



**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**

<b>Nombre del Docente:</b> JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ <b>Materia:</b> PROGRAMACIÓN <b>Competencia Genérica:</b> CLAVE CG5.2, CLAVE CG5.6, CLAVE CG8.1 <b>Competencia Disciplinar BÁSICAS:</b> CG 5.2, CG 5.6, CG 8.1. <b>Competencias Profesionales Básicas:</b> CPBTIC6 <b>Núm. de Bloque/Tema del Bloque:</b> BLOQUE III SUBMODULO II	<b>Semestre:</b>  <b>QUINTO</b>	<b>Periodo de Aplicación:</b>  <b>3 octubre al 8 de noviembre 2024</b>	<b>No. de Sesiones:</b>  <b>24</b>
	<b>Grado:</b>  <b>TERCERO</b>	<b>Grupos:</b>  <b>3ro. 1, 2, 3</b>	<b>Turno:</b>  <b>Vespertino</b>
<b>Nombre de la Situación Didáctica o Descripción de la Competencia</b>  Plantea soluciones críticas y responsables mediante la metodología de desarrollo de software para demostrar eficiencia en el manejo de base de datos y software de programación de alto nivel, que sean aplicables a necesidades de una empresa o institución para el tratamiento de información			
<b>Aprendizajes esperados:</b>  Explica los lenguajes de Programación y sus metodologías de forma consciente, asertiva y empática, en la resolución de problemas del ámbito académico y laboral.			

**PERIODO COMPRENDIDO: 2 Oct al 4 de Oct 2024**

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>I. INICIO</b></p> <p><b>10 Min.</b> 1. Estrategias preinstruccionales (S) <b>Descripción:</b>                      1.- Pase de lista/ Asuntos generales                      2.- Repaso del Bloque I: Lógica de Programación (20 minutos). 3.- Pseudocódigo y diagrama de flujo de calificaciones (20 minutos).                      4.-Lluvia de ideas: Ciclos o Bucles (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA                      Proyector                      Bocina                      Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Participación en lluvia de ideas / Lista de cotejo</p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <p>5.- Analizar video ¿Qué son los ciclos o bucles? (5 minutos). 6.- En plenaria se analiza la definición de ciclos o bucles (5 minutos).                      7.- Tipos de ciclos: For, While, Do While. (Asesoría 20 minutos). 8.- Sintaxis y comandos del ciclo FOR en el programa PSeInt (Asesoría 10 minutos).                      9.- Programa de múltiplos de 3 en PSeInt (20 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA                      Proyector                      Bocina                      Cuaderno de evidencias</p>	<p>Pregunta ¿ ¿Qué son los ciclos o bucles?</p>
<p>10.- En binas hacer un programa en PSeint que calcule la suma de los números impares comprendidos entre el 0 y el 100. Se lleva a cabo una coevaluación (30 minutos).                      11.- En binas hacer un programa en PSeInt que muestre y cuente los múltiplos de 5 que hay entre 1 y 500. Se lleva a cabo una coevaluación (30 minutos).                      12.- Retroalimentación de los códigos de los dos programas (10 minutos).</p>	<p>COMPUTADORA                      Proyector                      Bocina                      PseInt                      Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Programa múltiplos de 5</p>

En plenaria se realiza un repaso del Bloque I donde las respuestas se plasman en un crucigrama. Los y las estudiantes elaboran el pseudocódigo y diagrama de flujo en su libreta para que de acuerdo a las calificaciones les mande una leyenda. Lluvia de ideas ¿Qué es un ciclo? ¿Para qué sirve? ¿Cuáles son? Para esto los alumnos realizan una investigación previa. Como actividades de desarrollo en plenaria se analiza el video ¿Qué son los ciclos o bucles?, en plenaria se construye la definición de ciclos. La docente explica los tipos y muestra la sintaxis del ciclo For, se hace un programa que muestre múltiplos de 3 hay entre 1 y 100 en PSeInt. Se realiza nuevamente el ejercicio de gimnasia cerebral. Como actividad de cierre se les solicita a los alumnos que realicen los dos programas mencionados y se da una retroalimentación.

### Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)

## PERIODO COMPRENDIDO: 7 al 11 de Oct 2024

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>I. INICIO</b></p> <p><b>10 Min.</b> 1. Estrategias preinstruccionales (S) <b>Descripción:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Pase de lista/ Asuntos generales</li> <li>2.- Mapa conceptual de los ciclos (20 minutos)</li> <li>3.- Repaso del Ciclo For (10 minutos).</li> <li>4.- Lluvia de ideas: Ciclo While y Do While (10 minutos).</li> </ol>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Mapa Conceptual /Rubricas</p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5.- En plenaria se analiza la definición de ciclo While (5 minutos).</li> <li>6.- Sintaxis y comandos del ciclo WHILE en el programa PSeInt (Asesoría 10 minutos).</li> <li>7.- Programa en PSeInt (20 minutos).</li> <li>8.- En plenaria se analiza la definición de ciclo Do While (5 minutos).</li> <li>9.-Sintaxis y comandos del ciclo DO WHILE en el programa PSeInt (Asesoría 30 minutos).</li> </ol>	<p>COMPUTADORA Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p>Apunte de Cuaderno-Ciclo While</p>

<p><b>III. CIERRE</b>  <b>20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</b>  <b>10.- *En binas hacer un programa en PSeint que calcule el promedio de todos los alumnos del grupo . Se lleva a cabo una coevaluación (30 minutos).</b>  <b>11.- En binas hacer un programa en PSeInt que permite acceder con una contraseña. Se lleva a cabo una coevaluación (30 minutos).</b>  <b>12.- Retroalimentación de los códigos de los dos programas (10 minutos).</b></p>	<p><b>COMPUTADORA</b>  <b>Proyector</b>  <b>Bocina</b>  <b>PseInt</b>  <b>Cuaderno de evidencias...</b></p>	<p><b>Aplicaciones en Pseint</b>  <b>-Promedio</b>  <b>- Contraseña</b></p>
--	---	---

**NÚMERO DE HORAS: 4**

<b>Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)</b>		
<b>PERIODO COMPRENDIDO: 14 al 18 de Oct 2024</b>		
<b>Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b></b>	<b>Recursos (Materiales Didácticos y de información)</b>	<b>RÚBRICA: Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)</b>
<p><b>I. INICIO</b>  <b>10 Min. 1. Estrategias preinstruccionales (S) Descripción:</b>  <b>1.- Pase de lista/ Asuntos generales</b>  <b>2.- *Infografía de lenguajes de programación (30 minutos) 3.- Lluvia de ideas: ¿Qué es lenguaje de programación? ¿Cuáles conoces? (5 minutos).</b>  <b>4.- Video "Tipos de Lenguajes de Programación" (5 minutos).</b></p>	<p><b>COMPUTADORA</b>  <b>Proyector</b>  <b>Bocina</b>  <b>PseInt</b>  <b>Cuaderno de evidencias...</b></p>	<p><b>Apunte / Participación -Lista de cotejo</b></p>

<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <p>4.- En plenaria se analiza la definición de Lenguaje de Programación (10 minutos). Diferencias entre Lenguajes de Programación (Asesoría 30 minutos).</p> <p>5.- Cuadro comparativo de Tipos de lenguajes de programación (20 minutos).</p> <p>6.- Juego de preguntas y respuestas "Lenguajes de Programación" (20 minutos).</p>	<p><b>COMPUTADORA</b> Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p><b>Cuadro comparativo</b> <b>- Lenguaje de Programación</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b></p> <p><b>20 Min. 3. Estrategias postinstruccionales (S) Descripción.</b></p> <p>7.- De formar individual resuelven los ejercicios interactivos de Programación, se realiza una coevaluación (50 minutos).</p>	<p><b>COMPUTADORA</b> Proyector Bocina PseInt Cuaderno de evidencias...</p>	<p><b>Ejercicios</b></p>
<p><b>NÚMERO DE HORAS: 4</b></p>		

**Ruta de aprendizaje (Estrategias didácticas)**

**PERIODO COMPRENDIDO: 21 de Octubre al 8 de Noviembre 2024**

Secuencia de actividades según la <b>COMPETENCIA</b>	Recursos (Materiales Didácticos y de información)	<b>RÚBRICA:</b> Evidencias / Criterios de Evaluación (Indicar % de Eval.)
<p><b>I. INICIO</b></p> <p><b>10 Min.</b> 1. Estrategias preinstruccionales (<b>S</b>) <b>Descripción:</b>                      1.- Pase de lista/ Asuntos generales                      2.-Lluvia de ideas: ¿Qué es metodología? ¿Qué es Metodología de programación? (20 minutos).                      3.- Video "¿Qué es la metodología de programación estructurada?" (10 minutos).</p>	<p><b>COMPUTADORA</b>                      Proyector                      Bocina                      PseInt                      Cuaderno de evidencias...</p>	<p align="center"><b>Lluvia de ideas</b></p>
<p><b>II. DESARROLLO:</b></p> <p>4.- En plenaria se analiza la definición de Metodología de Programación Estructurada (30 minutos).                      5.- Características y ejemplos (Asesoría 80 minutos).</p>	<p><b>COMPUTADORA</b>                      Proyector                      Bocina                      PseInt                      Cuaderno de evidencias...</p>	<p align="center"><b>Definición                      Metodología</b></p>
<p><b>III. CIERRE</b></p> <p><b>20 Min.</b> 3. Estrategias postinstruccionales (<b>S</b>) <b>Descripción.</b>                      6.- Diagramas de flujo y algoritmo para cambiar una llanta, dar solución a un problema y hacer una hamburguesa. (120 minutos).                      7.- Examen 2do parcial</p>	<p><b>COMPUTADORA</b>                      Proyector                      Bocina                      PseInt                      Cuaderno de evidencias...</p>	<p align="center"><b>Ejercicios                      Examen 2do Parcial</b></p>

**NÚMERO DE HORAS: 12**

**Descripción del Trabajo por Colegio de Grado (Indicar % de Evaluación):**

**Proyecto:** Feria Gastronómica  
**Problemática:** Mejorar el Ambiente escolar  
**Meta:** Generar un mejor ambiente escolar  
 Recaudar datos para posterior interpretación de los mismos de forma digital.  
**Valor 10 % de su evaluación para 2do parcial**

**Bibliografía/Cibergrafía Recomendada**

JOYANES, L. (2008). Fundamentos de la programación. Algoritmos y Estructura de Datos, 4ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.

JOYANES, L.; RODRIGUEZ, L; FERNANDEZ, M. (2003). Fundamentos de programación Libro de problemas. 2ª Edición. Madrid: McGraw-Hill.

**Atentamente: Docente del Grupo(s): Juan José Picón Sánchez**

**Observaciones:**

**Vo. Bo.  
Subdirección Académica**

**ADRIÁN ANDRADE  
ALMANZA**

**Autorizado**



**Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, a 08 de Octubre de 2024.**



**ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28**

**Rúbrica General de Evaluación Quinto Semestre  
Segundo Parcial**

Docente: Juan José Picón Sánchez

Grado: Tercero Grupo: I, II, III

Asignatura: Programación		Ciclo escolar 2023 – 2024
ASPECTO A EVALUAR	VALOR	DESCRIPCIÓN
PRACTICAS	35%	En binas desarrollar el algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos que permitan solucionar diferentes problemáticas.
LIBRETA (TRABAJO EN CLASE)	35%	Realizar y entregar en tiempo y forma cada una de las actividades desarrolladas en clase. Se suma la calificación obtenida de todas las actividades de acuerdo a las especificaciones de la Rúbrica.
PROYECTO DE GRADO	10%	Participación en la feria Gastronómica
EXAMEN	20%	Contestar el examen correspondiente al primer parcial, los alumnos tendrán que contestarlo en el día establecido por el docente.
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	



ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL No. 28  
RÚBRICA PARA EVALUAR PRACTICAS

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN		CICLO ESCOLAR 2024-2025		GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ				TURNO: VESPERTINO	
ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
	MUY BIEN (4 PUNTOS)	BIEN (2 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (1 PUNTO)		
<b>ESTRUCTURA DEL ALGORITMO</b>	Emplea de forma correcta la estructura del algoritmo: Inicio; Declaración e inicialización de variables; Cuerpo del algoritmo y Fin.	Emplea en la estructura del algoritmo: Inicio, Cuerpo del algoritmo y Fin.	Usa de forma errónea dentro de la estructura del algoritmo: Inicio, Cuerpo del algoritmo y Fin.		
<b>SOLUCIÓN DEL ALGORITMO</b>	Para la solución del algoritmo se incluye: Inicio y fin; Definición de variables; Pasos ordenados, concretos y útiles y Uso de estructuras respetando su sintaxis.	Para la solución del algoritmo se incluye: Inicio y fin; Definición de variables; Pasos ordenados, concretos y útiles y Uso de estructuras de control.	Plantea soluciones con algoritmos de forma errónea.		
<b>PRESENTACIÓN DIAGRAMA DE FLUJO</b>	Cuenta con datos de identificación, se entrega en tiempo y forma. Se entienden claramente las ideas y procesos, sigue el orden establecido. Se utilizan adecuadamente los símbolos del diagrama de flujo.	Cuenta con datos de identificación, se entrega de forma extemporánea. Se entienden medianamente las ideas y procesos, se sigue el orden establecido. No se utilizan adecuadamente los símbolos (hay al menos 2 errores).	No cuenta con datos de identificación, se entrega de forma extemporánea. No se entienden claramente las ideas y procesos, ni se sigue el orden establecido. No se utilizan adecuadamente los símbolos (hay 5 o más errores).		
<b>FORMATO</b>	No hay errores de gramática ni de ortografía.	No hay errores de gramática, pero se observan errores de ortografía (al menos 5).	Existen muchos errores gramaticales y ortográficos (más de 5).		
<b>ENTREGA FINAL</b>	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word con carátula de presentación en Arial 12. Se presenta en el día establecido por la docente.	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word con carátula de presentación en Arial 12. Se presenta un día después de la fecha establecida.	Entregar en hojas blancas, impreso, elaborado en un documento de Word. No tiene carátula y fue realizado en otro tipo de fuente.		
<b>Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados</b>					<b>TOTAL</b>

Realizó

Revisó

\_\_\_\_\_  
Prof. Juan José Picón Sánchez.

\_\_\_\_\_  
Alumno:

**RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA TRABAJO EN CLASE (LIBRETA)**

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN		CICLO ESCOLAR 2024-2025		GRADO: TERCERO	GRUPO(S): I, II y III
DOCENTE: JUAN JOSÉ PICÓN SÁNCHEZ				TURNO: VESPERTINO	
ASPECTO A EVALUAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN				PUNTAJE OBTENIDO
	MUY BIEN (6 PUNTOS)	BIEN (3 PUNTOS)	NECESITA MEJORAR (1.5 PUNTO)		
ORGANIZACIÓN	La actividad se encuentra personalizado, usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad se encuentra <u>personalizado</u> pero carece de colores usa colores para diferenciar lo importante de lo secundario.	La actividad carece de personalización, no utiliza colores para diferencia lo importante de lo secundario.		
LIMPIEZA Y ORDEN	La actividad sigue un orden y se presenta pulcro, sin tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad sigue un <u>orden</u> pero presenta tachones. Marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y respeta los márgenes.	La actividad no sigue un orden y presenta tachones. No marca las diferentes partes (temas, subtemas y contenido) y tampoco respeta los márgenes.		
FECHA	Coloca la fecha antes de comenzar el apunte y/o la actividad en todas las hojas. La fecha debe contener el día de la semana en la cual elabora sus anotaciones y actividades.	La fecha está incompleta. Solo escribe estos datos en algunas hojas.	No coloca la fecha antes de comenzar a elaborar sus anotaciones y actividades.		
CONTENIDO	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, contiene representaciones gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido está relacionado con el tema solicitado por el profesor, pero carece de <u>representaciones</u> gráficas y las fórmulas correspondientes.	El contenido no está relacionado con el tema solicitado por el profesor y no contiene representaciones gráficas ni las fórmulas correspondientes.		
ORTOGRAFIA Y CALIGRAFIA	Cuida las reglas ortográficas, solo tiene de 1 a 5 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	Cuida algunas de las reglas ortográficas, tiene de 6 a 10 errores ortográficos y la caligrafía es legible.	No cuida las reglas ortográficas, tiene más de 10 errores ortográficos y la caligrafía no es legible.		
<b>Nota: Tu calificación la obtienes sumando los puntos alcanzados</b>					<b>TOTAL</b>

Realizó

Enterado

Profr. Juan José Picón Sánchez.  
Docente Hrs-Clase

Alumno