

|  |   |   |
|--|---|---|
| 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   |
| <p><b>Campo De Formación Académica:</b> Programación</p> <p><b>Propósito:</b> 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.</p> <p><b>Desempeño:</b> 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.</p> <p><b>Estándar:</b> Comprende conceptos básicos de programación orientada a objetos y los aplica para representar estructuras que modelan elementos del mundo real.</p> <p><b>Estrategia del modelo constructivista a implementar:</b> 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.</p> |   |   |
| <p><b>Materiales:</b> Cuaderno y Dispositivo móvil o computadora portátil con acceso a Google Colab para Python</p>  |   |   |
| <p><b>Evidencias o productos que entregará:</b> Participación en clase y entrega de ejercicios propuestos</p>  |   |   |
| Sesión 1   | <b>Sesión</b><br>(60 minutos)   | <b>Estrategia de evaluación</b>   |
|  | 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. |