

“2025, BICENTENARIO DE LA VIDA MUNICIPAL DEL ESTADO DE MÉXICO”

Taller de Aplicaciones Digitales II

Datos de identificación

SERVICIO EDUCATIVO: Bachillerato General		SUBDIRECCIÓN REGIONAL: 044	
NOMBRE DEL PLANTEL: Escuela Preparatoria Oficial No.28		SEMESTRE: Segundo Grupos: 11MT, 12TM y 13TM Turno: Matutino	
Nombre del docente: Rafael Ramírez Rojas Clave servidor público: 954237288		FECHA DE ELABORACIÓN: 12 de mayo de 2025	
Recurso Cognitivo: Cultura Digital		Taller Aplicaciones Digitales II	
Actividad Académica: Desarrollo de aplicaciones Apps para móviles en la investigación en proyectos específicos en la institución para el desarrollo de los aprendizajes			
Ciclo escolar 2024-2025			

Elaboró	Revisó	Validó	Sello de la institución.
Profr. Rafael Ramírez Rojas	Mtro. Adrián Almanza Andrade	Mtro. Francisco Javier Pérez Benítez	
Nombre del (a) docente que elabora la planeación	Subdirector escolar	Director escolar	

Planteamiento del problema

Hoy en la actualidad en la preparatoria oficial No. 28 tenemos jóvenes con una variedad de celulares de diferentes modelos y aplicaciones que desafortunadamente lo utilizan como entretenimiento y no se aprovechan como debería de ser, por lo tanto se necesita una educación sobre los móviles ya que les permitirán desarrollar habilidades y destrezas para lograr sus aprendizajes reafirmando conocimientos adquiridos en las diferentes UACS.

Justificación

Es de suma importancia que los dispositivos electrónicos se utilicen como una herramienta para los diferentes procesos para lograr ciertos aprendizajes en la diferentes UACS que se trabajan en el primer semestre, Es muy importante que los jóvenes tengan una formación a la utilización de los dispositivos digitales para sacarle el mejor provecho a las Apps de los móviles obteniendo así como una herramienta para el desarrollo y obtención del conocimiento para lograr un aprendizaje significativo que lo pudieran aplicar en lo Educativo o en su contexto social.

Objetivos

Aplicara los conocimientos de las Apps digitales, como una herramienta para desarrollar sus habilidades tecnológicas en el ámbito educativo realizando trabajos elaborados por su creatividad e innovación y dándole una presentación a la información que se está trabajando para construir un conocimiento y lograr un aprendizaje significativo.

“2025, BICENTENARIO DE LA VIDA MUNICIPAL DEL ESTADO DE MÉXICO”

Marco Teórico

Unos de los dispositivos electrónicos que ha evolucionado desde se creación en 1973 por el ingeniero de Motorola, Martin Cooper denominado Radio Telephone System, logró hacer la primera llamada de la historia a través de un teléfono móvil, con el celular DynaTAC 8000X, en 1992 se envió el primer mensaje de texto de la historia. Un desarrollador de Vodafone se lo remitió al director de la compañía Richard Jarvis, durante la fiesta de navidad. El texto solo decía: “Feliz Navidad”. en 1994, se creó el primer teléfono móvil que podría considerarse un smartphone con aplicaciones y pantalla táctil no tuvo mucho impacto en esos años sin en cambio pasa los años y evoluciona este dispositivo y en el año 2012 da una evolución grande con respecto a los servicios y aplicaciones que se tiene dando un auge a la manipulación de datos en estos dispositivos móviles. Entra un campo más importante con respecto a los navegadores donde el servicio principalmente se da Google que tiene un gran impacto para los usuarios que manejan un móvil sin en cambio no olvidemos de las demás empresas que han trabajado a la par dando servicios parecidos y teniendo impacto a los diferentes usuarios dentro de sus negocios. Ahora en la actualidad se le da un enfoque más asía la educación en los diferentes niveles donde pueden consultar una infinidad de información para logras sus metas en cada nivel educativo.

Las aplicaciones tienen dos visiones importantes dentro de la empresa y la educación que permitirá lograr las metas definidas a corto, mediano o largo plazo todo se basa en como el usuario lo aplica para lograr sus propósitos

Cronograma de trabajo

SESIONES	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	FECHA	OBSERVACIONES
1	Construcción de circuitos	Diseños de proyectos para realizar circuitos de reconocimiento	08/05/25	
2	Programación en Arduino	Código para la ejecución de procedimientos en los circuitos integrados.	22/05/25	
3	Aplicación del Arduino en detector de temperatura	Circuitos y códigos para la detección de temperatura.	29/05/25	
4	Aplicación del Arduino en sensor de movimiento	Circuitos y códigos para la aplicación de goteo.	04/06/25	
5	Aplicación del Arduino en piano digital	Circuitos y códigos para la aplicación de crecimientos de una planta	12/06/25	
6	Presentación de las aplicaciones de Arduino en un proyecto.	Herramientas que permitirá la presentación del proyecto.	19/06/25	

“2025, BICENTENARIO DE LA VIDA MUNICIPAL DEL ESTADO DE MÉXICO”

Recursos

Los recursos que se utilizarán, son todos los dispositivos electrónicos que me permitan procesar información y visualizarla por medio de una aplicación algunos que mencionamos son: dispositivo móvil, Tablet, Computadora, Sitios de almacenamiento en la nube, sitios de información para consultar confiablemente, programación en línea para resolver Problemas reales como son simuladores, sitios de aprendizajes para reforzar el conocimiento adquirido.

Referencia bibliográfica

- ¿Qué es un equipo de trabajo?, European business school, <https://www.ceupe.com/blog/que-es-un-equipo-de-trabajo.html>
- 7 sistemas operativos alternativos a Android e iOS, Publicado el 1 enero, 2023 por Eduardo Medina, <https://www.muycomputer.com/2023/01/01/sistemas-operativos-moviles-alternativos/>
- Definición y cómo funcionan las aplicaciones móviles, softcorp, <https://servisoftcorp.com/definicion-y-como-funcionan-las-aplicaciones-moviles/>
- Aplicación Mantenimiento preventivo, IBM Maximo EAM SaaS, <https://ibm.com/docs/es/maximo-eam-saas?topic=module-preventive-maintenance-application>
- Google Drive, <https://support.google.com/drive/answer/10375054?hl=es-419>
- Aplicaciones para escanear en un dispositivo móvil, <https://www.xatakandroid.com/listas/como-escanear-documentos-fotos-movil-android-mejores-apps>
- Andropen office, <https://www.openoffice.org/es/soporte/documentacion.html>
- Guía de iniciación de appinventor, <https://codeweek.eu/docs/spain/guia-iniciacion-app-inventor.pdf>
- Pseudocódigo para programar en pc, <https://pseint.sourceforge.net/>
- Software en línea de Tinkercad iniciación [Tinkercad - Create 3D digital designs with online CAD](https://www.tinkercad.com/learn/3d)