

FORMATO DE DISEÑO SIMPLIFICADO DE SITUACIONES DIDÁCTICAS

BACHILLERATO GENERAL

ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 86

Subsistema: Bachillerato general Asignatura: Programación Competencia genérica: CG4.5: Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. Competencia disciplinar: CDB1: Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe. Tema/bloque: Lenguaje de programación de alto nivel		Semestre	Periodo de aplicación	Número de sesiones
		Quinto	20 de febrero de 2021 al 22 de febrero de 2021	1
Nombre de la Situación Didáctica: "Mi primera entrevista como programador" EL alumno se encuentra en su primera entrevista de trabajo como programador, el entrevistador le solicita que elabore un pequeño programa "Reloj digital", con lo que vera su destreza y aptitudes.				
Aprendizaje esperado: El alumno utilizara medios electrónicos e informáticos para resolver problemáticas de su vida cotidiana				
Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas) (Síncrono (S)/Asíncrono (A))				
SESIÓN Asíncrona 1				
Secuencia de actividades	Recursos (Materiales, didácticos y de información)	Evidencias / Criterios de evaluación		
I. Inicio 10 min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Desarrollo: <ul style="list-style-type: none"> • visualización del video tutorial proporcionado en classroom • Elaboración de anotaciones pertinentes que utilizara en la elaboración de su programa. • Con las notas y el video tutorial el alumno elaborará un diagrama de flujo para sintetizar el proceso que seguirá su programa a entregar 	<ul style="list-style-type: none"> • Video tutorial y apoyo para la elaboración del programa solicitados https://www.youtube.com/watch?v=8qu6j7rhQxg • Computadora o teléfono celular • Conexión a internet 	Evidencia: Elaboración de un diagrama de flujo (Digital o en su cuaderno de trabajo) del programa a realizar. Sin evaluación		

<p>II. Desarrollo</p> <p>40 min. 2. Estrategias coinstruccionales (S) Desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno utilizando sus conocimientos previos de programación, mismos que adquirió durante el curso (Declaración de variables, tipos de variables, bucles, condicionales etc.), elabora un programa que simule un reloj digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Entorno de programación NetBeans Cuaderno de trabajo 	<p>Evidencia: Programa en lenguaje de alto nivel.</p> <p>Sin evaluación.</p>
<p>III. Cierre</p> <p>30 min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno pone a prueba el programa elaborado y de ser necesario corrige los errores que el mismo entorno de programación le indica 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Entorno de programación NetBeans 	<p>Evidencia: Archivo ZIP con el programa depurado</p> <p>Rubrica disponible en clasrroom.</p>
Trabajo integrador		
No aplica		
Bibliografía		
https://www.youtube.com/channel/UCZsgYrYzOCocwmjhu_pngw https://www.youtube.com/user/DiscoDurodeRoer		
Observaciones	Autorizado	