



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:	5to año A-B-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 precisión conceptual y 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++.	Prueba Escrita	Dominio del Contenido	Explica con claridad la definición, características principales y escenarios donde se utiliza C/C++. (4) Define con precisión los tipos de datos fundamentales (int, float, char, bool). (2) Proporciona ejemplos cotidianos de cada tipo de datos. (1) Identifica errores en el nombramiento de variables (ej. palabras reservadas, inicios con números o símbolos no válidos). (3) 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. (4)	Prueba Escrita Escala de Estimación	4 ptos – 20%	A: 07-10-26 B: 07-10-26 C: 08-10-26
		Rasgos Actitudinales	Mantiene el orden y la disciplina en el aula. (1) Muestra respeto por sus compañeros. (1)			
Evaluar la capacidad para gestionar el flujo de un programa, combinando el uso de ciclos para automatizar tareas repetitivas con la aplicación práctica de condicionales (if, else, else if y anidados) para	Examen Practico (Código Ejecutable)	Aplicación de la estructura básica del programa	Aplica correctamente la estructura básica del programa (#include, main, return 0). (1) Respeto 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: 28-10-26 B: 27-10-26 C: 29-10-26
		Aplicación practica	Selecciona e implementa la estructura condicional adecuada (if, if-else, else if, switch). (2) Emplea correctamente los operadores relacionales (>, <, ==, !=). (2) Construye condiciones compuestas mediante operadores lógicos (2) Selecciona e implementa la estructura de repetición adecuada (For, While, Do While). (2) Diferencia y explica el uso correcto entre un contador (incremento constante) y un acumulador (incremento variable) (2)			

#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:	5to año A-B-C
Año Escolar:	2026 - 2027

definir distintas rutas de decisión.		Funcionalidad	El código fuente compila sin errores ni advertencias en el IDE. (1) Produce las salidas correctas ante diversos casos de prueba y datos de entrada. (2) 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)			
	Quiz	Dominio del contenido	Reconoce correctamente los conceptos básicos relacionados con el tema (4) Identifica correctamente los diferentes tipos de bucles (3) Reconoce correctamente el uso de cada bucle según su función (4) Identifica correctamente los diferentes tipos de condicionales (4) Utiliza correctamente las aplicaciones bajo las instrucciones dadas. (2)	Observación Escala de Estimación	2 pto – 10%	A: 26-10-26 B: 22-10-26 C: 27-10-26
		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)			
Comprender cómo se componen teórica y visualmente las declaraciones, los parámetros y las llamadas a funciones, identificando el propósito de cada uno en el desarrollo de secuencias lógicas.	Examen Practico (Código Ejecutable)	Aplicación de la estructura básica del programa	Declara y define correctamente la estructura de las funciones (prototipos y cuerpo). (2) Diferencia adecuadamente el uso de funciones tipo void frente a funciones con retorno de valor. (2) Maneja de forma precisa la transferencia de parámetros y el uso de la sentencia return. (2)	Producción Practica Escala de Estimación	4 ptos – 20%	A: 18-11-26 B: 12-11-26 C: 17-11-26
		Aplicación practica	Organiza el programa en subrutinas ordenadas y reutilizables evitando la duplicación de código. (4) Realiza la invocación y llamado correcto de las funciones desde la rutina principal (main). (4)			
		Funcionalidad	El código fuente compila sin errores ni advertencias en el IDE. (1) Produce las salidas correctas ante diversos casos de prueba y datos de entrada. (2) 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)			

#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:	5to año A-B-C
Año Escolar:	2026 - 2027

	Quiz	Dominio del contenido	Reconoce correctamente los conceptos básicos relacionados con el tema (5) 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) Utiliza correctamente las aplicaciones bajo las instrucciones dadas. (2)	Observación Escala de Estimación	2 ptos – 10%	A: 16-11-26 B: 11-11-26 C: 12-11-26
		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)			
Evaluar el diseño y formulación inicial del Proyecto Final (Fase 1), vinculando las lógicas de programación con la identificación de problemas tecnológicos del entorno.	Producción Escrita (Avance del Proyecto Final)	Capítulo I: El Problema	Plantea claramente un problema de índole tecnológica y formula la pregunta de investigación. (3) Redacta un objetivo general y al menos tres específicos utilizando la estructura adecuada. (2) Justifica la pertinencia tecnológica y social de la solución propuesta. (2)	Análisis de producción escrita Escala de Estimación	4 ptos – 20%	A: 20-11-26 B: 17-11-26 C: 19-11-26
		Capítulo II: Marco Teórico	Presenta al menos dos antecedentes válidos y relacionados con el proyecto. (3) Desarrolla de forma coherente las bases teóricas de software/hardware que sustentarán su código o prototipo. (3)			
		Organización y presentación de la información	El documento muestra cohesión y coherencia. (2) Aplica correctamente las normas de presentación de trabajos Escritos APA (Márgenes, tipografía, citas básicas y ortografía). (2)			
		Rasgos Actitudinales	Trabaja colaborativa y equitativamente dentro de su equipo de investigación. (1) Muestra respeto por las ideas de sus compañeros y orientaciones del docente. (0.5) Entrega dentro del plazo estipulado (0.5)			



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:	5to año A-B-C
Año Escolar:	2026 - 2027

PLAN DE CLASES EDUCACIÓN MEDIA GENERAL

PRIMER MOMENTO PEDAGÓGICO

FECHA	TEMA GENERADOR	TEJIDO TEMÁTICO	REFERENTE TEÓRICO PRÁCTICO	ESTRATEGIA DE INRRERACCIÓN 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.
05-10-26 Al 09-10-26	Proyecto Final: Ideación y El Problema (Fase 1)	Identificación de necesidades en el entorno escolar o comunitario para el desarrollo de soluciones tecnológicas (Software/Hardware).	Capítulo I (El Problema): Lluvia de ideas para proyectos tecnológicos. Árbol de problemas (causas y consecuencias). Formulación de la pregunta de investigación. Redacción de la Justificación.	Lluvia de ideas. Discusión socializada. Trabajo colaborativo en mesas (formación de equipos). Tutoría y validación de temas por parte del docente.	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector



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:	5to año A-B-C
Año Escolar:	2026 - 2027

13-10-26 AI 29-10-26	Comprensión de la Lógica Condicional y Automatización de Tareas por medio de ciclos	Toma de decisiones lógicas basadas en preguntas de Verdadero o Falso y automatización de tareas repetitivas mediante bucles para optimizar líneas de código.	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. Estructuras Iterativas: Funcionamiento del bucle while y el bucle for. Casos de uso: Contadores y acumuladores.	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.
26-10-26 AI 30-10-26	Proyecto Final: Objetivos y Marco Teórico (Fase 2)	Establecimiento de las metas de programación/hardware del proyecto y revisión de la literatura tecnológica existente.	Capítulo I y II (Objetivos y Marco Teórico): Redacción de Objetivos (General y Específicos) utilizando taxonomía de Bloom o Marzano. Búsqueda de Antecedentes (proyectos similares previos). Definición de Bases Teóricas (conceptos de programación, electrónica o hardware que sustentarán el proyecto).	Explicación docente. Revisión documental guiada (Búsqueda en internet). Tutoría de proyectos por equipos. Retroalimentación formativa de los avances.	Humanos: Docente, alumnos. Físicos: Pizarra, marcadores. Tecnológicos: Computador, Proyector
29-10-26 AI 19-11-26	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.