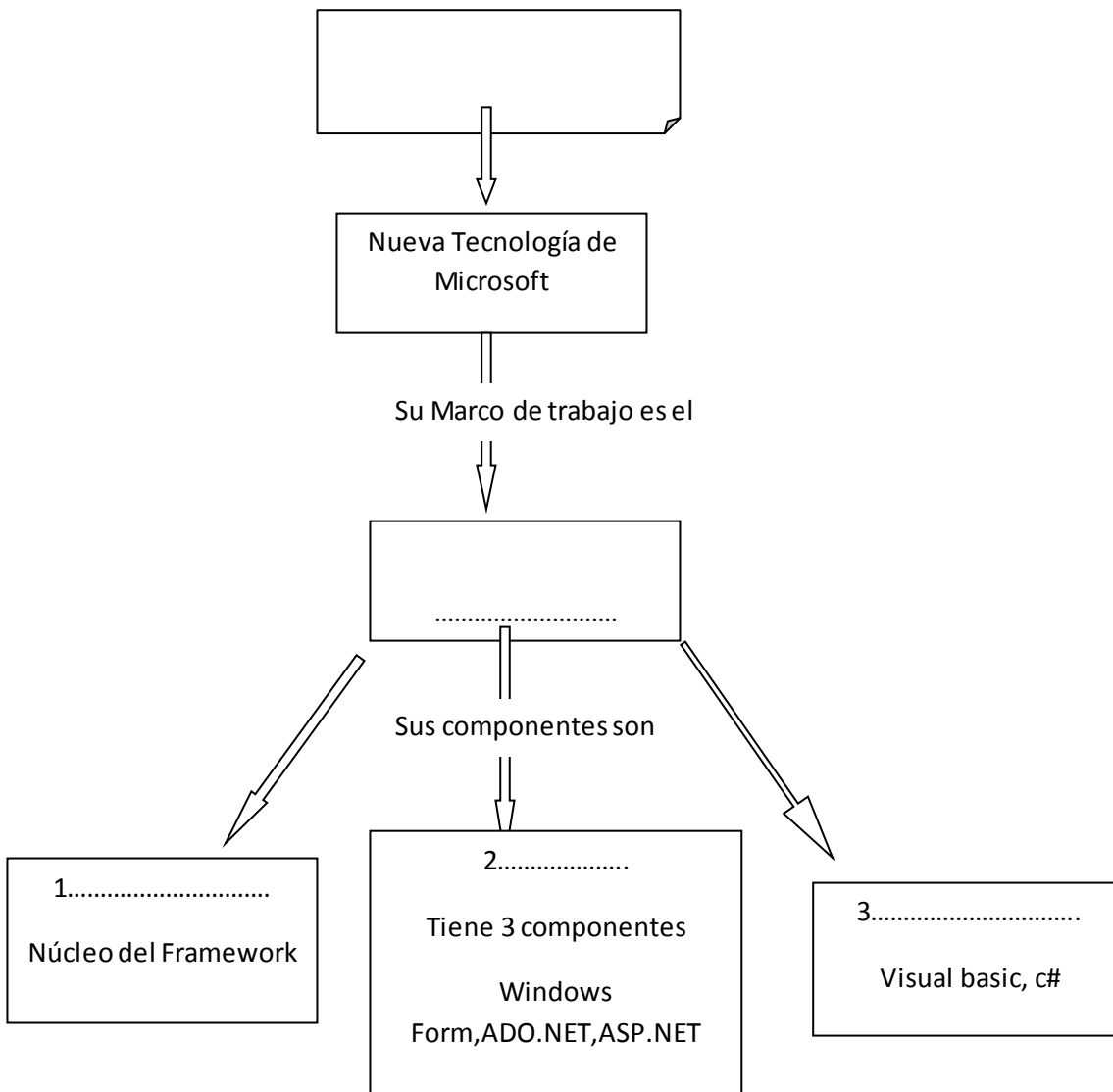
PREGUNTAS DE REPASO

Contestar

1. ¿Qué ventajas existen en la Tecnología .NET al emplear un marco de trabajo?
2. ¿Cuáles son los comandos que utiliza FRAMEWORK y para que sirven.?
3. ¿Qué es un ensamblado?
4. ¿Qué es un NameSpaces?
5. ¿Cómo funciona el framework?

COMPLETA

Completar el siguiente esquema



CREACION DE PROYECTOS CONSOLA EN VB.NET

Objetivos

Luego de completar este laboratorio, el estudiante será capaz de:

- Implementar aplicaciones consola

Ingrese al compilador on-line <https://www.jdoodle.com/compile-vb-dot-net-online/>



Agregar en el módulo código que contenga un saludo en el procedimiento main

```

Module Module1
Sub Main()
    'WRITELIN ES UN METODO DEL OBJETO CONSOLE QUE PERMITE MOSTRAR SALIDAS EN PANTALLA
    Console.WriteLine("Hola Mundo")
    'READ AL SOLICITA UNA ENTRADA DE DATOS AL USUARIO, EN ESTE CASO LO 'USAMOS COMO
    UNA PAUSA , ESPERANDO HASTA QUE PRESIONE POR LO MENOS 'ENTER.
    Console.ReadLine()

End Sub
End Module

Imports System

```

Ejemplo 2

```
Public Class Test
    Public Shared Sub Main()
        Dim x, y as Integer
        x = 10
        y = 25
        System.Console.WriteLine("Sum of x and y = " & (x+y))
    End Sub
End Class
```

Ejemplo 3

Module Modulo2

```
'APLICACION 02
'EMPLEO DE VARIABLES TIPO STRING PARA INGRESO DE DATOS QUE LUEGO SERAN MOSTRADOS
'EN UN MENSAJE FINAL
Sub main()
    Dim NOMBRE As String
    Console.Write("INGRESE NOMBRE : ")
    NOMBRE = Console.ReadLine
    Console.WriteLine("HOLA " + NOMBRE)
    Console.ReadLine()
End Sub
```


Instrumentos de Evaluación

Rubrica para calificar participación en foros

Descripción de la actividad

El estudiante deberá responder a una pregunta que se planteará a través del foro y tendrá una semana para participar. Además, cada participante debe comentar los aportes emitidos por sus compañeros.

Criterios de evaluación

INDICADOR	NO LOGRADO	EN PROCESO	LOGRADO
Frecuencia (2pts)	No participa 0pts	Participa una vez 1pto	Participa en el foro al menos dos veces. 2pts
Coherencia (5 pts.)	Los contenidos plasmados no son coherentes. Resulta difícil comprenderlos. 1pto	Integra los contenidos, pero difícilmente se evidencia una organización coherente de los mismos. 4 - 2pts	Organiza e integra coherentemente los contenidos. 5pts
Reflexión (4pts)	No se evidencia ningún tipo de reflexión en sus aportes. 0 pts.	Se evidencia reflexión, pero es muy limitada. 3-2 pts.	Demuestra capacidad crítica y reflexiva. 4pts
Interacción (5pts)	No participa o lo hace aportando información muy poco relevante. 0 pts.	Responde a los aportes que le realizan sus compañeros con información relevante. 3 pts	Además de responder los aportes que se le realicen en el foro, comenta los aportes de sus compañeros brindando información relevante. 5pts
Redacción y ortografía (2pts)	La redacción es inadecuada y presenta más de 3 faltas ortográficas. 0 pts.	El aporte resulta difícil de comprender o contiene entre 1 a 3 faltas ortográficas. 1pto.	Redacción y ortografía correctas. 2pts.
Referencias (2pts)	No hace uso de bibliografía pertinente. 0 pts.	-	Hace uso de bibliografía pertinente y actualizada. 2pts.
Revisado por:			

RÚBRICA PARA EVALUAR PROYECTO FINAL GRUPAL

Nombre _____

sección _____

Docente _____

CATEGORÍA	EXCELENTE 4pto	BUENO 3pto	SUFICIENTE 2pto	REQUIERE APOYO 1 pto
Preparación	El estudiante muestra en el momento los aspectos más importantes de su proyecto	El estudiante casi siempre muestra en el momento los aspectos más importantes de su proyecto	El estudiante casi siempre muestra en un 50% los aspectos más importantes de su proyecto	El estudiante casi siempre muestra menos del 50% los aspectos más importantes de su proyecto
Conocimiento del Contenido	El estudiante explicar claramente las instrucciones empleadas en sus paginas del proyecto	El estudiante explicar casi siempre en forma clara las instrucciones empleadas en sus paginas del proyecto	El estudiante explicar 50% en forma clara las instrucciones empleadas en sus paginas del proyecto	El estudiante explicar menos del 50% las instrucciones empleadas en sus paginas del proyecto
Contenido/Hechos	Los páginas de php son precisos para el desarrollo de su proyecto web	Los hechos son precisos para casi todos los eventos reportados.	Los hechos son precisos para la mayoría (~75%) de los eventos reportados.	Con frecuencia los hechos son incorrectos para los eventos reportados.
Diseño	El diseño de Front end esta de acuerdo con la maquetación actual de html	El diseño front end de las paginas es algo agradable y fácil de entender.	El diseño front end de las paginas es relativamente legible y entendible	El diseño front end de las paginas es relativamente deficiente
Desarrollo	El proyecto web contiene gestión de base de datos, crud , procesos y reportes	El proyecto web contiene algo de gestión de base de datos, crud , procesos y reportes	El proyecto web contiene solo conexión a base de datos	El proyecto web contiene procesos sin conexión base de datos

Plan de Trabajo de Actividades no Lectivas

*INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
"ARGENTINA"*



**PLAN DE
TRABAJO HORAS NO
LECTIVA
2020-1**



PLAN DE TRABAJO HORAS NO LECTIVAS 2020 - I

PRESENTACIÓN

El presente documento tiene por finalidad establecer los objetivos, resultados y actividades a lograr durante el semestre académico 2020-I como parte de mis actividades en las horas no lectivas asignadas para el presente semestre.

VISIÓN

Contribuir en la formación de profesionales de alta calidad que puedan emplear las futuras tecnología en su entorno académico y laboral.

MISIÓN

Formar profesionales técnicos competentes y emprendedores, capaces de insertarse con éxito en el mundo laboral y/o empresarial, con responsabilidad, honestidad y solidaridad.

VARIABLES

Líder, Alta Calidad, Desarrollo Tecnológico, Calidez, Competentes, Emprendedores.

VALORES

Responsabilidad, honestidad, solidaridad.

MARCO LEGAL

- Ley General de Educación N° 28044;

- Ley N° 30512 - Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;
- DS N° 010-2017-MINEDU - Reglamento de la Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes;
- DS N° 028-2007-ED - Reglamento de Gestión de Recursos Propios y Actividades Productivas Empresariales en las Instituciones Educativas Públicas, RD N° 313-2005-ED Aprueban la Directiva N° 205-2005-UFP-DINESST .
- RD N° 0279-2010-ED que aprueba la Directiva N° 0023-2010-DIGESUTP/DESTP Normas para la aplicación del Nuevo Diseño Curricular Básico de la Educación Tecnológica en los Institutos de Educación Superior Tecnológicos, Institutos Superiores de Educación e Institutos de Educación Superior Pedagógicos autorizados.
- RD N° 929-2011-ED que aprueba la Directiva N° 018-2011-ME/MGP-DIGE-SUT-DESTP “Normas para la aplicación del Nuevo Diseño Curricular Básico de la Educación Superior Tecnológica e Instituto Superior de Educación autorizado”

I. DIAGNÓSTICO

1.1 Carrera profesional:

- Computación e Informática

1.2 Turnos:

- Diurno

1.3 Secciones

- III A-B10, VA-B 10

1.4 Metas de atención

- Alumnos matriculados en 3^a-B -10 y V A-B 10

1.5 Personal docente:

- ♦ Mg. Gina Huertas Camacho

1.7 Horas Semanales :

- ♦ 20 horas lectivas
- ♦ 20 horas no lectivas

II JUSTIFICACIÓN

El presente Plan de Trabajo constituye un documento de gestión que permitirá ir logrando los objetivos estratégicos en las horas no lectivas, a fin de contribuir en la formación integral de los alumnos y en el fortalecimiento de la Institución.

III OBJETIVO

Informar sobre cada una de las actividades no lectivas desarrolladas a mi cargo según el plan de trabajo, referente a los logros y metas alcanzadas.

Referir las metas y consideraciones de planificación, según corresponda.

Estadística de las unidades didácticas: N° de alumnos, aprobados, desaprobados, retirados, por sección.

IV RESULTADOS Y ACTIVIDADES

Los resultados y actividades correspondiente a los rubros Preparación de Clases, Desarrollo Académico e Investigación e Innovación , se detallan a continuación y son los siguientes:

Resultado N° 1: Formular el plan de Horas no lectivas.

Actividades:

- 1.1 Recopilar los formatos enviados por la Jefatura
- 1.2 Formular Plan de horas no Lectivas adecuando a los formatos
- 1.3 Entregar el Plan de Horas no Lectivas para su aprobación

Resultado N° 2: Planificación Curricular.

Actividades:

- 2.1 Coordinación para la actualización de syllabus y programación curricular de la U.D Gestión y Administración Web y Taller de Modelamiento de Software
- 2.2 Entrega física y virtual del syllabus y programación curricular.

Resultado N° 3: Formulación de proyecto de Investigación e Innovación

- 3.1 Formulación del Plan de Proyectos de Investigación aplicado al área de computación
- 3.2 Participación en el comité de Investigación e innovación

Resultado N° 4: Preparación de clases de actividades de enseñanza aprendizaje.

Actividades:

- 4.1 Preparación de material Teórico y práctico para las 17 semanas de la Unidad Taller de Modelamiento de Software y Gestión y Administración Web través de diapositivas, separatas.
- 4.2 Subir el material virtual en el espacio web de mil aulas
- 4.3 Corregir Evaluaciones, prácticas

Resultado N° 5: Mantenimiento y Actualización del aula virtual (innovación)

Actividades:

- 5.1 Socializar con las secciones a mi cargo sobre el ingreso al aula virtual para poder establecer una comunicación fluida fuera del aula de clases dando la mayor comodidad al alumno
- 5.2 Realizar mantenimiento semanal del espacio virtual
- 5.3 Coordinar con alumnos sobre observaciones para mejorar el aula virtual

Resultado N° 6: Supervisión de experiencias formativas en situaciones reales de trabajo

Actividades:

- 6.1 Coordinar con Jefatura del área para el desarrollo del plan anual de trabajo.

V INDICADORES Y MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Los indicadores y medios de verificación se detallan en el Anexo N° 01.

VI PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

La programación de actividades se detalla en el Anexo No. 02

VII MONITOREO Y EVALUACION

El monitoreo de las actividades del Plan Anual de Trabajo estará a cargo del Jefe de la Unidad Académica

La evaluación será efectuada durante el proceso de ejecución en base a los indicadores y medios de verificación establecidos.

Lima, 1 de abril del 2020

Mg. Gina Huertas Camacho
Docente Nombrada