

PROYECTO DE REGULARIZACIÓN
CICLO ESCOLAR 2025-2026 I

PROFESOR (A):	JUAN LUIS LÓPEZ HERNÁNDEZ	MATERIA/UAC:	PROGRAMACIÓN
GRADO Y GRUPOS:	3 I, II, III, IV	TURNO:	MATUTINO
		FECHA:	03/01/2026
PROPÓSITO GENERAL :	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.		
APRENDIZAJES ESPERADOS ESENCIALES / PROGRESIONES DE APRENDIZAJE	Propone la creación de códigos con instrucciones secuenciales, condicionales y/o repetitivas, asumiendo la frustración como parte del proceso de aprendizaje en la solución de problemas de su entorno.		

PRIMER PERIODO (ASESORÍAS)

Contenidos	Actividad a realizar	Producto a entregar	Vía de entrega	Fecha de entrega	% Evaluación A lograr	% Evaluación lograda
EXAMEN	El alumno realizara un examen de conocimientos de los siguientes temas: ➤ Algoritmos ○ Partes del algoritmo ○ Características de algoritmos ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Pseudocodigos ○ Procedimientos ○ Instrucciones ○ Definir ○ Leer ○ Escribir ○ Repetir ○ Asignar ○ Si ○ Mientras ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Diagramas de flujo	Examen escrito	Presencial	Se aplicara en clase (hora de asesoría).	60%	

	○ Características ○ Símbolos ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Introducción a la programación ➤ Codificación Python ○ Variables ○ if ○ while ○ random ➤ Historia de la programación					
PSEUDOCODIGOS	DÍA 1 8 PSEUDOCODIGOS, se enviarán a la papelería para su resolución, donde los alumnos podrán mejorar su lógica de programación. • Texto • Sumas • Restas • Multiplicación • División • Elevación • Solicitud de datos e impresión • Tarjeta de presentación DÍA 2 9 PSEUDOCODIGOS, se enviarán a la papelería para su resolución, donde los alumnos podrán mejorar su lógica de programación • Adivina mi edad • Adivina el número • Área de un trapecio • Formula general • Área de un triángulo rectángulo • Perímetro de un círculo • Número mayor, menor o medio • Aprobado, Reprobado • Promedio	Pseudocodigos funcionales en el programa de PSEINT, donde el alumno presentara de manera digital, cada uno de los Pseudocodigos ejecutables, y muestren los pasos a seguir para su resolución. • La entrega es por día, en dado caso de no presentarlos completos o correctamente se resta al total de calificación a obtener.	Presencial Drive	Pendiente.	20%	

	DÍA 3 3 PSEUDOCODIGOS , se enviarán a la papelería para su resolución, donde los alumnos podrán mejorar su lógica de programación • PDV (compra, venta, recargas y depósitos) • Cajero automático (Depósitos retiros y donaciones) • Calculadora DÍA 4 4 PSEUDOCODIGOS , se enviarán a la papelería para su resolución, donde los alumnos podrán mejorar su lógica de programación • Contador • Contador limitado • Contador inverso • Impresión múltiple					
					80%	

OBSERVACIONES:

Los algoritmos a desarrollar, se encontrarán a primera hora en papelería con las especificaciones solicitadas, al finalizar el día, favor de enviar los Pseudocodigos realizados con la imagen de la ejecución.

SEGUNDO PERIODO (PROYECTO INTEGRAL)

Contenidos	Actividad a realizar	Producto a entregar	Vía de entrega	Fecha de entrega	% Evaluación A lograr	% Evaluación lograda
EXAMEN	El alumno realizara un examen de conocimientos de los siguientes temas: ➤ Algoritmos ○ Partes del algoritmo ○ Características de algoritmos	Examen escrito	Presencial	Se aplicara en clase (hora de asesoría).	50%	



	○ Ejercicios en problemas reales ➤ Pseudocodigos ○ Procedimientos ○ Instrucciones ○ Definir ○ Leer ○ Escribir ○ Repetir ○ Asignar ○ Si ○ Mientras ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Diagramas de flujo ○ Características ○ Símbolos ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Introducción a la programación ➤ Codificación Python ○ Variables ○ if ○ while ○ random ➤ Historia de la programación					
APPINVENTOR (Programación en bloques).	Realizara mediante programación en bloques, una aplicación que beneficie a la comunidad estudiantil EPO75. Deberá contener las siguientes características: ● 10 pantallas ● Navegación en todas las pantallas ● Créditos (Datos del estudiante) ● Al menos 2 interacciones ● Imágenes y videos ● Todas las pantallas deberán tener contenedores	APK Grabación de pantalla del funcionamiento total de la app, incluyendo los bloques que lo integran en un video con voz explicando el funcionamiento y como se realizó. Subir el video a YouTube (público u oculto)	Presencial Link de YouTube	Pendiente	30%	



	• Deberá ser fácil de navegar para el usuario • Contener al menos 1 audio de interacción • Barra de carga inicial • Icono de la app • Nombre de la app • Texto coherente a su función • Utilizar una librería					
						80%

OBSERVACIONES:

Deberá realizar el procedimiento de manera presencial, se aprobarán avances en casa, pero tienen que ser aprobadas por el profesor.

TERCER PERIODO (EXAMEN)

Contenidos específicos	Actividad a realizar	Vía de aplicación	Fecha de aplicación	% Evaluación a lograr	% Evaluación lograda
EXAMEN	El alumno realizara un examen de conocimientos de los siguientes temas: ➤ Algoritmos ○ Partes del algoritmo ○ Características de algoritmos ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Pseudocodigos ○ Procedimientos ○ Instrucciones ○ Definir	Examen escrito	Pendiente	80%	

	○ Leer ○ Escribir ○ Repetir ○ Asignar ○ Si ○ Mientras ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Diagramas de flujo ○ Características ○ Símbolos ○ Ejercicios en problemas reales ➤ Introducción a la programación ➤ Codificación Python ○ Variables ○ if ○ while ○ random ➤ Historia de la programación				
--	---	--	--	--	--

Aspectos a considerar:

En el primer periodo de regularización está constituido por 25 horas de trabajo, considerando las horas de asesoría presencial con el docente y las horas que se destinan para la realización de las actividades. **(Es necesario haber acreditado el tercer periodo parcial para acreditar este primer periodo de regularización, es caso de no ser así, se deberán presentar las actividades y apuntes correspondientes del tercer parcial como requisito (Proyecto app inventor y usb con las actividades de Pseudocodigos, Python, apk y libreta completa)).**

Es necesario presentar las actividades del **primer periodo de regularización** para presentar el segundo periodo de regularización, en este segundo periodo el alumno tendrá que demostrar el desarrollo de competencias de manera autodidacta, pero deberá solicitar asesoría al docente para poder observar los avances del proyecto.

Es necesario presentar las actividades del **primer periodo de regularización y el proyecto del segundo periodo de regularización** para la presentación del examen del tercer periodo.



Para las asignaturas Para-escolares, talleres y recursos socioemocionales solo se consideran los dos primeros periodos de regularización.

Profr. **Juan Luis López Hernández**
Profesor Horas Clase

Alumno (a)

Padre de familia o tutor.

<u>Seudocódigo</u>	<u>FUNCIONAMIENTO (5)</u>	<u>CAPTURA DE EJECUCIÓN (5)</u>	<u>CALIFICACIÓN</u>
<u>1</u>			
<u>2</u>			
<u>3</u>			
<u>4</u>			
<u>5</u>			
<u>6</u>			
<u>7</u>			
<u>8</u>			
<u>9</u>			
<u>10</u>			
<u>11</u>			
<u>12</u>			
<u>13</u>			
<u>14</u>			
<u>15</u>			
<u>16</u>			
<u>17</u>			
<u>18</u>			
<u>19</u>			



Gobierno del
Estado de
México



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



Subsecretaría Educación Media Superior
Zona Escolar Núm. 047 BG
Escuela Preparatoria Oficial Núm. 75

<u>20</u>			
<u>21</u>			
<u>22</u>			
<u>23</u>			
<u>24</u>			