



Provincia de Buenos Aires
Dirección Gral. de Escuelas y Cultura

Distrito: Baradero
Región: XII
EEST N° 1- Bulnes 844
Tel.03329-480322

SOLICITUD DE COBERTURA DE MATERIAS / ESPACIOS CURRICULARES / MÓDULOS
POR PROYECTO PEDAGÓGICO SEGÚN DISPOSICIÓN CONJUNTA 3/12 Y 01/2020

ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA TÉCNICA N°1 “Batalla de la vuelta de Obligado”

CUE: 0611266-00

ORIENTACIÓN: Técnico en PROGRAMACION

Estructura curricular del espacio a cubrir: Proyecto de desarrollo de software para plataformas móviles.

Carga horaria: 04 módulos semanales

Total a cubrir: 04 módulos provisionales en 7° 4°

COMISIÓN EVALUADORA

	TITULAR	SUPLENTE
• Inspectora/or de Enseñanza de la Modalidad del servicio educativo y/o un representante de la Dirección de Educación Técnica de la DPETP.	Arévalo, Néstor	Mestre, María
• Una/un integrante del Equipo de Conducción de la Institución.	Liaudat, Gabriela	Taieti, Silvia
• Una/un docente de la institución.	Saladín, Azul	Populín, Matías
• Una/un docente de otra institución de la modalidad.		

CRONOGRAMA DE DISUFIÓN A TRAVÉS DE LA SAD: Según Anexo 2 de la Com. Conjunta N° 01/20

CONSULTAS SOBRE LA INSTITUCIÓN O NORMATIVA: mail institucional
eest1baradero@abc.gob.ar

Síntesis del proyecto Institucional

Nuestra institución, se haya inserta en una comunidad con características agroindustrial, en el corredor industrial más importante del país, sobre ruta 9 entre la ciudad de Buenos Aires y Rosario.

Esta ubicación privilegiada, permite a nuestros jóvenes y mayores, acceder y tener sus fuentes de trabajo en parque industriales cercanos a la localidad.

Es objetivo fundamental promover la cultura del trabajo y la producción como elemento clave de las estrategias de desarrollo y crecimiento, de innovación tecnológica, creando conciencia sobre el ejercicio de los derechos laborales. Al mismo tiempo procura responder a las demandas y necesidades del contexto socio-productivo, con una mirada integral que excede a la preparación para el desempeño profesional en puestos de trabajo específicos.

En el Ciclo Básico los estudiantes acceden a materias de formación general que les aportarán conocimientos básicos para poder elegir cualquiera de las orientaciones del Ciclo Superior, además del Taller que les permitirá adquirir las habilidades y destrezas técnicas básicas para su desempeño en el Ciclo Superior Técnico.

La Escuela Secundaria Técnica, a través de las tres tecnicaturas (Electromecánica, Química y programación) seleccionadas por nuestra escuela en función de la historia y de la riqueza de nuestros recursos humanos y materiales, promoverá la conformación de equipos, el trabajo de autogestión, la interacción responsable con el medio ambiente, las condiciones de higiene y seguridad en el trabajo ajustándose a las leyes y reglamentos que regulan la actividad laboral, la producción de alimentos sanos y seguros, el eslabonamiento de procesos productivos para agregar valor a la producción primaria, la promoción de energías alternativas, la producción de bienes y servicios, realizar programas o componentes de sistemas de computación, interpretar especificaciones de diseño y documentar los productos realizados.

La formación específica de la Escuela Técnica se organiza a través de módulos, entendidos como unidades curriculares definidas en torno a un problema de la práctica y a las capacidades técnicas que se pretenden desarrollar.

Cada una de las tecnicaturas atiende a un campo específico de la actividad industrial; por ello proponemos una especial preparación para el trabajo a través de una sólida formación técnica, respaldada por los convenios que mantenemos con empresas de primera línea en diferentes campos tecnológicos.

La Escuela Secundaria Técnica ofrece un título secundario (que habilita a continuar estudios superiores) al finalizar 7º se otorga el título de Técnico.

Son propósitos de la Escuela Secundaria Técnica:

Formar técnicos medios en áreas ocupacionales específicas, cuya complejidad requiera la disposición de competencias profesionales que se desarrollan a través de procesos sistemáticos y prolongados de formación para generar en las personas capacidades profesionales que son la base de esas competencias. Contribuir al desarrollo integral de los y las estudiantes, y a proporcionarles condiciones para el crecimiento personal, laboral y comunitario, en el marco de una educación técnico profesional continua y permanente.

Desarrollar procesos sistemáticos de formación que articulen el estudio y el trabajo, la investigación y la producción, la complementación teórico - práctico en la formación, la formación ciudadana, la humanística general y la relacionada con campos profesionales específicos.

Desarrollar trayectorias de profesionalización que garanticen a los y las estudiantes, el acceso a una base de capacidades profesionales y saberes que les permita su inserción en el mundo del trabajo, así como continuar aprendiendo durante toda su vida.

PERFIL DEL DOCENTE:

El espacio curricular para cubrir requiere de una formación académica específica:

- Profesores de Informática
- Ingenieros, licenciados, analistas y técnicos en programación/sistemas de Nivel Superior
- Carreras terciarias o universitarias afines con la Tecnicatura en Programación

Estructura curricular del espacio a cubrir

La materia para cubrir es *Proyecto de desarrollo de software para plataformas móviles*.

Total, a cubrir 4 módulos provisionales

4 módulos en 7º 4º

Los contenidos mínimos a enseñar en el espacio de acuerdo con res. 3828/09:

Nociones básicas de los lenguajes de programación involucrados en la creación de páginas web dinámicas: JavaScript, PHP y MySQL, abriendo así la posibilidad de crear aplicaciones creativas en línea. Introduce también la programación para plataformas móviles. Se aplicará la programación a la creación de formas audiovisuales generativas. Se estudiarán diferentes algoritmos que, aplicados a Processing, producirán gráficos y sonidos producidos como resultado de su ejecución. Se introducirán una serie de herramientas que se pueden instalar y configurar fácil y rápidamente para crear aplicaciones web dinámicas de todo tipo: blogs, wikis y más. Introducción a la llamada Web 2.0, o Web dinámica, en la que se analizarán servicios como YouTube, Facebook, Flickr, y otros, haciendo prácticas de desarrollo sobre sus interfaces de programación para crear nuevas aplicaciones, comúnmente llamadas "mashups"

Marco de referencia de la materia

La materia le permitirá al futuro técnico en programación aportarles habilidades, o herramientas para que pueda:

Interpretar especificaciones de diseño o requisitos de las asignaciones a programar.

Planificar su trabajo en el contexto del equipo de desarrollo del proyecto y de la tecnología a utilizar.

Producir programas, módulos o componentes de sistemas de computación.

Realizar revisiones cruzadas de código o de interfaces.

Verificar y depurar el producto desarrollado.

Realizar la documentación técnica y de usuarios de acuerdo con los requerimientos funcionales y técnicos de las aplicaciones y sistemas.

Explotar las funcionalidades de los sistemas de información, hardware, software y redes.

IMPACTO PARA LA VINCULACION DE LA INSTITUCION CON EL SECTOR SOCIO PRODUCTIVO LOCAL.

La escuela técnica de Baradero realizó un paso muy importante al gestionar la orientación en programación, la comunidad y la región en sus actividades económicas requieren del aporte idóneo y calificado de los nuevos técnicos, acompañando también a nuevas carreras terciarias o universitarias que se están desarrollando en la región conformando un polo de conocimiento en nuevas tecnologías que nos permite seguir soñando futuro.

El técnico en programación puede incursionar en cualquier ámbito, público o privado, en diferentes empresas, trabajando de forma sincrónica o asincrónica.

Algunos ámbitos de vinculación laboral:

- Servicios informáticos para pequeñas y medianas empresas en áreas de análisis y programación de desarrollo y producción de software.
- Empresas de distintos sectores de actividad económica en áreas de informática o de procesamiento de datos.
- Por cuenta propia o en pequeños emprendimientos asociativos de desarrollo y producción de software.
- Empresas de servicios de implantación y mantenimiento de sistemas informáticos.
- Comercialización de equipos y sistemas informáticos.
- Administración pública, en las áreas de mantenimiento y gestión de la información
- ONGs, en áreas vinculadas con el procesamiento de datos para la gestión. - Mantenimiento de sistemas informáticos en entornos personales y de redes de área local. - Asesoramiento técnico y venta de sistemas y aplicaciones informáticas.

Bibliografía específica

Juandom. (2011 de Septiembre de 12). innovación y Conocimiento. Obtenido de La sociedad del Conocimiento: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/09/12/la-sociedad-del-conocimiento-las-tic-su-influencia-social-y-educativa/>

Alegsa, L. (s.f.). Alegsa. Obtenido de definición de software. : <http://www.alegsa.com.ar/Dic/software.php>

Vergara, K. (15 de Marzo de 2007). Blog informático. Obtenido de Concepto y tipos de software: programas, definición.: <http://www.bloginformatico.com/concepto-y-tipos-de-software.php>

Tanenbaum, A. S. (2009). Sistemas Operativos Modernos. (Tercera ed.). México : Pearson Education, Inc.

Álvarez, J. M. (10 de Abril de 2008). Dispositivos móviles. Obtenido de Slideshare : <http://es.slideshare.net/Jmaquino/dispositivos-movile>

UNESCO. (11 de Febrero de 2013). Aprender mediante el uso de dispositivos móviles. Obtenido de UNESCO.ORG: http://www.unesco.org/new/es/education/resources/online-materials/single-view/news/learning_with_mobile_technologies/#.VNUph4cTE5g

Johnson L., A. B. (1 de Diciembre de 2013). Aprendizaje mediante dispositivos móviles (Reporte Horizonte 2013). Obtenido de Eduteka: <http://www.eduteka.org/dispositivosmoviles.php>

Cárdenas, G. G. (marzo de 2012). <http://dispmovs.blogspot.com>. Obtenido de dispositivos móviles: <http://dispmovs.blogspot.com/2012/03/historia-de-los-dispositivos-moviles.html>

Cordero, H. (s.f.). <http://www.geocities.ws>. Obtenido de SOFTWARE: CONCEPTO, TIPOS Y USOS: <http://www.geocities.ws/newomich/info/informatica/word1.html>

edwin. (2e de febrero de 2011). <http://edwin-uptcloscomputadores.blogspot.com>. Obtenido de LOS

COMPUTADORES : <http://edwin-uptcloscomputadores.blogspot.com/2011/02/hardware-y-sus-partes.html>

Johnson, L. A. (12 de 1 de 2013). <http://www.eduteka.org>. Obtenido de Aprendizaje mediante dispositivos móviles: <http://www.eduteka.org/dispositivosmoviles.php>

Luna, J. M. (septiembre de 2006). <http://leo.ugr.es>. Obtenido de Tipos de dispositivos móviles : http://leo.ugr.es/J2ME/INTRO/intro_4.htm

Mocholi, A. (26 de noviembre de 2014). <http://www.yeeply.com>. Obtenido de ¿Cómo utilizamos los dispositivos móviles?: <http://www.yeeply.com/blog/como-usamos-los-dispositivos-moviles/>

Sector, E. (11 de febrero de 2013). <http://www.unesco.org>. Obtenido de Aprender mediante el uso de dispositivos móviles: http://www.unesco.org/new/es/education/resources/online-materials/single-view/news/learning_with_mobile_technologies/#.VPkSgpU5DIV

sioosi, a. c. (1 de noviembre de 2012). dispositivos móviles . Obtenido de <http://andreiita-cariassioosi.blogspot.com/>: <http://andreiita-cariassioosi.blogspot.com/>

Soriano, A. G. (6 de agosto de 2010). <http://revista.seguridad.unam.mx>. Obtenido de Dispositivos Móviles: <http://revista.seguridad.unam.mx/numero-07/dispositivos-m%C3%B3viles>

UNAD. (s.f.). Lección 12: Características de los equipos móviles. Obtenido de <http://datateca.unad.edu.co>: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/201493/CONTENIDO%20DIDACTICO%20EXE1/leccin_12_caractersticas_de_los_equipos_mviles.html

Week, S. (6 de mayo de 2014). <http://www.siliconweek.es>. Obtenido de ¿Cuáles son las apps que más impactan en los móviles? ¿Y en las redes? ¿Y en las baterías?: <http://www.siliconweek.es/projects/que-impacto-tienen-las-aplicaciones-en-los-dispositivos-moviles-y-en-las-redes-58817#3kBR6wbDMYbgPU3t.99>

20Minutos. (2015, 17). Obtenido de El traductor de Google mejora la traducción instantánea de voz y texto para móviles: <http://www.20minutos.es/noticia/2348699/0/google/traductor/tiempo-real-conversacion/#xtor=AD-15&xts=467263>

ABC Tecnología. (2015, 12). Obtenido de Samsung pondrá pantallas de tres caras en el Galaxy S6: <http://www.abc.es/tecnologia/moviles-telefonía/20150211/abci-samsung-galaxys6-tres-pantallas-201502112026.html>

Flores, J. (2013, 26). Noticiasdetecnologia.com. Obtenido de LG anuncia la producción en masa de pantallas OLED flexibles: <http://www.noticiasdetecnologia.com/noticia/lg-anuncia-la-produccion-en-masa-de-pantallas-oled-flexibles/353>

Krom, A. (2015, 2). Telesemana.com. Obtenido de Intel presentó nuevos procesadores para dispositivos móviles: <http://www.telesemana.com/blog/2015/03/02/intel-presento-nuevos-procesadores-para-dispositivos-moviles/>

Nieto, J. G. (2015, 2). Andro4all. Obtenido de 360 Security, el antivirus gratuito que protege nuestro terminal y optimiza su rendimiento: <http://andro4all.com/2015/02/360-security-mejor-antivirus-gratuito-android>

Zamorano, E. (2015, 1 21). FayerWayer. Obtenido de Microsoft anuncia HoloLens, sus lentes de realidad aumentada y hologramas: <https://www.fayerwayer.com/2015/01/microsoft-anuncia-hololens-sus-lentes-de-realidad-aumentada-y-hologramas/>

-