

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

Taller de Aplicaciones Digitales IV

Datos de identificación

SERVICIO EDUCATIVO: Bachillerato General		SUBDIRECCIÓN REGIONAL: 044	
NOMBRE DEL PLANTEL: Escuela Preparatoria Oficial No.28		SEMESTRE: Cuarto Grupos: 21MT, 22TM y 23TM 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 IV	
Actividad Académica: Aplicaciones Apps para móviles en el desarrollo de 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	

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

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 a unge 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 hacia 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	Programación	Conceptos básicos que me permitirán plantear por medio de una serie de pasos la solución de un problema y encontrar posibles soluciones ya sea por medio de un lenguaje en específico o actividades que permitan solucionar el problema	12/05/25	
2	App inventor	Es un sitio por la nube que puedes desarrollar aplicaciones para el celular resolviendo una solución para un problema plantado	19/05/25	
3	Base de datos	Es una aplicación que llevara a cabo, el registro de datos, por medio de herramientas aplicando la normatividad se podrán realizar un trato efectivo.	26/05/25	
4	Formularios	Es una aplicación que me permitirá realizar diferentes cuestionarios por medios de preguntas para obtener datos específicos y ser resguardado por medio de una tabla de registro que posteriormente puede ser convertida en una	02/06/25	

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

		hoja de cálculo para después ser trata para su análisis.		
5	Páginas Web	Es un sitio donde el usuario diseña una estructura para poder demostrar la información que necesitan que visualicen los demás por medio de texto, imágenes, música, videos, etc.	09/06/25	
6	Podscat	Es una aplicación que me permite guardar un audio de un tema en específico.	16/06/25	
7	Edición de videos	Es un software que me permitirá reeditar mis videos para posterior ser publicado por cualquier medio.	23/06/25	
8	Video Conferencias	Es una aplicación que nos permitirá tener comunicación con los demás por medio de una video llamada, para tratar cierta información desde el lugar en que se encuentran las personas conectadas en este medio.	30/06/25	
9	Aplicaciones para móviles utilizando Inteligencia Artificial	Conocer y aplicar diferentes aplicaciones utilizando inteligencia artificial	07/07/25	

Recursos

Los recursos que se utilizaran, 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.

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

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>
- Guia de iniciación de appinventor, <https://codeweek.eu/docs/spain/guia-iniciacion-app-inventor.pdf>