UN NUEVO MODELO
DE BACHILERATO
EN MĒRIDA

ACCIŌN FORMACIŌN®
Por MISIÓN ADMISIÓN®

Mapa Curricular

Ciclo Escolar 2018-2019

Aprender para hacer

De eso se trata la Prepa

Mapa Curricular

Lo que aprenderás con nuestro programa de dos años.

ACCIÓN FORMACIÓN Por MISIÓN ADMISIÓN

PRIMER AÑO

PRIMER CUATRIMESTRE	SEGUNDO CUATRIMESTRE	TERCER CUATRIMESTRE
Taller de actualización matemática	Pensamiento Matemático I	Pensamiento Matemático II
	Ciencias Experimentales (Química)	Ciencias Experimentales (Física)
	Ciencias Humanas	Ciencias Sociales I
	Ingeniería de la escritura I	Ingeniería de la escritura II
		Herramientas expresivas I
Aprender cómo Aprender con contenidos digitales		
Pensamiento Creativo	Principios de diseño	Desarrollo de proyectos creativos
Inteligencia Emocional y liderazgo		
Pensamiento Computacional	Fundamentos de programación	Programación
Pensamiento Estratégico	Proyecto de Vida	
	Lengua Extranjera I	Lengua Extranjera II
Los empleos del futuro		

MATERIAS OPTATIVAS

- FÍSICA +
- MATEMÁTICAS AVANZADAS +
- ESTADÍSTICA +
- CÓMPUTO EN LA NUBE +
- PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE +
- INTRODUCCIÓN AL MODELADO DE 3D +
- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN +
- COMUNICACIÓN ORIENTADA A RESULTADOS +
- TEORÍA DEL CAMBIO +
- DISEÑO PUBLICITARIO +
- BIOLOGÍA HUMANA +
- TÉCNICA DE VENTAS +
- COMERCIO ELECTRÓNICO +
- COMERCIO ELECTRÓNICO II +
- RETOS MENTALES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS +
- LENGUA MAYA +

EJES DE FORMACIÓN

- APRENDE A PROGRAMAR
- APRENDE DISEÑO
- APRENDE CIENCIAS BÁSICAS
- APRENDE A COMUNICARTE CLARAMENTE
- APRENDE IDIOMAS
- APRENDE HABILIDADES SOCIALES
- APRENDE CON CONTENIDOS DIGITALES

Horario: 8:00 a 13:00
5 Hrs Diarias (Lunes-Jueves)

Cuatrimestre: 15 semanas
60 días (270 hrs de clase)

CUATRIMESTRE 1

Del 3 de sep al 14 de diciembre

DÍAS INHÁBILES:
viernes, 2 -Nov-2018
lunes, 19 -Nov- 2018,

CUATRIMESTRE 2

Del 7 de enero al 27 de abril

DÍAS INHÁBILES:
Semana Santa (15-19 abril)
martes, 5 -feb- 2019
lunes 18 -marzo-2019

CUATRIMESTRE 3

Del 6 de mayo al 16 de agosto

SEGUNDO AÑO

CUARTO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
Pensamiento Matemático III	OPTATIVA I	OPTATIVA I
Ciencias Experimentales (Biología)	OPTATIVA II	OPTATIVA II
Ciencias Sociales II		OPTATIVA III
Taller de "Redacción de textos argumentativos"		
Herramientas expresivas II	Exposiciones efectivas	Técnicas de Entrevista
	Habilidades de investigación	Gestión de modelos de negocios
Herramientas digitales I	Herramientas digitales II	
Bases de Datos	Creación de páginas web I	Programación de páginas web
	Taller: Cómo hacer redes personales	Taller: Habilidades Gerenciales
Lengua Extranjera III	Lengua Extranjera IV	Lengua Extranjera V
	Identificación y solución de problemas socio-ambientales	Taller: Formación de agentes de cambio

MATERIAS OPTATIVAS

- FÍSICA +
- MATEMÁTICAS AVANZADAS +
- ESTADÍSTICA +
- CÓMPUTO EN LA NUBE +
- PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE +
- INTRODUCCIÓN AL MODELADO DE 3D +
- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN +
- COMUNICACIÓN ORIENTADA A RESULTADOS +
- TEORÍA DEL CAMBIO +
- DISEÑO PUBLICITARIO +
- BIOLOGÍA HUMANA +
- TÉCNICA DE VENTAS +
- COMERCIO ELECTRÓNICO +
- COMERCIO ELECTRÓNICO II +
- RETOS MENTALES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS +
- LENGUA MAYA +

EJES DE FORMACIÓN

- APRENDE A PROGRAMAR
- APRENDE DISEÑO
- APRENDE CIENCIAS BÁSICAS
- APRENDE A COMUNICARTE CLARAMENTE
- APRENDE IDIOMAS
- APRENDE HABILIDADES SOCIALES
- APRENDE CON CONTENIDOS DIGITALES

Opciones que tendrá el alumno después de haber terminado la prepa en dos años:

- Entrar a una Universidad
- Estar de oyente en diversas clases de distintas universidades para ayudarte a elegir mejor tu carrera (si estás indeciso)
- Preparte para tu examen de ingreso a la Universidad.
- Profundizar los conocimientos y competencias profesionalizantes adquiridas.
- Trabajar y poner a prueba lo aprendido.

EJES DE FORMACIÓN

Lo que aprenderás con nuestro programa de dos años.

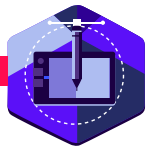
ACCIÓN FORMACIÓN Por MISIÓN ADMISIÓN

1

Aprender a programar

Aprendiendo a programar ase aprende a resolver problemas, a tomar decisiones, a ser un pensador crítico y sobre todo: a desarrollar un pensamiento lógico-matemático.

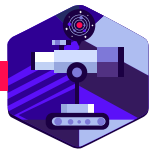
---

2 

Aprender Producción Audiovisual

Acá aprenderán desde lo elemental del diseño, pasando por el proceso creativo, terminando con la producción y edición de video, animación 2D y 3D. Hoy los contenidos multimedia están en el medio de todo y te ofrecemos aprender con los mejores creativos de la Ciudad.

---

3 

Aprender ciencias básicas

Desde pensamiento matemático,
ciencias sociales hasta ciencias experimentales.

4

Aprender a comunicarte claramente

Dominar la palabra escrita.
Aprender a expresarse a través del lenguaje corporal e interactuar mejor con las personas en diversos ámbitos.

5

Aprender Idiomas

Aprender idiomas y aprender a vénder tus ídeas al mercado más grande del mundo.

6

Aprender habilidades sociales

Aprender motivación y mompetencias sociales: empatía , inteligencia emocional, habilidades sociales, optimismo, comunicación y escucha activa.

7

Aprender usando contenidos digitales

Técnicas de autogestión, habilidad para planear contenidos de estudio, habilidad para planear la motivación, para organizarse mejor y leer más.

Perfil de Egreso

NUESTRO EGRESADO:

- Tendrá la habilidad de aprender por cuenta propia a través de herramientas digitales y aprovecha la amplia oferta académica de nivel superior en línea o presencial.
- Será un pensador crítico, comunicador eficaz, creativo y empático que desarrolla soluciones éticas e innovadoras a problemas del entorno para impactarlo de manera positiva y así, construir un mundo mejor.