



PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular

ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN			
Tipo de Curso	058	Capacitación Profesional Inicial			
Orientación	45E	Introducción al Diseño de Páginas web			
Sector	620	Informática			
Área de Asignatura	381	Informática Diseño Gráfico y Web			
Asignatura	22504	Introducción al Diseño de Páginas web			
Modalidad	Presencial				
Perfil de Ingreso	Primaria completa, 15 años				
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas		
	36	12	3		
Perfil de Egreso	<p>Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer y utilizar códigos de programación HTML básicos Crear una página WEB básica utilizando los códigos adquiridos en la capacitación. Reconocer diferentes tipos de información y los riesgos de uso de la misma. Utilizar correo electrónico adjuntando archivos y realizando redacciones de cuerpo de correos formales e informales. Fomentar el uso de las redes sociales desde un punto de vista de la seguridad de la información. Utilizar de forma básica la herramienta Google Sites o Wits para la creación de páginas WEB online gratuitas. 				
Créditos Educativos y Certificación	Certificado	Capacitación Profesional Inicial en Introducción al Diseño de Páginas web			
Fecha de presentación: 24/04/2018	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº	Res. Nº	Acta Nº	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas (soportes y canales) que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.

Los avances en la programación y la forma de enseñar en esta área han cambiado mucho, dando una nueva forma de motivar y acercar a los estudiantes a un lenguaje que era en sus inicios sumamente complejo y poco atractivo.

Estos medios forman parte de nuestra cotidianidad y la educación no se encuentra excluida.

Proponemos habilitar el conocimiento y el uso de las herramientas de la creación de Páginas WEB en los estudiantes, motivándoles e incentivándoles con tecnologías que hoy día están en pleno auge e investigación, como lo son los motores de creación de efectos visuales en las Páginas WEB y las aplicaciones que estas tecnologías tienen, sobre todo en marketing y difusión de información y venta a través de la WEB y la seguridad de la información en este sentido. Pretendemos además generar en ellos un criterio proactivo, organizado, planificado, con mirada prospectiva y crítica sobre todo del uso y el poder de la tecnología en nuestras vidas, conjuntamente con el aprendizaje de una poderosa herramienta de comunicación, difusión de información y posible generación de negocios a través de la WEB.

El acercar a los estudiantes a estas tecnologías les abrirá un nuevo campo de continuidades educativas y futuras formaciones laborales.

Entendemos que lo aprendido en esta capacitación habilitará en los estudiantes nuevos métodos de comunicación, nuevas formas de ver y relacionarse con la tecnología del Diseño Gráfico y adquirirán conocimientos que le habiliten además a un pensamiento crítico de lo que ven, habilitar el uso de un lenguaje más técnico sobre el tema y además abrir la posibilidad a interiorizarse en herramientas que a futuro pueden generar una apertura laboral.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Introducir a los estudiantes en las nuevas tecnologías, lenguajes y aplicaciones relacionadas al desarrollo computacional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Acercar los conocimientos y los códigos de programación a los estudiantes
- Incentivar el uso cotidiano y responsable de esta tecnología (en entornos laborales o cotidianos)
- Fomentar el uso de la tecnología para poder crear, enviar o mostrar a través de la WEB curriculum online y otros usos afines como la búsqueda y la postulación a trabajos.
- Fomentar el uso de correo electrónico y redes sociales responsablemente, identificando datos e información que pueden ser contraproducente en todos los sentidos.
- Fomentar el uso de los respaldos y el almacenamiento en línea, todo esto para lograr un uso cotidiano y responsable de estas herramientas.
- Habilitar herramientas para lograr la creación de una página web personal básica de información.

CONTENIDOS

Unidad 1: Protocolos

- ¿Qué son? Definición, Concepto y Significado
- Protocolos públicos y privados (comerciales)

Unidad 2: Internet, World Wide Web

- ¿Qué es la Internet? Definición, Concepto y Significado
- ¿Qué es la WWW? Definición, Concepto y Significado
- Aplicaciones en nuestros días

Unidad 3: Partes de la WWW

- Estructura local

- Estructura de conexión
- Estructura remota

Unidad 4: Programas para creación web

- WIX
- Google Sites

Unidad 5: Códigos de colores

- Códigos de color Hex
- Códigos de color RGB
- Códigos de color HSL
- Tablas de colores y nombres de colores HTML

Unidad 6: Programación Básica de HTML

- Tipos de páginas WEB (dinámicas o estáticas)
- Etiquetas Antietiqueta
- Atributos
- Valores
- Hiperenlaces Externos e Internos
- Tratamiento de imágenes.

Unidad 7: Creación de Página Web Personal (Proyecto)

- En Procesador de textos
- En línea

PERFIL DE EGRESO

Las competencias adquiridas en este curso le permitirán al egresado:

- Reconocer y utilizar códigos de programación HTML básicos
- Crear una página WEB básica utilizando los códigos adquiridos en la capacitación.
- Reconocer diferentes tipos de información y los riesgos de uso de la misma.
- Utilizar correo electrónico adjuntando archivos y realizando redacciones de cuerpo de correos formales e informales.
- Fomentar el uso de las redes sociales desde un punto de vista de la seguridad de la información.

- Utilizar de forma básica la herramienta Google Sites o Wits para la creación de páginas WEB online gratuitas.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Esta capacitación se desarrollará en una modalidad de taller, entendiendo a éste como como un ámbito de enseñanza y de aprendizaje centrado en el educando.

Se debe considerar el nivel educativo para el que se propone y por supuesto la edad de los estudiantes. Acercándonos a una pedagogía de autogestión, de reflexión y creatividad, donde los alumnos y docentes puedan participar activamente en la creación del conocimiento, en la socialización, el diálogo y fomentar la interdisciplinariedad. La investigación y la construcción y reconstrucción de nuevos saberes, y la aplicación de los mismos a la vida cotidiana, contribuyendo a la adaptación al medio y los tiempos que nos tocan vivir.

EVALUACIÓN

Se utilizará el método de evaluación por proyecto.

- Se evaluarán los procesos cognitivos, adquisición de habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- En el cierre de cada módulo se realizará una evaluación escrita de los conocimientos impartidos.
- Se les pedirá en cada cierre de módulo la entrega de una carpeta del proyecto correspondiente al módulo dictado y su correspondiente producto.
- Se realizará una mesa examinadora con modalidad de concurso para la defensa oral de los proyectos y cierre de la capacitación al finalizar todos los módulos.

Se presentarán 4 instancias de intervenciones, unas puntuales y otras procesales:

1. Visita/s del inspector correspondiente.
2. Una instancia al estilo de una mesa de examen con docentes invitados (dos docentes entendidos en las materias), pero con la consigna o modalidad de

concurso en el cual ellos deberán defender sus proyectos y exponerlos frente a la mesa examinadora.

3. Evaluación de procesos en el proyecto.
4. Evaluaciones escritas al final de cada módulo y presentación de carpetas de proyectos y productos realizados.

Creemos imprescindibles todas las instancias y sobre todo las que participan actores externos al proyecto para que el mismo se retroalimente con cada una de ellas.

La aprobación de la Capacitación estará regida por el Reglamento de Evaluación de Capacitación, Exp. 6275/08, Res. 2237/08.

MATERIALES Y EQUIPAMIENTO

20 PC con Sistema que soporten Corel, Photoshop, GIMP, Inkscape, TinkerCAD, Aumentaty Author y Aumentaty Viewer (Realidad Aumentada), Robo PRO y navegadores compatibles con flash player, unity y OpenGL para TinkerCAD.

Conexión a Internet

BIBLIOGRAFÍA

HTML INTRO -

www.ub.edu/stat/docencia/bioinformatica/introbiocomputacio/HTML/HTMLIntro.pdf

Guía de Comandos HTML Básico -

http://www.ens.uabc.mx/desquer/dam/guia_rapida_html.pdf

HTML Básico - <https://www.um.es/atica/documentos/html.pdf>

Mi primer Página WEB - https://www.aulaclie.es/html/t_1_3.htm