



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación

Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

PLAN DE EVALUACIÓN EDUCACIÓN MEDIA GENERAL

PRIMER MOMENTO PEDAGÓGICO

PROPÓSITO	ACTIVIDAD	CRITERIOS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO	PONDERACIÓN	FECHA
Evaluar la capacidad de detectar, analizar y corregir errores sintácticos, de declaración de variables e incoherencias en tipos de datos dentro de programas redactados en C/C++.	Producción Escrita (Taller Individual)	Contenido	Identifica errores en el nombramiento de variables (ej. palabras reservadas, inicios con números o símbolos no válidos). (4) Detecta e indica errores de sintaxis en la estructura básica de C/C++ (falta de ;, llaves de cierre, inclusión de librerías). (4) Reescribe el fragmento de código de manera correcta y funcional. (6)	Análisis de producción escrita Escala de estimación	2 pts – 10%	A: B: C: 09-10-26
		Defensa	Explica con claridad la razón del error y la regla sintáctica que sustentó su corrección. (4)			
		Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (1)			
Evaluar la precisión conceptual sobre C/C++ (definición, historia, características y usos) y los tipos de datos fundamentales.	Defensa Grupal	Expresión oral	Mantiene buena dicción y lenguaje fluido. (2) Utiliza vocabulario técnico en su explicación. (2) Utiliza un tono de voz adecuado. (2)	Análisis producción oral Escala de estimación	3 pts – 15%	A: B: C: 13-10-26
		Dominio del contenido	Explica con claridad la definición, características principales y escenarios donde se utiliza C/C++. (3) Define con precisión los tipos de datos fundamentales (int, float, char, bool) y brinda ejemplos cotidianos de cada uno. (4)			
		Presentación y organización del recurso	Presenta las ideas del tema de forma organizada (2) Muestra creatividad en la estructura del guion. (1) Aplica los aspectos formales de la escritura (ortografía, legibilidad, pulcritud, márgenes) (2)			
		Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (0.5) Trabaja colaborativa y equitativamente dentro de su equipo (0.5)			

#MonteCarmeloSomosTodos



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación

Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

Evaluar el dominio de la toma de decisiones lógicas mediante condicionales en programación, aplicando if, else, else if y decisiones anidadas	Quiz	Dominio del contenido	Reconoce correctamente los conceptos básicos relacionados con el tema (9) Identifica correctamente los diferentes tipos de condicionales (8)	Observación Escala de Estimación	1 pto – 5%	A: B: C: 23-10-26
		Trabajo en el laboratorio	Asume sus responsabilidades en el cuidado de los equipos. (1) Mantiene el orden y la limpieza dentro del laboratorio. (1) Mantiene la disciplina en el aula. (1)			
	Examen Practico (Código Ejecutable)	Aplicación de la estructura básica del programa	Declara correctamente la estructura básica del programa (#include, main, return 0). (1) Respetar la sintaxis del lenguaje (uso de punto y coma, llaves de apertura/cierre). (1) Mantiene una adecuada indentación y formato del código fuente. (1) Emplea nombres de variables descriptivos y comentarios breves explicativos. (1)	Producción Practica Escala de Estimación	4 ptos – 20%	A: B: C: 26-10-26
		Aplicación practica	Selecciona e implementa la estructura condicional adecuada (if, if-else, else if, switch). (4) Emplea correctamente los operadores relacionales (>, <, !=, >=, <=). (3) Construye condiciones compuestas mediante operadores lógicos (3)			
		Funcionalidad	El código fuente compila sin errores ni advertencias en el IDE. (1) Genera un programa ejecutable funcional e interactivo. (1) Produce las salidas correctas ante diversos casos de prueba y datos de entrada. (1) Analiza el código fuente para identificar, documentar y mitigar posibles fallos. (1)			
Evaluar la aplicación de bucles para la automatización de tareas repetitivas.	Quiz	Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (1)	Observación Escala de Estimación	1 pto – 5%	A: B: C: 09-10-26
		Dominio del contenido	Reconoce correctamente los conceptos básicos relacionados con el tema (7) Identifica correctamente los diferentes tipos de bucles (5) Reconoce correctamente el uso de cada bucle según su función (5)			
		Trabajo en el laboratorio	Asume sus responsabilidades en el cuidado de los equipos. (1) Mantiene el orden y la limpieza dentro del laboratorio. (1) Mantiene la disciplina en el aula. (1)			

#MonteCarmeloSomosTodos



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación
Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

	Examen Practico (Código Ejecutable)	Aplicación de la estructura básica del programa	Declara correctamente la estructura básica del programa (#include, main, return 0). (1) Respetar la sintaxis del lenguaje (uso de punto y coma, llaves de apertura/cierre). (1) Mantiene una adecuada indentación y formato del código fuente. (1) Emplea nombres de variables descriptivos y comentarios breves explicativos. (1)	Producción Practica Escala de Estimación	4 pts – 20%	A: B: C: 09-10-26
		Aplicación practica	Selecciona e implementa la estructura de repetición adecuada (For, While, Do While). (4) Identifica visualmente en el código la falta de un contador o condición de parada que genera el error. (3) Diferencia y explica el uso correcto entre un contador (incremento constante) y un acumulador (incremento variable) (3)			
		Funcionalidad	El código fuente compila sin errores ni advertencias en el IDE. (1) Genera un programa ejecutable funcional e interactivo. (1) Produce las salidas correctas ante diversos casos de prueba y datos de entrada. (1) Analiza el código fuente para identificar, documentar y mitigar posibles fallos. (1)			
		Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (1)			
Evaluar la estructuración teórica y visual de la declaración, los parámetros y el llamado de funciones, diferenciando su utilidad en rutinas	Quiz	Dominio del contenido	Reconoce correctamente los conceptos básicos relacionados con el tema (7) Diferencia y aplica la estructura de una función void frente a una que retorna valores dentro de la reescritura del código. (5) Identifica cómo enviar y recibir parámetros correctamente en el llamado de las funciones creadas. (5)	Observación Escala de Estimación	1 pto – 5%	A: B: C: 09-10-26
		Trabajo en el laboratorio	Asume sus responsabilidades en el cuidado de los equipos. (1) Mantiene el orden y la limpieza dentro del laboratorio. (1) Mantiene la disciplina en el aula. (1)			

#MonteCarmeloSomosTodos



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación
Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

ordenadas.	Examen Practico (Código Ejecutable)	Aplicación de la estructura básica del programa	Declara y define correctamente la estructura de las funciones (prototipos y cuerpo). (1) Diferencia adecuadamente el uso de funciones tipo void frente a funciones con retorno de valor. (1) Maneja de forma precisa la transferencia de parámetros y el uso de la sentencia return. (2)	Producción Practica Escala de Estimación	4 pts – 20%	A: B: C: 09-10-26
		Aplicación practica	Organiza el programa en subrutinas ordenadas y reutilizables evitando la duplicación de código. (5) Realiza la invocación y llamado correcto de las funciones desde la rutina principal (main). (5)			
		Funcionalidad	El código fuente compila sin errores ni advertencias en el IDE. (1) Genera un programa ejecutable funcional e interactivo. (1) Produce las salidas correctas ante diversos casos de prueba y datos de entrada. (1) Analiza el código fuente para identificar, documentar y mitigar posibles fallos. (1)			
		Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (1)			



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación
Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

PLAN DE CLASES EDUCACIÓN MEDIA GENERAL

PRIMER MOMENTO PEDAGÓGICO

FECHA	TEMA GENERADOR	TEJIDO TEMÁTICO	REFERENTE TEÓRICO PRÁCTICO	ESTRATEGIA DE INERERACCIÓN SOCIAL	RECURSOS
28-09-26 Al 09-10-26	Introducción a la Lógica y las Variables	Anatomía básica y reglas de escritura para elaboración de código. Uso de símbolos algebraicos y lógicos para crear programas dinámicos.	C/C++: Definición, características y usos principales. Sintaxis y Datos: Estructura básica de un programa en C. Tipos de datos fundamentales (int, float, char, bool). Variables: Declaración, asignación y reglas para nombrar variables. Operadores: Aritméticos (+, -, *, /) y relacionales (>, <, ==, !=), el uso de paréntesis para ordenar las operaciones matemáticas.	Lluvia de ideas Discusión socializada Explicación docente Práctica individual en laboratorio Aprendizaje basado en retos Retroalimentación	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector, editor de código.
13-10-26 Al 23-10-26	Comprensión de la Lógica Condicional	Toma de decisiones lógicas basadas en preguntas de Verdadero o Falso.	Condicionales: Estructuras lógicas if, else, else if. Caminos múltiples: Cómo darle al programa varias opciones para elegir al mismo tiempo. Decisiones anidadas: Crear preguntas dentro de otras preguntas para lograr programas más inteligentes.	Demostración guiada por el docente Práctica individual en laboratorio Aprendizaje basado en retos	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector, editor de código.

#MonteCarmeloSomosTodos



República Bolivariana de Venezuela
Unidad Educativa

Colegio Monte Carmelo

PUERTO ORDAZ-ESTADO BOLÍVAR

Inscrito en el Ministerio del Poder Popular para Educación
Código del Plantel PD- 01280701

Área de Formación:	Innovación Tecnológica y Productiva
Nombre y apellido del docente:	Laura Pulido
Año/Sección:	4to año C
Año Escolar:	2026 - 2027

26-10-26 Al 03-11-26	Ciclos y Automatización de Tareas	Automatización de tareas repetitivas mediante bucles para optimizar líneas de código.	Estructuras Iterativas: Funcionamiento del bucle while y el bucle for. Casos de uso: Contadores y acumuladores.	Lluvia de ideas Discusión socializada Explicación docente Práctica individual en laboratorio Aprendizaje basado en retos Retroalimentación	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector, editor de código.
06-11-26 Al 20-11-26	Modularidad: Funciones Básicas	Organización del código para crear rutinas ordenadas, reutilizables y prepararse para el entorno de hardware.	Creación de Funciones: Estructura de una función (void vs. funciones que retornan valores). Declaración, parámetros y llamado de funciones. Preparación para hardware: Introducción conceptual al comportamiento cíclico de sistemas continuos.	Lluvia de ideas Discusión socializada Explicación docente Práctica individual en laboratorio Aprendizaje basado en retos Retroalimentación	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector, editor de código.