

COMPETENCIAS DISCIPLINARES Y BLOQUES DE APRENDIZAJE

1. COMPETENCIAS DISCIPLINARES

1. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas. (Bloque 1)
2. Obtiene, registra y sistematiza la información para responder a preguntas de carácter científico, consultando fuentes relevantes y realizando experimentos pertinentes. (Bloque 1)
3. Diseña modelos o prototipos para resolver problemas, satisfacer necesidades o demostrar principios científicos. (Bloque 2)

2. Bloques

- 1) Programación en SNAP (continuación)
- 2) Programación en Arduino

COMPETENCIAS GENÈRICAS A DESARROLLAR Y SUS ATRIBUTOS:

1. TRABAJA EN FORMA COLABORATIVA. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos
2. PIENSA CRÍTICA Y REFLEXIVAMENTE. Desarrolla habilidades del pensamiento, es capaz de innovar creativamente y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
3. PARTICIPA CON RESPONSABILIDAD EN LA SOCIEDAD. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo
4. CONTRIBUYE AL DESARROLLO SUSTENTABLE DE MANERA CRÍTICA CON ACCIONES RESPONSABLES. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.

PREPARATORIA MOTOLINÌA

Incorporada a la SEGE



CICLO ESCOLAR 2020-2021

ASIGNATURA: ROOBÒTICA II

Campo Disciplinar: Ciencias Experimentales
Componente de Formación Básico

PLAN DE ESTUDIOS 2020-2021
Profesor: Oscar Augusto Segura Cisneros

DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES Y PERIODOS DE EVALUACIÓN

PRIMER PERIODO		SEGUNDO PERIODO		TERCER PERIODO
<p>BLOQUE 1 Programación en SNAP (continuación)</p>	<p>Generar los conocimientos básicos para el armado e implementación de circuitos electrónicos básicos.</p> <p style="text-align: center;">Temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blocks, bricks y sprites 2. Debugging 3. Guardar y cargar archivos multimedia 4. Listados 5. Procesos con datos 6. Programación orientada a objetos 	<p>BLOQUE 2 <i>Programación en Arduino</i></p>	<p>Adquirir e implementar los conocimientos básicos relacionados con la programación.</p> <p style="text-align: center;">Temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a Arduino 2. Características generales de la placa/ Entorno de desarrollo 3. Estructura básica de un programa 4. Funciones/ Variables y tipos de datos 5. Entradas analógicas 6. Entradas digitales 7. Puertos PWM 	<p>Proyecto Integrador</p>
<p>SEMANA DE EVALUACIÓN DEL PERIODO Fechas: 8 al 12 de marzo 2021</p> <p>ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 60% Evaluación continua (participación en clase, realización de las practicas durante clase) ○ 20% Reportes de prácticas ○ 20% Tareas 		<p>SEMANA DE EVALUACIÓN DEL PERIODO Fechas: 17 al 21 de mayo 2021</p> <p>ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 60% Evaluación continua (participación en clase, realización de las practicas durante clase) ○ 20% Reportes de prácticas ○ 20% Tareas 		<p>SEMANA DE EVALUACIÓN DEL PERIODO Fechas: 26 de mayo a 1 de junio 2021</p> <p>ASPECTOS A EVALUAR PONDERACIÓN: Promedio de los dos periodos anteriores</p>