UNIVERSIDAD LATINA, S.C.
Campus Sur, Clave 1344
Turno Matutino

Equipo 3
Integrantes:
Samuel Maceda Hernández (Dibujo)
Roberto Méndez Méndez (Informática)
Victor Manuel Rodríguez Vega (Física) Coord

Ciclo escolar donde se aplicará el proyecto:
2018-2019
Inicio: Agosto 2018 Término: Mayo 2019

Proyecto:
REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL MOVIMIENTO DE SATÉLITES

INDICE

5.a Productos generados en la primera sesión de trabajo.

1. Producto 1. C.A.I.A.C. Conclusiones generales

2. Producto 3. Fotografías de la sesión tomadas por los propios grupos y la persona asignada para tal fin.

5.b Organizador gráfico que muestre los contenidos y conceptos de todas las asignaturas involucradas en el proyecto y su interrelación.

APARTADOS

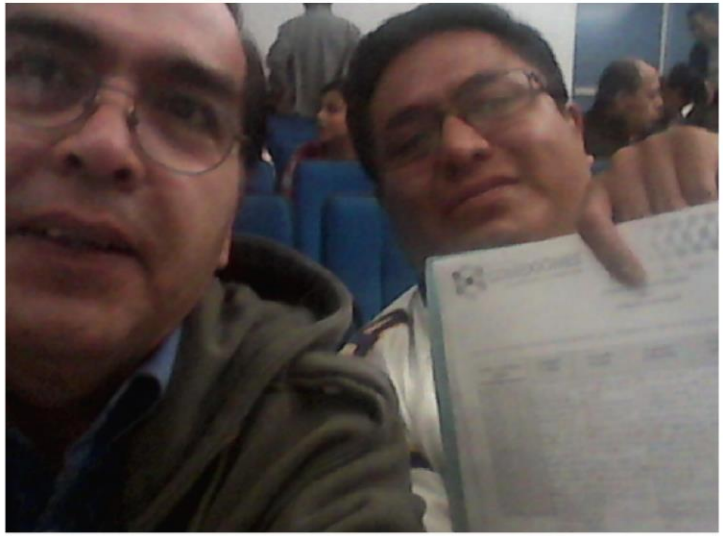
5.a Productos generados en la primera sesión de trabajo

1. **PRODUCTO 1. C.A.I.A.C. Conclusiones generales**

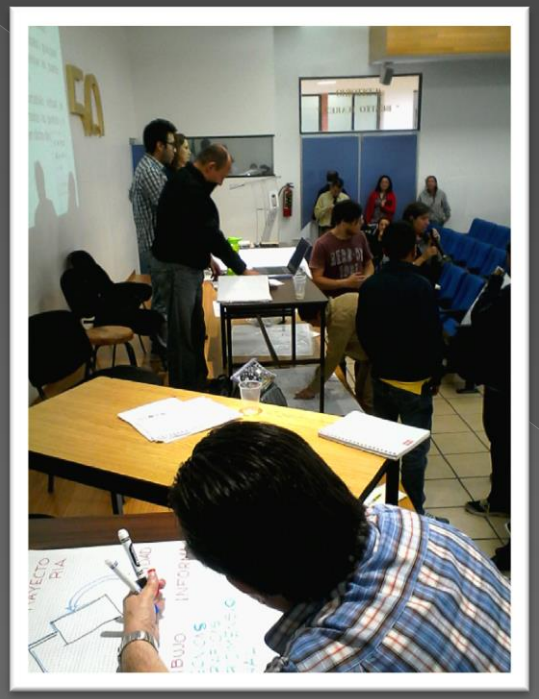
La Interdisciplinariedad	
1. ¿Qué es?	Es el conjunto de actividades que nos permiten establecer relaciones entre dos o más materias a nivel curricular, didáctico y pedagógico, promoviendo la complementariedad y la cooperación, con la finalidad de integrar los conocimientos, así como los procesos de aprendizaje de los estudiantes.
2. ¿Qué características tiene?	1-Promueve las coincidencias entre las materias, no sus diferencias, sin que se pierdan los contenidos específicos de cada una, considerando a cada una de ellas igual de importantes para el desarrollo del proyecto. 2.- Considera como básica la complementariedad entre los conocimientos y el proceso de enseñanza-aprendizaje. 3- La interdisciplinariedad no es un fin en sí, es el medio más adecuado para lograr la integración entre distintas disciplinas, lo cuyo objetivo debe ser la movilización de procesos y conocimientos. 4- Considera como fundamental a perspectiva relacional(humana), la cual encontramos en el ámbito escolar.
3. ¿Por qué es importante en la educación?	Porque si lo aplicamos de manera correcta se convierte en una metodología de trabajo muy poderosa para hacer más eficaz el proceso de enseñanza-aprendizaje, el intercambio social se convierte en una ventaja para trabajar en un proyecto en común, compartiendo los distintos saberes para alcanzar juntos el mismo objetivo.

4. ¿Cómo motivar a los alumnos para el trabajo interdisciplinario?	Los docentes deberemos considerar en nuestra planeación un tema con el que se interesen nuestros estudiantes, planear con mucho tiempo y cuidado la presentación del tema, las actividades de aprendizaje, así como la evaluación de tal manera que ellos hagan suyo el proyecto, procurando su participación activa dentro de este proceso de inicio. En la fase interactiva, deberemos ser muy agiles y estar muy receptivos para detectar posibles dificultades y plantear soluciones con anticipación, manteniendo una comunicación muy cercana con los estudiantes. Es muy importante en este trabajo no olvidar la dimensión humana, considerando los propósitos sociales y psicológicos, tanto a nivel individual como social.
5. ¿Cuáles son los prerrequisitos materiales, organizacionales y personales para la planeación del trabajo interdisciplinario?	Organizacionales: Se deberá considerar esta modalidad durante la planeación del curriculum, considerando en esta tanto sus aspectos didácticos como pedagógicos, este planteamiento deberá considerarse como un prerrequisito. Se consideran dos condiciones como básicas para su implementación: 1-La voluntad y la responsabilidad de una acción política rigurosa, coherente de todos los participantes (elaboración del currículum, programas, material didáctico y textos de apoyo), de manera permanente y constante. 2-Comprometerse activamente a participar en una capacitación inicial y continua, sistemática y rigurosa. Espacios y horarios adecuados para implementar este método. Personales: Estar dispuesto al cambio, contar con el tiempo y horario necesarios para asesorar, guiar y evaluar el desarrollo.
6. ¿Qué papel juega la planeación en el trabajo interdisciplinario y qué características debe tener?	La interdisciplinariedad deberá guiar el análisis de: -Las actividades de enseñanza-aprendizaje (programas de estudios, cursos, talleres, laboratorios, etc.), Establecerá los parámetros sobre: -La importancia y función de las distintas materias, su propósito, objetos de estudio y aprendizaje, procedimientos de aprendizaje, etc.), -Los vínculos de interdependencia, convergencia y complementariedad entre las diferentes asignaturas que forman el programa de estudios.

2. **PRODUCTO 3**. Fotografías de la sesión



UNILA
Universidad Latina
ACTIVIDAD 4.



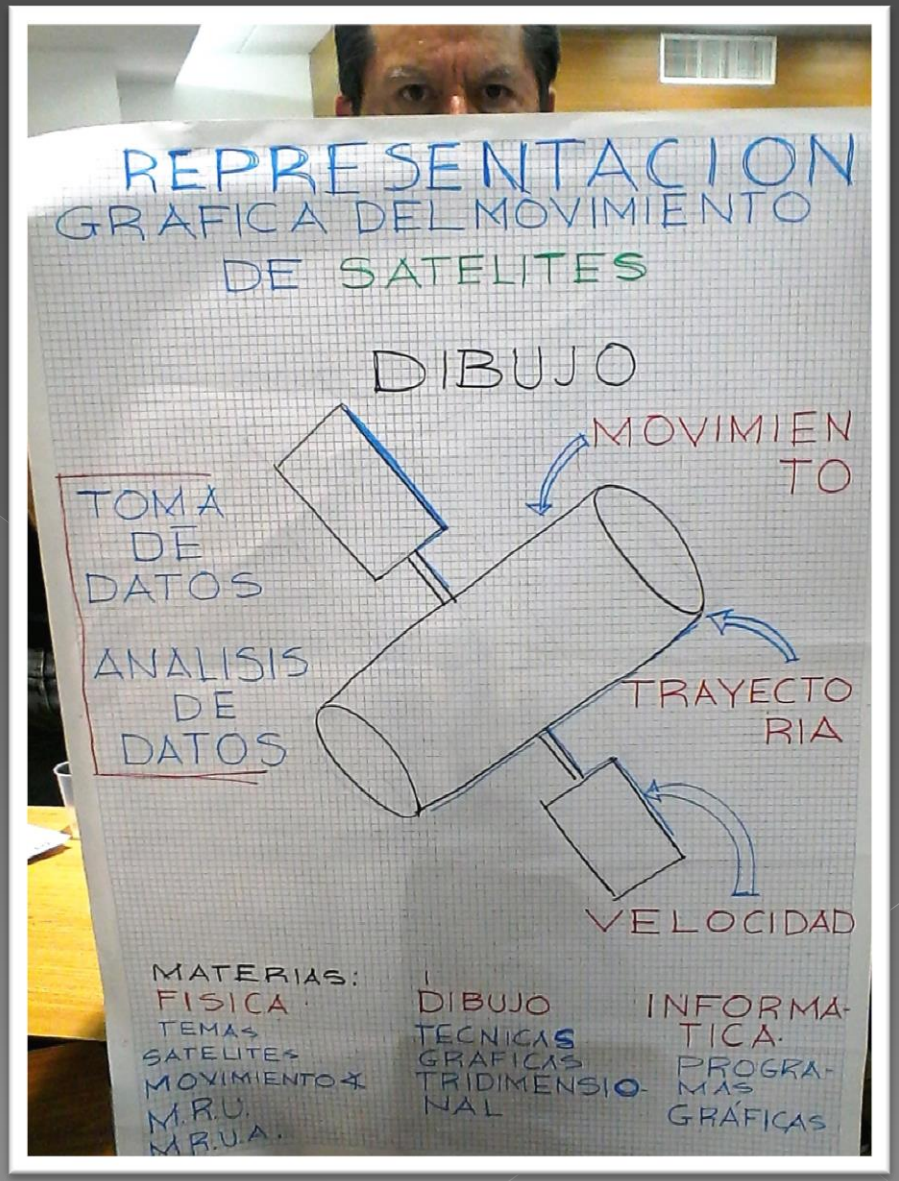
UNILA

UNILA
TOMAR

UNILA
Universidad Latina

5.b Organizador gráfico de las materias involucradas en el proyecto (PRODUCTO 2)

REPRESENTACION
GRAFICA DEL MOVIMIENTO
DE SATELITES
DIBUJO
MOVIMIEN
TO
TOMA
DE
DATOS
ANALISIS
DE
DATOS
TRAYECTO
RIA
VELOCIDAD
MATERIAS:
FISICA
TEMAS
SATELITES
MOVIMIENTO
M.R.U.
M.R.U.A.
DIBUJO
TECNICAS
GRAFICAS
TRIDIMENSIO-
NAL
INFORMA-
TICA
PROGRA-
MAS
GRÁFICAS


REPRESENTACION
GRAFICA DEL MOVIMIENTO
DE SATELITES
DIBUJO
MOVIMIEN
TO
TOMA
DE
DATOS
ANALISIS
DE
DATOS
TRAYECTO
RIA
VELOCIDAD
MATERIAS:
FISICA
TEMAS
SATELITES
MOVIMIENTO
M.R.U.
M.R.U.A.
DIBUJO
TECNICAS
GRAFICAS
TRIDIMENSIO-
NAL
INFORMA-
TICA
PROGRA-
MAS
GRÁFICAS

RELACIÓN PUNTUAL ENTRE LAS MATERIAS

FÍSICA III

1. Movimiento de satélites

1.1 Sistemas de Referencia: inerciales (movimiento rectilíneo uniforme); no inerciales (fuerza centrífuga)
1.2 Movimiento Circular Uniforme: velocidad angular y tangencial; aceleración centrípeta; fuerza centrípeta
1.3 Leyes de Kepler
1.4 Leyes de Newton
1.5 Ley de la Gravitación Universal: masa y peso; energía potencial gravitacional
1.6 Energía de Enlace
1.7 Satélites Naturales
1.8 Satélites Artificiales: meteorológicos, telecomunicaciones, espías, estaciones espaciales
1.9 Sistema Solar

DIBUJO II

3. Dibujar para pensar, crear y explicar las ideas. El dibujo, medio esencial de creación y difusión

3.1 El dibujo como medio para crear, pensar y explicar temas científicos, culturales y sociales
3.2 La ilustración y las convenciones gráficas como: esquemas, mapas, diagramas, entre otros
3.3 El bocetaje y el trazo de textos
3.4 Desarrollo de etapas del proceso creativo: documentación, bocetaje, propuesta y realización
3.5 Manejo de soportes, materiales y técnicas para la elaboración de proyectos o ejercicios gráficos
3.6 Resolución de un problema del entorno (científico, cultural o social) basada en el proceso creativo
3.7 Elaboración de ilustraciones, esquemas, mapas y/o diagramas
3.10 Apreciación del dibujo como estrategia creativa en la resolución de problemas

INFORMÁTICA

1. Información digital

1.1 Búsqueda de información: búsqueda básica y especializada en buscadores, bases de datos, bibliotecas digitales y sitios institucionales

3. Metodología de solución de problemas computables

3.1 Planteamiento: acotamiento y alcances del problema computable
3.2 Análisis: definición de datos e identificación de los elementos y recursos que se requieren para la solución del problema
3.3 Diseño de la solución del problema: algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigo con estructuras de control
3.4 Paradigmas y lenguajes de programación: estructurados, orientados a objetos, etc.
3.5 Codificación: traducción del lenguaje natural a un lenguaje de programación