



PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Primero	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de bloques de apariencia, movimiento y eventos en Scratch Jr.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo los bloques de apariencia, movimiento y eventos en Scratch Jr permiten controlar cuándo un personaje aparece, desaparece y se mueve.

Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones en Scratch Jr donde un personaje aparezca y desaparezca en diferentes posiciones, use bloques de espera y movimiento, y responda a eventos como tocar el personaje o presionar la bandera.

Estándar: Explora y utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones sencillas, reconociendo la relación entre instrucciones, eventos y el comportamiento de los personajes.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia basada en el aprendizaje mediante el juego y la exploración, donde los estudiantes construyen el conocimiento al experimentar con bloques y observar el resultado de sus acciones.

Materiales: tablet o computador con acceso a Scratch Jr.

Evidencias o productos que entregará: Ejercicios desarrollados en Scratch Jr.

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes crearán una animación donde un personaje aparezca, desaparezca y se mueva a otra posición utilizando bloques de apariencia, espera y movimiento. Se explorará cómo el orden de los bloques cambia el resultado de la animación.	observación del uso correcto de los bloques de aparecer y desaparecer, verificación del uso de bloques de movimiento y espera, y revisión de la secuencia creada por el estudiante.
Sesión 2	Se retomará la animación para convertirla en un pequeño juego, donde al presionar la bandera el personaje se mueva y se esconda en diferentes lugares, y al tocarlo emita un sonido o muestre un mensaje.	revisión del funcionamiento del juego, comprobación del uso de eventos (bandera y al tocar el personaje) y participación durante la actividad.

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”

PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: segundo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Interacción entre objetos, cambios de apariencia y simulación de escenarios en Scratch	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo la interacción entre objetos y los cambios de apariencia permiten simular situaciones del entorno real, fortaleciendo el pensamiento secuencial mediante la creación de animaciones significativas en Scratch

Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones donde un objeto reaccione al ser tocado, simulando el crecimiento de una planta, y desarrollarán una segunda animación que represente el cambio de escenario del amanecer mediante la interacción de objetos como el sol y la luna.

Estándar: Utiliza herramientas de programación visual para crear animaciones interactivas que representen situaciones del entorno, aplicando secuencias lógicas y eventos.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la experimentación y la representación de situaciones reales, donde los estudiantes construyen el conocimiento al observar cómo los bloques afectan el comportamiento de los objetos.

Materiales: Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch

Evidencias o productos que entregará: Entrega de solución a retos propuestos en Scratch

Sesión 1	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
	Los estudiantes crearán una animación donde una planta cambie su apariencia o posición al tocar un objeto, simulando su crecimiento mediante bloques de movimiento, control y apariencia.	observación del uso correcto de bloques de interacción, verificación de la secuencia lógica y revisión de que la animación responda al evento de tocar el objeto..
Sesión 2	Se desarrollará una animación que represente el amanecer, utilizando objetos como el sol y la luna para simular el cambio de escenario mediante movimientos y cambios de apariencia.	revisión del funcionamiento de la animación, comprobación del uso de bloques de apariencia y movimiento, y participación activa durante la explicación del proyecto.

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”

PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Tercero	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de condicionales y operadores lógicos básicos en Python.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan el funcionamiento de las estructuras condicionales en Python, iniciando con el uso del if y una introducción básica al else, relacionando estas estructuras con situaciones cotidianas para fortalecer el pensamiento lógico.

Desempeño: Los estudiantes escribirán programas sencillos en Python que utilicen condicionales if y else, así como operadores lógicos básicos (and, or), demostrando comprensión al resolver ejercicios relacionados con situaciones de la vida diaria.

Estándar: Aplica estructuras de control y operadores lógicos en la solución de problemas básicos de programación, utilizando el razonamiento lógico para la toma de decisiones.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la resolución de problemas cercanos al contexto del estudiante, donde construyen el conocimiento al analizar situaciones cotidianas y traducirlas en condiciones lógicas.

Materiales: Cuaderno y dispositivo con acceso a python

Evidencias o productos que entregará: Participación en clase y código en python de ejercicios propuestos en clase

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Concepto de condicionales, enfocándose en la estructura del if y una introducción básica al else, explicando cómo el programa toma decisiones según se cumpla o no una condición.	preguntas guiadas, ejercicios cortos de análisis de código y verificación de la comprensión de la estructura condicional.
Sesión 2	Los estudiantes resolverán ejercicios en Python basados en situaciones de la vida diaria, aplicando if, else y operadores lógicos como and y or para evaluar condiciones.	revisión del código desarrollado, comprobación del uso correcto de condicionales y operadores lógicos, y retroalimentación



PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Cuarto	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Introducción a la robótica mediante el uso de bloques de sensores en Scratch.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan cómo los sensores permiten que un sistema robótico perciba su entorno y tome decisiones, utilizando Scratch para simular situaciones reales como la detección de distancia y el funcionamiento de un semáforo.

Desempeño: Los estudiantes crearán animaciones en Scratch donde un personaje reaccione a la distancia de un objeto para esquivarlo y desarrollarán una simulación de semáforo en la que el personaje se mueva únicamente cuando la luz esté en verde.

Estándar: Comprende cómo los sensores permiten que un sistema robótico responda a estímulos del entorno, aplicando estos conceptos mediante herramientas de programación visual.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la exploración y la simulación, donde los estudiantes construyen el conocimiento al experimentar con bloques de sensores y observar el comportamiento del personaje.

Materiales: Cuaderno y Dispositivo móvil o Computador portátil Con acceso a Scratch

Evidencias o productos que entregará: Ejercicios desarrollados en Scratch

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes crearán un ejercicio en Scratch donde el personaje detecte la cercanía de un objeto y cambie su movimiento para esquivarlo, utilizando bloques de sensores y control.	observación del uso correcto del sensor de distancia, verificación de la lógica aplicada y revisión del funcionamiento de la animación.
Sesión 2	Se desarrollará una animación que simule un semáforo, donde el personaje solo se mueva cuando “la luz” esté en verde, relacionando el uso de sensores o envío de mensaje con normas de la vida real.	revisión del comportamiento del personaje según el color del semáforo, uso adecuado de bloques

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”



PLANEACIÓN PRIMARIA

Nivel: Primaria	Grado: Quinto	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Introducción a la programación orientada a objetos: clases, atributos, métodos y objetos..	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan de manera básica el concepto de programación orientada a objetos, identificando qué es una clase, un objeto, un atributo y un método, mediante ejemplos sencillos y cercanos a su entorno.

Desempeño: Los estudiantes reconocerán y explicarán los conceptos de clase, atributo, método y objeto, y aplicarán estos conocimientos en un ejercicio escrito donde representen una clase con sus atributos y métodos, demostrando comprensión del enfoque orientado a objetos.

Estándar: Comprende conceptos básicos de programación orientada a objetos y los aplica para representar estructuras que modelan elementos del mundo real.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en ejemplos y modelación de situaciones reales, donde los estudiantes construyen el conocimiento al relacionar objetos de su entorno con los conceptos de clase, atributos y métodos.

Materiales: Cuaderno y Dispositivo móvil o computadora portátil con acceso a Google Colab para Python

Evidencias o productos que entregará: Participación en clase y entrega de ejercicios propuestos

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Explicación sobre qué es una clase, qué son los atributos y métodos, y qué es un objeto, utilizando ejemplos cotidianos como animales, personas o vehículos para facilitar la comprensión.	preguntas orales, ejercicios de identificación de conceptos y participación durante la explicación.
Sesión 2	Los estudiantes realizarán un ejercicio escrito en el cuaderno donde representen una clase, definan sus atributos, describan sus métodos y expliquen qué objeto se puede crear a partir de esa clase.	Revisión del ejercicio en el cuaderno, verificación de la correcta identificación de conceptos y retroalimentación.

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”



Nivel: Bachillerato	Grado: Sexto	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Uso de etiquetas de formato, enlaces, listas e introducción a tablas en HTML.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos en HTML aprendiendo a dar formato al texto, insertar imágenes, crear enlaces y listas, e introducir la organización de información mediante tablas, comprendiendo su utilidad en la creación de páginas web.

Desempeño: Los estudiantes aplicarán etiquetas HTML como ****, **<i>**, ****, **<a>**, listas y etiquetas básicas de tablas (**<table>**, **<tr>**, **<th>**), demostrando comprensión del uso de estas herramientas para estructurar y presentar información en una página web.

Estándar: Aplica lenguajes de marcado para crear contenido digital estructurado, utilizando etiquetas que permiten organizar y presentar información de manera clara.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia de aprendizaje basado en la práctica progresiva, donde los estudiantes construyen el conocimiento paso a paso al aplicar nuevas etiquetas sobre un mismo documento HTML.

Materiales: Cuaderno, dispositivo móvil o computadora portátil con acceso a internet

Evidencias o productos que entregará: Participación en clase y código html de ejercicios propuestos

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Se trabajará el uso de las etiquetas y <i> para dar formato a textos, así como la etiqueta para insertar imágenes en una página web, aplicando estos conceptos en un archivo HTML sencillo.	revisión del código HTML, verificación del uso correcto de las etiquetas y observación del resultado visual en el navegador.
Sesión 2	Los estudiantes aprenderán a usar la etiqueta <a> para crear enlaces y la combinarán con listas ordenadas y desordenadas para organizar información dentro de la página web.	Comprobación del funcionamiento de los enlaces, revisión del uso adecuado de listas y orden del código.
Sesión 3	Se explicará el uso de las etiquetas <table> , <tr> y <th> para crear tablas simples, comprendiendo su utilidad para organizar información como horarios o listados.	revisión de la tabla creada, verificación de la estructura correcta y participación durante la actividad.

“Una educación emocional para desarrollar competencias para la vida”



Nivel: Bachillerato	Grado: Séptimo	Fecha de entrega:
Asignatura: Programación	Tema: Introducción a la robótica y exploración inicial de la plataforma Tinkercad.	Temporalidad: 09-23 de Enero 2026

Campo De Formación Académica: Programación

Propósito: Que los estudiantes comprendan el concepto de robótica, su propósito y algunos tipos de robots, y realicen una transición progresiva hacia el uso de la plataforma Tinkercad como entorno de trabajo para el desarrollo de proyectos de robótica.

Desempeño: Los estudiantes explicarán con sus propias palabras qué es la robótica, identificarán diferentes tipos de robots y la forma en que estos interactúan con su entorno mediante sensores, y explorarán la interfaz de Tinkercad reconociendo sus principales herramientas.

Estándar: Comprende los fundamentos de la robótica y reconoce cómo los sistemas robóticos interactúan con su entorno, utilizando entornos digitales de simulación para el desarrollo de proyectos tecnológicos.

Estrategia del modelo constructivista a implementar: Se implementará una estrategia basada en la construcción colectiva del conocimiento y la exploración guiada, donde los estudiantes parten de sus ideas previas sobre la robótica y las contrastan con nuevos conceptos.

Materiales: Cuaderno, Dispositivo móvil o computadora portátil con acceso a internet

Evidencias o productos que entregará: Participación en las actividades propuestas

	Sesión (60 minutos)	Estrategia de evaluación
Sesión 1	Los estudiantes compartirán sus ideas sobre qué es la robótica, se consolidará un concepto general y se explicará su propósito y aplicación en la vida cotidiana. Además, se presentarán algunos tipos de robots mediante ejemplos visuales.	participación en la construcción del concepto, aportes orales y comprensión demostrada en preguntas guiadas.
Sesión 2	Se continuará con la explicación de tipos de robots y se abordará cómo estos interactúan con su entorno, apoyándose en imágenes y ejemplos de sensores y su utilidad.	participación activa, identificación de sensores y explicación sencilla de su función dentro de un sistema robótico.
Sesión 3	Los estudiantes crearán sus cuentas en Tinkercad y explorarán la interfaz, identificando herramientas básicas. Si el tiempo lo permite, se realizará un circuito sencillo para encender un bombillo; de lo contrario, se dejará como continuidad para la siguiente sesión.	observación de la exploración del entorno, reconocimiento de las herramientas principales y participación en la actividad práctica.