

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DESDE LA ENSEÑANZA
BASADA EN COMPETENCIAS

Programa Educativo: TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN MECATRÓNICA	Facilitador: LIC. EFRAÍN GONZÁLEZ CRUZ
Cuatrimestre: 1 "D"	Periodo Escolar: SEPTIEMBRE-DICIEMBRE-2020

1. DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Herramientas Informáticas I4.0				
Competencia(s) que desarrolla:	Desarrollar y conservar sistemas automatizados y de control, utilizando tecnología adecuada, de acuerdo a normas, especificaciones técnicas y de seguridad, para mejorar y mantener los procesos productivos.				
Horas prácticas:	42	Horas teóricas:	18	Horas totales:	60
Objetivo:	El alumno utilizara software informatico, equipo periferico, plataformas digitales e Internet de las cosas como herramienta de apoyo para la administracion de procesos productivos.				
Nombre de las unidades temáticas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a herramientas informáticas 2. Hoja de cálculo y manejo de base de datos 3. Introducción a Internet de las Cosas 4. Algoritmos 5. Diagrama de flujo, estado y pseudocódigo. 				

2. DATOS DE LAS UNIDADES TEMÁTICAS

Número y nombre de la unidad temática	Objetivo general por unidad temática	Temas de cada unidad temática
1. Introducción a herramientas informáticas	El alumno operará los componentes de una computadora, los equipos periféricos y software como herramientas de apoyo para la administración de procesos productivos.	Navegadores, correo electrónico. Procesador de textos. Presentaciones
2. Hoja de cálculo y manejo de base de datos	El alumno utilizará hojas de cálculo y base de datos como herramientas de apoyo para la gestión de la información y el trabajo colaborativo en línea.	Hoja de cálculo. Manejo de base de Datos
3. Introducción a Internet de las Cosas	El alumno utilizará plataformas digitales como herramienta de apoyo para la comunicación, obtención, transferencia y visualización de información.	Tipos de redes y componentes Conexión a la nube Elementos de Internet de las Cosas IoT Internet Industrial de las Cosas, IIoT Seguridad en IIoT
4. Algoritmos	El alumno elaborará algoritmos para la solución sistemática de problemas.	Algoritmos: tipos, elementos y características. Elaboración de algoritmos para la solución de problemas específicos.
5. Diagrama de flujo, estado y pseudocódigo.	El alumno realizará diagramas de flujo, de estado y pseudocódigo, a partir de un algoritmo propuesto para la solución sistemática de problemas.	Diagramas de flujo Diagramas de estados Pseudocódigo

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)

Unidad:	Introducción a herramientas informáticas	Duración (Horas)*:	5
Objetivo de unidad:	El alumno operará los componentes de una computadora, los equipos periféricos y software como herramientas de apoyo para la administración de procesos productivos.		

Tipos de Saberes

Saber	Saber Hacer	Ser
Identificar los tipos, características y accesibilidad de los navegadores.	Utilizar los diferentes navegadores y motores búsqueda, según las necesidades específicas de acceso y navegación.	Analítico, visión holística, responsable, trabajo en equipo, proactividad, organizado, liderazgo, toma de decisiones y creativo.
Identificar los principales motores de búsqueda.	Utilizar las funciones de una cuenta de correo electrónico en Internet para el manejo y protección de la información.	
Identificar los elementos y herramientas del correo electrónico.		
Identificar el concepto básico de almacenamiento en la nube.		
Identificar los elementos y herramientas básicas de un procesador de textos mediante el uso de fuentes, estilos y formatos de párrafo.	Elaborar un documento por medio del procesador de textos con la edición de texto y la inserción de tablas e imágenes.	
Identificar plataformas digitales de procesamiento y almacenamiento de archivos de texto.	Utilizar plataformas digitales de procesamiento y almacenamiento de archivos de texto en la nube, desde ordenadores y dispositivos móviles mediante el acceso en línea.	
Identificar los elementos y herramientas básicas de un software de presentaciones mediante el uso de plantillas, inserción de imágenes, gráficos y efectos.	Elaborar y editar una presentación para organizar la información como un apoyo visual.	
Identificar plataformas digitales mediante el procesamiento y almacenamiento de presentaciones.	Utilizar plataformas digitales mediante el procesamiento y almacenamiento de presentaciones en la nube, desde ordenadores y dispositivos móviles con el acceso en línea.	

Resultado de la unidad de aprendizaje

A partir de una situación dada investigará en internet y elaborará documentos, que serán procesados y almacenados en la nube, notificados por correo electrónico, que incluyan:

- Texto con formato especificando el tipo de fuente, estilo y formato de párrafo.
- Presentación con el uso de plantillas, transiciones y objetos insertados.

**PLANEACIÓN DIDÁCTICA DESDE LA ENSEÑANZA
BASADA EN COMPETENCIAS**

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Dar una plática de familiarización con las herramientas informáticas y como afecta su entorno	Se realizarán prácticas sobre el uso de correo electrónico, word y power point.	El alumno integrará un portafolio de evidencias con las prácticas realizadas en clases.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Internet	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje orientado a proyectos	
Técnicas de enseñanza:	Equipos, Trabajo en binas	
Estrategias de aprendizaje:	Resumen, Otros	
Evidencias de aprendizaje:	Portafolio de evidencias	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Debate	Tipo de Instrumento	
		Pruebas de respuesta simple	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Rúbrica	30 %
	Pruebas de Rendimiento	Examen	30 %
	Portafolio de evidencias	Rúbrica	40 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	18/09/2020		

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)

Unidad:	Hoja de cálculo y manejo de base de datos	Duración (Horas)*:	20
Objetivo de unidad:	El alumno utilizará hojas de cálculo y base de datos como herramientas de apoyo para la gestión de la información y el trabajo colaborativo en línea.		

Tipos de Saberes

Saber	Saber Hacer	Ser
<p>Identificar los elementos y herramientas básicas de una hoja de cálculo mediante la edición y formato de celdas, uso de rangos, fórmulas, funciones y gráficos, describiendo el concepto y organización de la información mediante la hoja de cálculo.</p> <p>Identificar el uso de las bases de datos.</p> <p>Identificar plataformas digitales mediante el procesamiento y almacenamiento de hojas de cálculo.</p> <p>Identificar los elementos y herramientas básicas para el manejo de una Base de Datos, definiendo su propósito e Integración, filtrado, manejo de datos, graficas e interpretación de la información desde el enfoque de la creación de valor de los datos útiles, en función de los requerimientos y la toma de decisiones.</p> <p>Identificar plataformas digitales e infraestructura informática con procesamiento y almacenamiento de Bases de Datos.</p>	<p>Elaborar un libro de trabajo para la organización de datos y la aplicación de fórmulas y funciones y gráficos.</p> <p>Utilizar las plataformas digitales mediante el procesamiento y almacenamiento de hojas de cálculo en la nube, desde ordenadores y dispositivos móviles con acceso en línea.</p> <p>Elaborar una Base de Datos de trabajo con el manejo de información relevante mediante la toma de decisiones.</p> <p>Utilizar plataformas digitales con la información de diferentes Bases de Datos ubicadas en la nube, desde ordenadores y dispositivos móviles mediante su acceso en línea.</p>	<p>Analítico, visión holística, responsable, honesto, proactividad, organizado, toma de decisiones y creativo.</p>

Resultado de la unidad de aprendizaje

<p>A partir de una situación dada elaborará documentos que incluyan:</p> <p>Hoja de cálculo con fórmulas, funciones y gráficas indicadas.</p> <p>Base de datos para la gestión de la información y su acceso a plataformas digitales.</p>

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Se realizará un examen de diagnóstico y posteriormente mostrará un archivo de excel con funciones avanzadas.	Se realizarán prácticas sobre el uso avanzado de excel y de acces.	El alumno integrará un portafolio de evidencias con las prácticas realizadas en clases.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Internet, Bibliografía	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas, Aprendizaje orientado a proyectos	
Técnicas de enseñanza:	Equipos, Trabajo en binas	
Estrategias de aprendizaje:	Resumen, Otros	
Evidencias de aprendizaje:	Portafolio de evidencias	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Video (cortometraje)	Tipo de Instrumento	
		Pruebas de respuesta simple	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Rúbrica	30 %
	Pruebas de Rendimiento	Examen	30 %
	Portafolio de evidencias	Rúbrica	40 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	16/10/2020		

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)

Unidad:	Introducción a Internet de las Cosas	Duración (Horas)*:	20
Objetivo de unidad:	El alumno utilizará plataformas digitales como herramienta de apoyo para la comunicación, obtención, transferencia y visualización de información.		

Tipos de Saberes

Saber	Saber Hacer	Ser
<p>Conocer el modelo de referencia OSI mediante las comunicaciones en red.</p> <p>Identificar los tipos y características de dispositivos de conexión, así como las tecnologías de redes.</p> <p>Identificar los tipos de conectividad (cableado, inalámbrico: WiFi, Bluetooth, ZigBee).</p> <p>Identificar los proveedores de servicios de almacenamiento, procesamiento (cloud, fog y edge), hosting, software en nube.</p> <p>Identificar los elementos de IIoT: (objetos, datos, personas y procesos).</p> <p>Identificar los parámetros requeridos de configuración de un objeto que forma parte de un entorno IIoT.</p> <p>Identificar las características de IT (Information Technology) y OT (Operational Technology)</p> <p>Identificar los diferentes tipos de conexión mediante la implementación de soluciones IIoT: Machine to Machine Connections (M2M), Machine to People Connections (M2P), People to People Connections (P2P).</p> <p>Identificar los principios de la ciberseguridad (Confidencialidad, Integridad y Disponibilidad de datos).</p>	<p>Usar los diferentes tipos de conectividad por medio de la comunicación, monitoreo y control de un proceso, dispositivo o sistema, desde ordenadores y dispositivos móviles.</p> <p>Usar servicios en la nube por medio del almacenamiento, procesamiento o hosting en la nube mediante ordenadores y dispositivos móviles.</p> <p>Interconectar diferentes elementos del IIoT mediante el ordenador o dispositivo móvil con comunicación, monitoreo y control.</p> <p>Diseñar y simular aplicaciones de IIoT en procesos productivos mediante el uso de software dedicado.</p> <p>Explicar las condiciones de vulnerabilidad de una solución IIoT en un proceso.</p> <p>Minimizar las amenazas de ciberseguridad.</p>	<p>Analítico, visión holística, responsable, honesto, trabajo en equipo, proactividad, organizado, liderazgo, toma de decisiones, creativo y ético,</p>

Resultado de la unidad de aprendizaje

A partir de un caso de estudio realizará una propuesta en una plataforma digital de IIoT para la visualización de indicadores empleando un ordenador o dispositivo móvil.

Presentará un reporte que contenga:

- ? Procedimiento de registro a la plataforma
- ? Descripción de las principales herramientas en la nube para manipulación de los datos.
- Conclusión sobre las herramientas identificadas de IoT y su relación con los procesos.

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Se mostrará un video sobre la nueva era de internet y su alcance.	Se realizarán investigaciones sobre los tipos de redes, conexiones, uso de internet, internet de las cosas y su impacto en la vida cotidiana y en la industria.	El alumno realizará una actividad que involucren las nuevas tecnologías de internet en recabación, uso y transferencia de información.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Internet, Bibliografía	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas	
Técnicas de enseñanza:	Equipos, Trabajo en binas	
Estrategias de aprendizaje:	Resumen, Otros	
Evidencias de aprendizaje:	Video	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Video (cortometraje)	Tipo de Instrumento	
		Pruebas de respuesta simple	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Pruebas de Rendimiento	Examen	40 %
	Video (cortometraje)	Rúbrica	30 %
	Cartel	Rúbrica	30 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	06/11/2020		

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)			
Unidad:	Algoritmos	Duración (Horas)*:	5
Objetivo de unidad:	El alumno elaborará algoritmos para la solución sistemática de problemas.		
Tipos de Saberes			
Saber	Saber Hacer	Ser	
Definir el concepto de algoritmo, tipos y características.	Elaborar algoritmos para las operaciones aritméticas de: Adición, sustracción, multiplicación y división de números enteros. Elaborar algoritmos de acuerdo a las etapas establecidas.	Capacidad de autoaprendizaje Puntualidad Trabajo en equipo Creativo Ordenado y limpieza	
Definir entidades primitivas: Tipos de datos, expresiones, operadores y operandos e identificadores.			
Definir las etapas para la elaboración de un algoritmo: a) Identificación del problema. b) Definición de entradas y salidas. c) Definición de variables. d) Elaborar la secuencia de pasos para la solución del problema.			
Resultado de la unidad de aprendizaje			
Elaborará, a partir de problemas propuestos, un problemario que incluya: ? Algoritmo con la definición de entradas y salidas. ? Variables y secuencia de pasos			

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Por medio de un cartel se procurará la identificación de un algoritmo y su uso	Los alumnos realizarán algoritmos de la vida común y algoritmos sobre la solución de problemas matemáticos sencillos	Los alumnos harán un manual donde integrarán los algoritmos realizados como ejemplos solucionados.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Internet, Bibliografía	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas	
Técnicas de enseñanza:	Equipos, Trabajo en binas	
Estrategias de aprendizaje:	Resumen, Otros	
Evidencias de aprendizaje:	Manual	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Cartel	Tipo de Instrumento	
		Pruebas de respuesta simple	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Rúbrica	30 %
	Manuales	Rúbrica	40 %
	Pruebas de Rendimiento	Examen	30 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	20/11/2020		

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)			
Unidad:	Diagrama de flujo, estado y pseudocódigo.	Duración (Horas)*:	10
Objetivo de unidad:	El alumno realizará diagramas de flujo, de estado y pseudocódigo, a partir de un algoritmo propuesto para la solución sistemática de problemas.		
Tipos de Saberes			
Saber	Saber Hacer	Ser	
Definir el concepto de diagrama de flujo. Identificar la simbología utilizada en los diagramas de flujo. Definir el concepto de diagramas de estados. Identificar la simbología utilizada en diagramas de estado. Definir el concepto de pseudocódigo.	Realizar algoritmos representados mediante diagramas de flujo. Realizar algoritmos representados mediante diagramas de estados. Realizar algoritmos representados mediante pseudocódigo	Capacidad de autoaprendizaje, Puntualidad, Trabajo en equipo, Creativo, Ordenado y limpieza, Autocrítico, Razonamiento deductivo y Metódico.	
Resultado de la unidad de aprendizaje			
Elaborará, a partir de problemas propuestos, un problemario que contenga: ? Pseudocódigo ? Diagrama de flujo y de estados			

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
se hará un examen sencillo de opción múltiple, posteriormente por medio de un video se mostrará como es la realización de diagramas de flujo y su importancia en el desarrollo de código.	Los alumnos pasarán sus algoritmos realizados en la unidad anterior a un diagrama de flujo, pseudocódigo y finalmente a un código de programación.	Los alumnos entregarán una capeta con los programas realizados acompañados de su algoritmo, diagrama de flujo, pseudocódigo, código y una pantalla de la ejecución del código.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Internet, Bibliografía	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas	
Técnicas de enseñanza:	Equipos, Trabajo en binas	
Estrategias de aprendizaje:	Resumen, Otros	
Evidencias de aprendizaje:	Portafolio de evidencias	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Video (cortometraje)	Tipo de Instrumento	
		Pruebas de respuesta simple	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Rúbrica	30 %
	Pruebas de Rendimiento	Examen	30 %
	Portafolio de evidencias	Rúbrica	40 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	08/12/2020		
5. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR (Requisitar únicamente para asignaturas integradoras)			
Objetivo:			
Asignaturas que contribuyen a la competencia específica:			
Componentes del proyecto:			

LIC. EFRAÍN GONZÁLEZ CRUZ

Elaboró

El Nith, Ixmiquilpan, Hidalgo

Lugar

MTRO. ALDRIN TREJO MONTUFAR

Vo. Bo. del Director del PE

09/09/2020

Fecha de elaboración