



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



"2024. Año del Bicentenario de la Erección del Estado Libre y Soberano de México".

BACHILLERATO GENERAL
FORMATO DE DISEÑO SIMPLIFICADO DE SITUACIONES DIDÁCTICAS
ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28
2da EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE "A" C. ESCOLAR 2024-2025

Nombre del Docente: JOSÉ ARIEL LÓPEZ GARCÍA Materia: PROGRAMACIÓN Competencia Genérica: C G 4.5, 5, 5.1,5.2 Competencia Disciplinar BÁSICAS: CDBC 1, CDBC 2) Núm. de Bloque/Tema del Bloque: Bloque III /SUBMÓDULO II, LÓGICA DE PROGRAMACIÓN	Semestre: QUINTO	Periodo de Aplicación: 01 octubre al 11 noviembre	No. de Sesiones: 14
	Grado: TERCERO	Grupos: 3ro. 2,3.	Turno: Matutino
Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN			
Aprendizajes esperados: Explica los lenguajes de programación y sus metodologías de forma consiente, asertiva y empática, en la resolución de problemas del ámbito académico y laboral.			

PERIODO COMPRENDIDO: 01 oct al 04 oct 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: El docente realizara el pase de lista</p> <ul style="list-style-type: none"> Asuntos generales con el grupo El docente mencionará el tema a abordar El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: Pseudocódigo mediante la explicación del tema. Retroalimentación de la explicación 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Pizarrón Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: Se explicará:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición objetivos características tipo de lenguaje de programación que es. <p>realizara su apunte en su libreta. El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora proyector Pizarrón Libreta Herramientas digitales para pseudocódigo. 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumno Desarrollara ejemplos de pseudocódigo utilizando operadores aritméticos para resolver algoritmos en pseint. Entregaran una tabla de los operadores del programa junto con su descripción de cada una de ellas. El alumno Desarrollara códigos de pseudocódigo utilizando operadores aritméticos para resolver algoritmos en Pseint en laboratorio de cómputo. <ul style="list-style-type: none"> El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora o dispositivo móvil Libreta Herramientas digitales para pseudocódigo. 	<p>Formativa</p>
<p>Secuencia de actividades según la COMPETENCIA</p>	<p>Recursos (Materiales Didácticos y de información)</p>	<p>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</p>
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Entregaran una tabla de los operadores del programa junto con su descripción de cada una de ellas. Códigos aritméticos (suma, resta, multiplicación y división). <p>El docente realizara Retroalimentaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> Libreta Herramientas digitales para pseudocódigo. 	<ul style="list-style-type: none"> SUMATIVA de 0 a 100% <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

PERIODO COMPRENDIDO: 07 oct al 11 oct 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara el pase de lista • Asuntos generales con el grupo • El docente mencionará el tema a abordar • El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: "los lenguajes de programación" mediante la explicación del tema. <p>Pregunta detonadora hacia el grupo ¿Qué es un lenguaje de programación? Con la participación de los alumnos. Saberes previos sobre el tema código</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentaciones pertinentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pizarrón • Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente explicará que es un lenguaje de programación mediante teoría y ejemplos. • Antecedentes de los lenguajes de programación • Para que sirven los lenguajes de programación • Tipos de lenguajes de programación <p>*Trabajo colaborativo: Los alumnos en pares Desarrollaran un mapa conceptual del tema en su libreta de evidencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. <p>Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • proyector • Pizarrón • Libreta 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • proyector • Pizarrón • Libreta 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizaran la investigación de 15 programas para lenguaje de programación con sus características propias de cada una. 2. Ilustrar con su logotipo perteneciente a cada uno de los programas investigados. 3. realizaran su actividad en libreta. <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora o dispositivo móvil • Internet • Libreta. 	<ul style="list-style-type: none"> • SUMATIVA de 0 a 100% <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 14 oct al 18 oct 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente realizara el pase de lista. Asuntos generales con el grupo. El docente mencionará el tema a abordar. El alumno, conocerá, analizará y comprenderá el tema: "metodología de programación" mediante una explicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Pizarrón Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: ●El docente explicará de manera general sobre la Metodología de programación: 1. El Dialogo 2. La Especificación 3. Diseño 4. Codificación 5. Prueba y Verificación</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos Desarrollaran su apunte del tema en su libreta de evidencias. <p>●El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora proyector Pizarrón Libreta 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. Generaran una problemática a codificar Utilizando el: ●Análisis del Problema. ●Desarrollo de la Solución. ●Construcción de la Solución en Forma de lógica de programación. ●Prueba y verificación</p> <p>El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora proyector Pizarrón Libreta 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO ●Los alumnos Desarrollaran su esquema de algoritmos y a código a entregar en pantalla y libreta</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora o dispositivo móvil Internet Libreta. 	<ul style="list-style-type: none"> SUMATIVA de 0 a 100% De acuerdo a la rúbrica anexada.

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPENDIDO: 21 oct al 25 oct 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: El docente realizara el pase de lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asuntos generales con el grupo. El docente mencionará el tema a abordar: programación orientada a objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Pizarrón Lista de asistencia 	<p align="center">Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer, analizar y comprender que es la programación orientado a objetos: <p>Objetos Clases Métodos Parámetros Tipos de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejemplificar el tema con personajes digitales. <p>El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora proyector Pizarrón Libreta 	<p align="center">Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora proyector Pizarrón Libreta 	<p align="center">Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO Utilizará a dos personajes de su agrado a modo de video juego y mencionara cuáles son sus:</p> <ul style="list-style-type: none"> CLASES ATRIBUTOS MÉTODOS O ACCIONES OBJETO para acción de movimiento. <p>Ejemplificara sus personajes utilizando PowerPoint.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Computadora o dispositivo móvil Internet 	<ul style="list-style-type: none"> SUMATIVA de 0 a 100% <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 28 oct al 01 nov 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara el pase de lista. • Asuntos generales con el grupo. • El docente mencionará la actividad de demostración alusiva al día de muertos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pizarrón • Lista de asistencia 	<p align="center">Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos utilizaran material reciclado y elaboraran una figura de un alebrije de tamaño chico con diseño de su creatividad. 2. Utilizaran sus saberes previos de lógica de programación y realizaran el diagrama de flujo en una hoja los pasos realizados en su figura. <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de reciclo • Tijeras, pegamento, pinturas acrílicas. 	<p align="center">Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</p> <p>Junto con todos los alumnos en el aula participaran mencionando porque es importante la tradición mexicana de día de muertos como patrimonio histórico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • proyector • Lista de asistencia 	<p align="center">Formativa</p>
<p align="center">Secuencia de actividades según la COMPETENCIA</p>	<p align="center">Recursos (Materiales Didácticos y de información)</p>	<p align="center">RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</p>
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO Entrega de actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Figura de alebrije con materiales reciclados. 2. Diagrama de flujo de la figura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de reciclo • Tijeras, pegamento • Libreta 	<ul style="list-style-type: none"> • SUMATIVA de 0 a 200% =20 pts. <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

PERIODO COMPRENDIDO: 04 nov al 08 nov 2024

Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>I. INICIO Estrategias preinstruccionales (S) Descripción: El docente realizara el pase de lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asuntos generales con el grupo. • El docente mencionará el tema a abordar: <p>Sprites en programación orientada a objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Pizarrón • Lista de asistencia 	<p>Formativa</p>
<p>II. DESARROLLO: Se explicará que son los Sprites en programación orientada a objetos utilizando la aplicación de piskel online para su mayor comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión. • Durante la semana, en días correspondientes habrá prácticas de ejercicios de código a realizar en el laboratorio de cómputo con la finalidad de seguir reforzando aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • piskel • Pizarrón • libreta 	<p>Formativa</p>
<p>III. CIERRE Estrategias postinstruccionales (S) Descripción. Realizaran un Sprite estilo de pixeles (pixelart) de algún personaje de su agrado en libreta de hoja a cuadros a colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • piskel • Pizarrón • libreta y colores 	<p>Formativa</p>
Secuencia de actividades según la COMPETENCIA	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p>IV. TRABAJO EVALUATIVO Los alumnos realizaran un personaje en pixeles, utilizaran la app piskel online para su realización, programaran a su personaje con mínimo 5 movimientos en secuencial. Se revisará su actividad en pantalla para su evaluación de la misma El docente realizara Retroalimentaciones de dudas, preguntas o algún error en la comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • piskel • Pizarrón • libreta 	<ul style="list-style-type: none"> • SUMATIVA de 0 a 100% <p>De acuerdo a la rúbrica anexada.</p>

Evaluación 2 parcial

PERIODO COMPRENDIDO: 14 nov al 15 nov 2024

Revisión del total de trabajos del 2do parcial (trabajos en libreta, impresos, en digital, etc.)

Evaluación y entrega de calificaciones:

El docente previamente revisado el total de trabajos que se realizaron en el 2do parcial calculará y obtendrá la calificación final del 2do parcial.

El docente mostrara la calificación obtenida a cada alumno.

SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL SEMESTRE “A” C. ESCOLAR 2024-2025

EVALUACIÓN POR EL 100% DE LOS TRABAJOS A ENTREGAR DURANTE EL 2do PARCIAL.

La siguiente tabla muestra los indicadores para la evaluación por productos (trabajos impresos, en libreta, en digital etc.) entregados, evaluados y o sellados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	✓ SI CONTIENE EL TRABAJO.	× NO CONTIENE EL TRABAJO.
CONTENIDO 50%	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Incluye todo el contenido solicitado. (2.5 pts.) ✓ La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona ejemplos. (2.5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> × No Incluye todo el contenido solicitado. (0 pts.) × La información no está relacionada con el tema principal. (0 pts.)
ORGANIZACIÓN 30%	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizo de manera ordenada coherente la información. (1.5 pts.) ✓ Los elementos a incluir corresponden con la información. (1.5 pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> × No organizo de manera ordenada Y coherente la información a incluir. (0 pts.) × Los elementos a incluir no corresponden con la información. (0 pts.)
PRESENTACIÓN 20%	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se presento la tarea o trabajo en buen estado. (1pts.) ✓ Su trabajo es limpio no hay tachaduras ni borrones o correcciones visibles, Es legible la información. (1pts.) 	<ul style="list-style-type: none"> × No se presentó la tarea o trabajo en buen estado. (0 pts.) × Muestra tachaduras y borrones visibles, No es del todo legible la información. (0 pts.)
Suma total de los criterios 100%	Al obtener el 100% en el trabajo entregado, es igual al 10 pts. de calificación de la actividad entregada.	Al no obtener el 100% del trabajo entregado, será la calificación menor a 10 (es decir 9 o menos) dependiendo de la sumatoria en porcentaje obtenido en cada criterio en la actividad entregada.

1.- Cada trabajo a evaluarse deberá contener los elementos (criterios de la tabla de rubrica) para obtener el 100% que equivale a 10 de calificación como máximo en cada trabajo.

2.- Para la obtención de la calificación final del primer parcial, será determinada de pendiendo del número de trabajos entregados y el porcentaje obtenido en cada trabajo.

Bibliografía/Cibergrafía Recomendada

- <https://desarrolloweb.com/articulos/pseudodigo.html>
- <https://pseint.sourceforge.net/>
- [Bibliografía - Informática \(unam.mx\)](#)
- https://repositorio-uapa.cuaieed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/2655/mod_resource/content/1/UAPA-Lenguajes-Programacion/index.html#introduccion
- <https://www.youtube.com/watch?v=gFMMmi-EYEM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=EEyKr5-ui8Y>
- <https://www.youtube.com/watch?v=l848HdWjLMo>
- <https://www.piskelapp.com/p/create/sprite>

Atentamente: Docente del Grupo(s): JOSÉ ARIEL LÓPEZ GARCÍA

Observaciones:

**Vo. Bo.
Subdirección Académica**

**ADRIÁN ANDRADE
ALMANZA**

Autorizado



Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, 1 de octubre de 2024.