



Espacio de definición Institucional I – Fundamentos de Programación Móvil Android

Formato: Asignatura.

Régimen: Segundo Cuatrimestre.

Curso: 3° año.

División: “A”

Carrera: Profesorado de Educación Secundaria en Informática.

Plan: 737.

Institución: Instituto Superior de Formación Docente N° 13.

Año: 2025.

Profesor: Nicolás Ricardo Salinas.

Campo: Formación Específica.

I - FUNDAMENTACIÓN

“Nosotros proponemos desarrollar una
ciencia y una tecnología al servicio del país”

Manuel Sadosky

La carrera “Profesorado de educación secundaria en informática” expresa una política educativa de acompañamiento frente a la reforma curricular que atraviesa el nivel secundario comenzando su implementación en el año 2023. A través de una construcción colectiva de docentes del área informática, se incorpora en el nuevo diseño curricular para el ciclo básico del nivel medio, la materia informática con nuevos nudos disciplinares y áreas del conocimiento que contemplen las nuevas habilidades del siglo XXI con las que deben contar estudiantes en un mundo atravesado por computadoras en la vida cotidiana, donde no sólo sean consumidores de tecnologías, sino además puedan apropiarse, comprendiendo y entendiendo su lógica y funcionamiento.

En nuestro instituto actualmente se encuentran cursando 3° año de la carrera futuros docentes que llevarán al aula y a sus prácticas educativas nuevos desafíos que involucren propuestas didácticas y específicas que promuevan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, la soberanía tecnológica y las competencias TIC.

El espacio de definición institucional Fundamentos de Programación Móvil Android surge ante la necesidad de que los futuros docentes conozcan los fundamentos y bases para el desarrollo y creación de aplicaciones móviles favoreciendo así el campo de la formación específica de su trayecto formativo, brindando conocimientos disciplinares de las Ciencias de la Computación

didácticos, pedagógicos y prácticos que posibiliten la adquisición de herramientas y estrategias que mejoren el proceso enseñanza aprendizaje en sus futuras prácticas docentes. Además, tiene como objetivo fomentar el entusiasmo a través de proyectos y propuestas que promuevan el interés en sus estudiantes de nivel medio de participar en certámenes y torneos que involucren el diseño y creación de aplicaciones móviles.

En un mundo donde la tecnología evoluciona constantemente, las aplicaciones móviles prevalecen por sus aportes, diseños y beneficios, mejorando así la vida de sus usuarios.

II - PROPÓSITOS

- Crear espacios de aprendizajes que permitan conocer las tecnologías para el desarrollo de aplicaciones móviles.
- Propiciar el reconocimiento de la importancia y necesidad de las aplicaciones móviles en la vida cotidiana.
- Generar habilidades para el desarrollo de Apps Móviles.
- Vincular a los estudiantes con el mundo del trabajo, la ciencia, la tecnología y la soberanía tecnológica.

III - EJES Y CONTENIDOS.

Eje 1: ¿Qué es una app y cómo funciona? - Tipos de aplicaciones- ¿Cómo se crea una app? - Importancia y beneficios de las apps- Etapas para el desarrollo de una App- ¿Que se necesita para el desarrollo de una App? -

Entorno de Desarrollo Integrado Android Studio: Conociendo el entorno, Configuración, Ejecutando en el emulador y teléfono celular real.

Eje 2: ¿Cuáles son los elementos esenciales de una App? - Partes de una aplicación: Recursos, pantallas, actividades, acciones.

Eje 3: Elección de software para diseño de app- El lenguaje de programación Kotlin: Tipos de datos, estructuras de control, diferencias con JAVA.

Eje 4: Creación de Aplicaciones utilizando componentes básicos. Trabajo colaborativo, Control de versiones, GIt y GitHub.

IV - PROPUESTA METODOLÓGICA

- La metodología que se llevará a cabo para realizar este espacio de definición institucional será: el aprendizaje interactivo a través de la pregunta y la respuesta. Exposición decente utilizando pizarra y proyector.

- Aprendizaje interactivo mediante la utilización de softwares específicos para el desarrollo de apps.

- Utilización del campus virtual del ISFD N° 13.

V - CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

El espacio de definición institucional “Fundamentos de programación móvil Android” adquiere formato de asignatura, por lo tanto, se evaluará teniendo en cuenta la reglamentación vigente en el RAI de la institución. Se tendrá en cuenta la participación y cumplimiento de las actividades y ejercicios propuestos, tanto en clase como domiciliarios.

Para Regularizar el espacio curricular:

Los espacios curriculares con formato ASIGNATURA se consideran APROBADOS cuando el/la estudiante reúne el requisito de asistencia 60 % y obtiene nota igual o superior a 4 (cuatro) puntos en todas las instancias acreditables propuestas.

Para Promocionar el espacio curricular:

Para acceder a esta instancia, los requisitos son:

-Cumplir con un mínimo de 75 % de asistencia.

-Aprobar con un mínimo de 7 (siete) puntos todas las instancias acreditables.

Para Acreditar el espacio curricular:

Entiéndase, la aprobación como regularización del espacio, esto implica que deberá rendir en mesa de examen final para acreditar el espacio.



Examen Libre

El examen libre comprenderá dos instancias, en computadora y oral, siendo condición necesaria e indispensable aprobar la primera instancia para acceder a la siguiente. Modalidad: In situ o en sede, en virtud de la cual el/la estudiante deberá desarrollar un examen escrito presencial, en el día y horario previsto para la mesa de examen

VI – BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

Desarrolladores Android: <https://developer.android.com>

Documentación Git: <https://git-scm.com/book/es/v2>

Programa libre - Espacio de Definición Institucional I – Fundamentos de Programación Móvil Android

Eje 1: ¿Qué es una app y cómo funciona? - Tipos de aplicaciones-
¿Cómo se crea una app? - Importancia y beneficios de las apps - Etapas para
el desarrollo de una App - ¿Que se necesita para el desarrollo de una App? -
Entorno de Desarrollo Integrado Android Studio: Conociendo el entorno,
Configuración, Ejecutando en el emulador y teléfono celular real.

Eje 2: ¿Cuáles son los elementos esenciales de una App? - Partes de
una aplicación: Recursos, pantallas, actividades, vistas, acciones.

Eje 3: Elección de software para diseño de app - El lenguaje de
programación Kotlin: Tipos de datos, estructuras de control, diferencias con
JAVA.

Eje 4: Creación de Aplicaciones utilizando componentes básicos. Trabajo
colaborativo, Control de versiones, GIt y GitHub.

Metodología:

El examen se realizará bajo la modalidad in situ.

- 1° instancia evaluativa en computadora.
- 2° instancia evaluativa oral.

Bibliografía obligatoria.

Desarrolladores Android: <https://developer.android.com>

Documentación Git: <https://git-scm.com/book/es/v2>

*Nota: El estudiante deberá contar con computadora personal y entorno
debidamente verificado donde realizará el examen.*

