

Módulo I

DESARROLLO WEB II

• • NIVEL INTERMEDIO

≡
Cada cosa
en su lugar



◀ ▶
Orientaciones para los/as mentores/as



Autoridades

Jefe de Gobierno
Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación
María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete
Luis Bullrich

Subsecretario de Carrera Docente
y Formación Técnica Profesional
Manuel Vidal

Subsecretaria de Coordinación
Pedagógica y Equidad Educativa
María Lucía Fedec Abal

Subsecretaria Agencia de aprendizaje
a lo largo de la vida
Eugenia Cortona

Subsecretario de Gestión Económico
Financiera y Administración de Recursos
Sebastián Tomaghelli

Subsecretario de Tecnología
Educativa y Sustentabilidad
Santiago Andrés



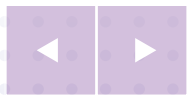


Cada cosa
en su lugar

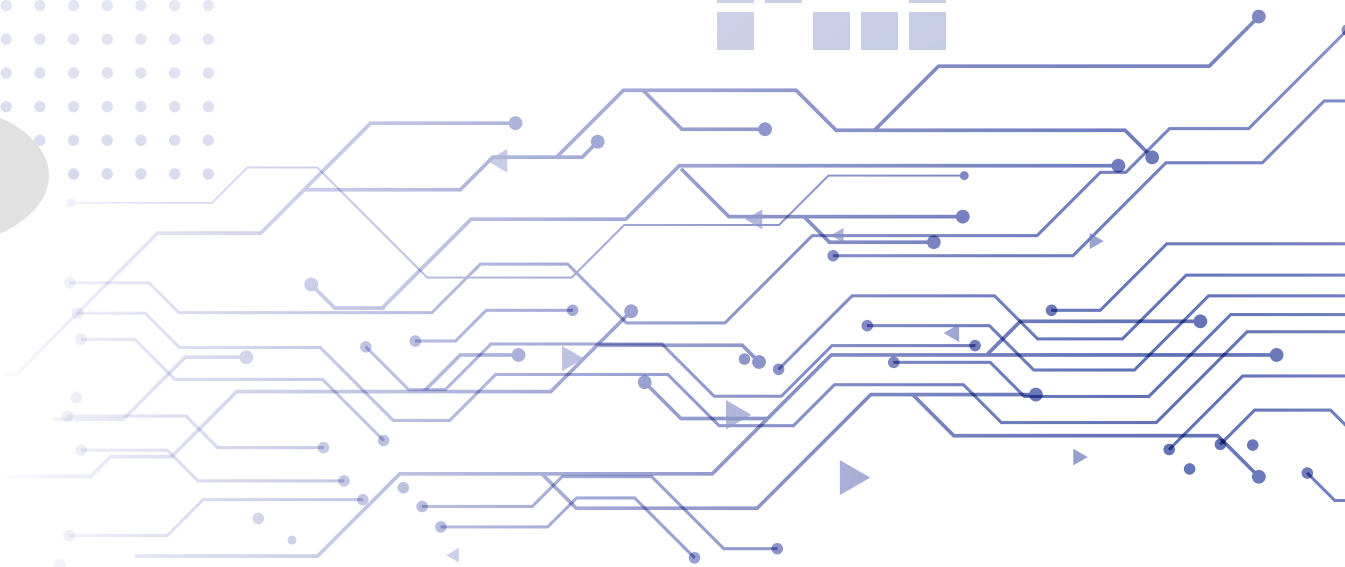
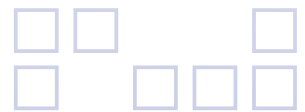
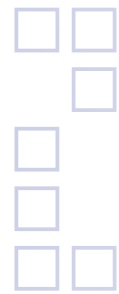
Módulo I

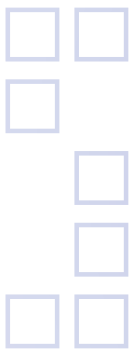
DESARROLLO WEB II

• • NIVEL INTERMEDIO



Orientaciones para los/as mentores/as





Índice

01.	Sobre el Módulo	8
	Sobre los recursos	8
	Sobre el OPEN LAB	8
	Sobre las actividades dentro de la plataforma	8
02.	Semana 1	9
	Objetivos	9
	Ejes temáticos	9
	Encuentro Sincrónico	9
	Encuentro Asincrónico	10
03.	Semana 2	10
	Objetivos	10
	Ejes temáticos	10
	Encuentro Sincrónico	10
	Encuentro Asincrónico	12
	Actividad. Primero, en papel	12
04.	Semana 3	12
	Objetivos	12
	Ejes temáticos	13
	Encuentro Sincrónico	13
	Encuentro Asincrónico	14
	Actividad 1. Centrando elementos	14
	Actividad 2. Recordando Flexbox	14
05.	Semana 4	15
	Objetivos	15
	Ejes temáticos	15
	Encuentro Sincrónico	15
	Encuentro Asincrónico	16
	Actividad. Mi primer página en Bootstrap	16
06.	Semana 5	17
	Objetivos	17
	Ejes temáticos	17
	Encuentro Sincrónico	17
	Encuentro Asincrónico	18
	Actividad. Mi primer página en Bootstrap - Responsive	18



CADA COSA EN SU LUGAR

Orientaciones para los/as mentores/as

Módulo I

07.	Semana 6	19
	Objetivos	19
	Ejes temáticos	19
	Encuentro Sincrónico	19
	Encuentro Asincrónico	20



01. Sobre el Módulo

Hoy en día, el desarrollo de un sitio web es una necesidad que subyace a todas las actividades que se realizan tanto en el mundo de la vida cotidiana como profesional de las personas: expresar una idea, comunicar un negocio, elaborar proyectos, desarrollar propuestas de entretenimiento y laborales, evaluar datos y muchas otras cosas se realizan gracias al lenguaje web. Gran parte del conocimiento nace de la construcción colectiva, así sea para el aprendizaje como para el desarrollo por medio de la utilización de códigos/librerías disponibles para uso libre.

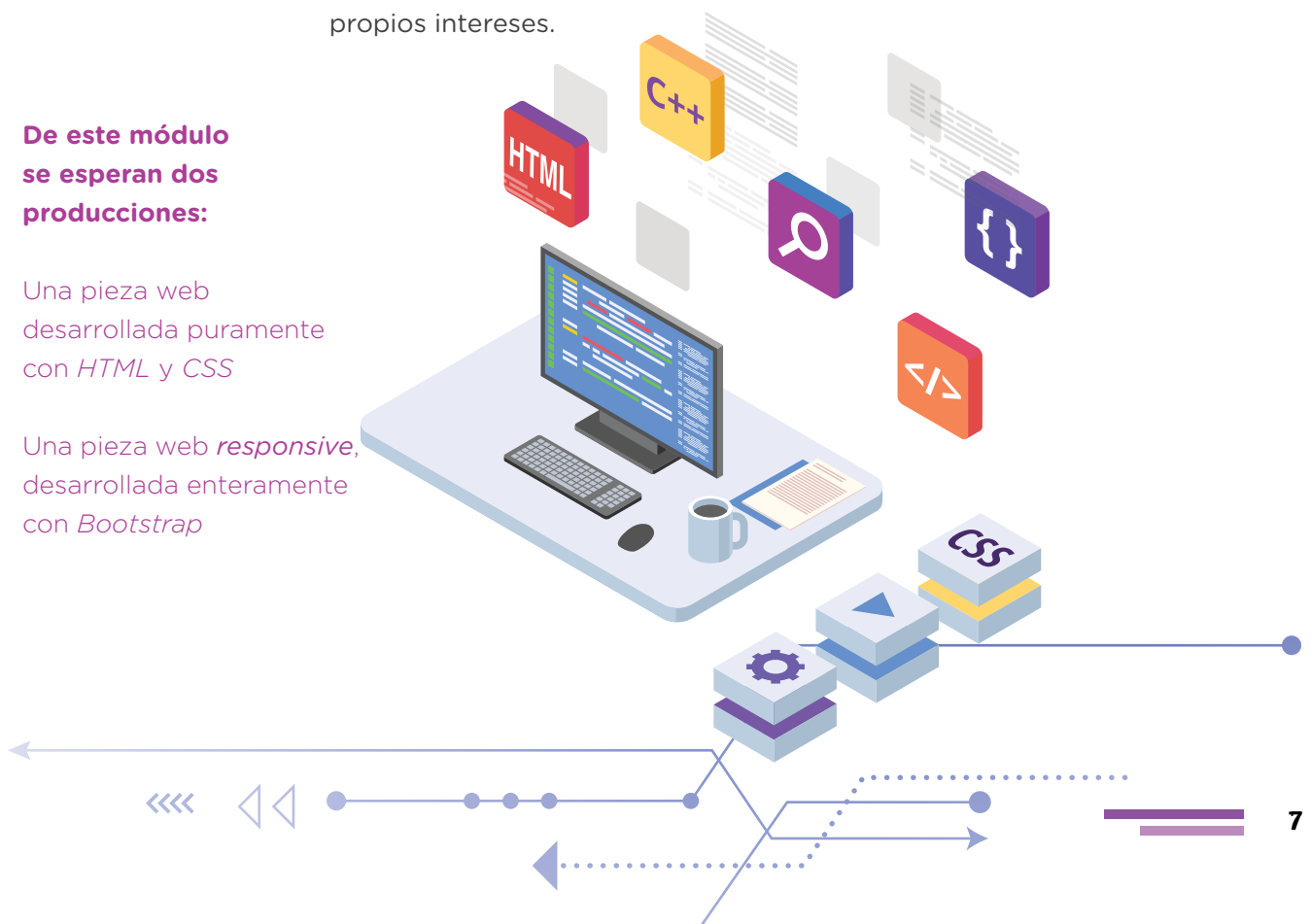
En este módulo las/os estudiantes recorrerán los fundamentos de *HTML* y *CSS* vistos en el trayecto de Diseño Web I, y extenderán sus saberes al conocer la librería de *Bootstrap* con su sistema de componentes y su sistema de grillas y utilidades. Aprenderán a desarrollar un sitio totalmente *responsive* gracias a los prefijos que esta librería ofrece. Además de esto, podrán entender conceptualmente qué supone el uso de una librería y el recorrido de la documentación de esta, para una incorporación correcta.

Los desarrollos y entregables se componen por las actividades/desafíos, preguntas/ejercicios disponibles en la plataforma y que culminan en productos que realizan las/os estudiantes a partir de sus propios intereses.

De este módulo se esperan dos producciones:

Una pieza web desarrollada puramente con *HTML* y *CSS*

Una pieza web *responsive*, desarrollada enteramente con *Bootstrap*



Sobre los recursos

Se propone que haya una variedad de formatos y contenidos articulados a explicar y desarrollar por el/la mentor/a. Los formatos esperados y recomendados son:



Presentaciones



Videos



Guías



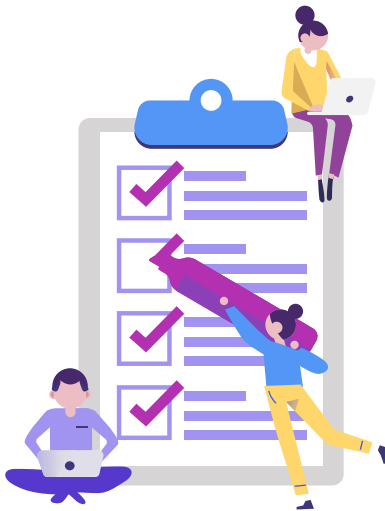
Códigos



Formato Web

Sobre el OPEN LAB

El *Open Lab* es un espacio que cumple principalmente dos funciones: espacio de distensión entre estudiantes, así como despeje de dudas y consultas y profundización de conocimientos. Si bien es un espacio que se presenta como optativo, decir esto supone que no se desarrollarán nuevos contenidos, sino que se trabajará sobre los conocimientos ya incorporados y dudas particulares. Este espacio propone ser un ámbito de construcción de sinergia entre estudiantes, tutores/as y mentores/as.



Sobre las actividades dentro de la plataforma

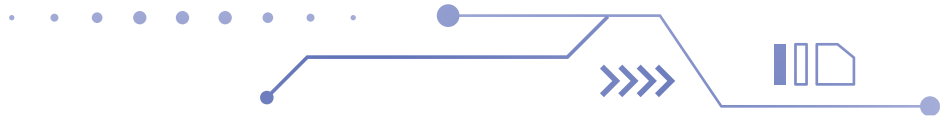
Estas actividades serán a modo pregunta-respuesta (verdadero o falso, pregunta a desarrollar, *múltiple choice*, *drag&drop*) y tienen como objetivo (a lo largo de todo el trayecto) estimular a las/os estudiantes a que vean el material, lo repasen y logren avanzar con los contenidos del curso.



02. Semana 1

Objetivos

- Conocer el alcance de la propuesta del módulo
- Conocer y utilizar la plataforma
- Asegurar la correcta instalación del *VS Code*
- Recordar saberes adquiridos en el trayecto de Desarrollo Web I



Ejes temáticos

- Presentación del trayecto actual con sus objetivos de aprendizaje
- Indagación de los intereses de los/as estudiantes para diagnóstico inicial
- Fundamentación de la importancia en el conocimiento de la programación web, así como sus derivados a otros campos
- Descripción de la metodología de trabajo y propuesta del módulo

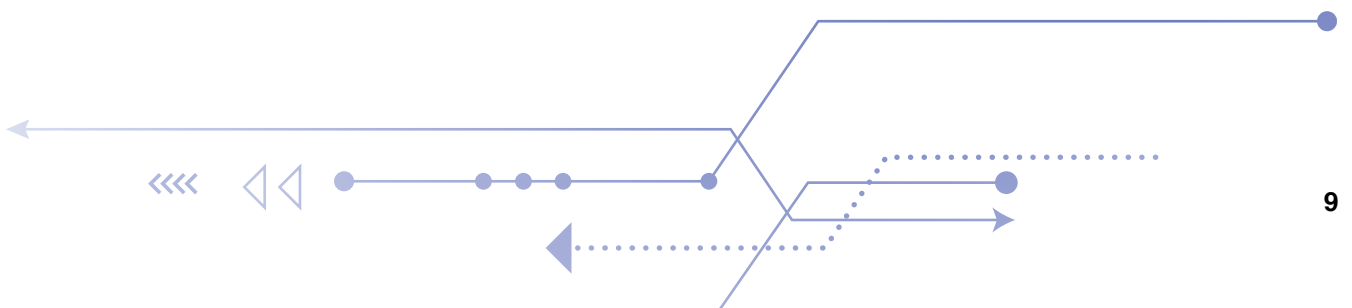
Encuentro Sincrónico

En este encuentro se busca que las/os estudiantes conozcan la plataforma, la recorran de manera exitosa y comprendan donde se alojan los distintos materiales que tendrán que utilizar a lo largo del trayecto.

Se mostrarán las actividades que hay para cada módulo y se armará un sistema de puntos relacionado con cada entrega. Este sistema de puntos muestra el recorrido que irán teniendo los/as estudiantes a lo largo de todo el trayecto y será una manera de visibilizar de manera lúdica las entregas y el estado de las mismas. Cada producción entregada en tiempo y forma (dando lugar a posibles excepciones) irá sumando puntos hasta llegar a la meta final. El sistema de puntos no tiene como fin generar la competencia, sino tener visibilidad de qué cosas está entregando cada estudiante y estimular la entrega de dichas producciones para que cada estudiante logre permanecer a la par de sus compañeros/as en las distintas instancias de la propuesta de aprendizaje. Es muy importante en materia de programación poder dedicarle tiempo a la práctica para lograr los objetivos propuestos.

Se deberá asegurar la correcta instalación del *VS Code*, programa que se utilizó para el trayecto de Desarrollo Web I, y que se utilizará también a lo largo de todo este trayecto.

Se harán actividades (desayunos, juegos, etc.) para comenzar a formar el vínculo mentor/a - estudiante. Se conocerán los intereses e inquietudes de las/os estudiantes. Es importante que de este encuentro resulte un vínculo inicial que permitirá la confianza y la participación progresiva basada en la confianza.



Encuentro Asincrónico

Como actividad para este encuentro se mandará la lectura del material de la plataforma y realizar las primeras actividades de tipo *quiz*. Estas actividades serán a modo pregunta-respuesta (verdadero o falso, pregunta a desarrollar, *múltiple choice*, *drag&drop*) y tienen como objetivo (a lo largo de todo el trayecto) estimular a las/os estudiantes a que vean el material y sirvan como pie para el debate en el encuentro siguiente.

El material a leer/observar/descubrir variará dependiendo la temática propuesta en cada módulo.



03. Semana 2

Objetivos

- Repasar contenido aprendido en el trayecto de Diseño web I
- Repasar fundamentos estructurales de *HTML*

Ejes temáticos

- Diferencias entre etiquetas de línea y de bloque
- Etiquetas semánticas
- Armado de *layout*
- Importancia de la instancia de diseño y *wireframe*
- Etiqueta *div* y *span*
- Formularios

Encuentro Sincrónico

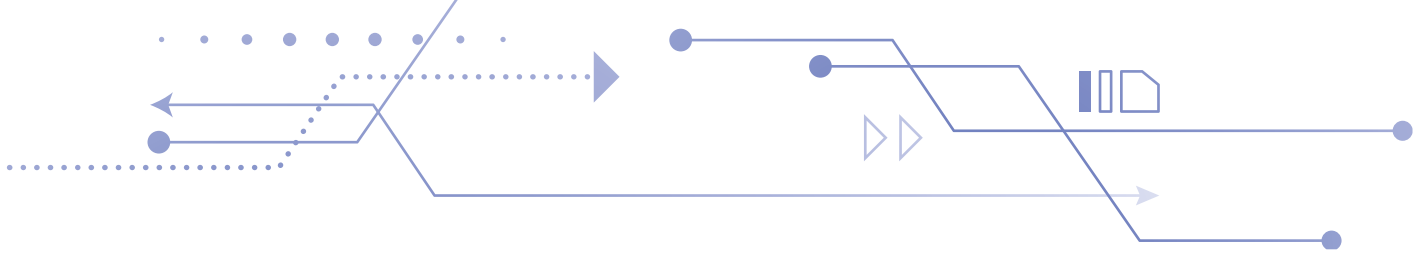
Este encuentro se dividirá en dos momentos con dos tipos de actividades distintas.

Primer momento

Se realizará un relevamiento de la información y saberes que tienen los/as chicos/as. Si bien la gran mayoría de las/os estudiantes han participado previamente del trayecto DWI, es esperable el reforzar muchos de estos conocimientos para asentar bases sólidas para los siguientes encuentros.

Se comenzará el encuentro con una serie de preguntas y respuestas para saber dónde se encuentran parados las/os estudiantes. Las preguntas serán del tipo:





Actividad 1 Recordando lo aprendido

Se realizarán distintas preguntas orientadoras para comprender qué saberes tienen los/as estudiantes y reforzar los contenidos menos recordados.

- ¿Qué es HTML?*
- ¿Qué es una etiqueta de bloque?*
- ¿Cuál era el uso de la etiqueta h1?*
- ¿Cuáles son las dos etiquetas más importantes que van dentro del tag html?*
- ¿Cuántos títulos se pueden agregar cómo máximo?*
- ¿Cómo agrego un párrafo? ¿Y una lista?*
- ¿Qué son las etiquetas semánticas? ¿Para qué nos sirven?*
- ¿Qué es un div y cuál es su diferencia con un span?*



Se recomienda que El/a mentor/a realice distintos ejemplos prácticos a medida que los/as estudiante van respondiendo, de esta manera el repaso tomará una dimensión práctica.

Dependiendo de la comisión, en el siguiente bloque se hará hincapié sobre los contenidos que no tienen tanta respuesta para comenzar el reforzo de estos conocimientos.

Segundo momento

Se comenzará a explicar el contenido teórico de HTML. Como preguntas guías y material para explicar se deben tener en cuenta los ejes temáticos (escritos unas líneas más arriba en este mismo documento).

Es importante que los contenidos que se trabajen estén dentro de la plataforma, así sea material planteado por el/la especialista o materiales propios realizados por los/las mentores/as. Será de suma importancia que las/os estudiantes tengan estos contenidos disponibles para su futura lectura y debate dado que son los que sentarán la base para el encuentro siguiente.

Actividad 2 Recordando y practicando

En esta actividad se deberá realizar un repaso práctico de los principios de html. El mentor/a realizará una página web conteniendo los elementos fundamentales de una web.

- > Etiquetas semánticas
- > Título principal
- > Título secundario
- > Párrafos
- > Imágenes
- > Links

