



“Educamos para la libertad”

NIVELACIÓN 2025	
GRADO - CURSO:	Quinto
ASIGNATURA:	Informática y tecnología
NOMBRE DEL DOCENTE:	Ángela Rocío Piñeros

PLANEACIÓN GENERAL DE LA NIVELACIÓN	
PROPÓSITO GENERAL	
Fortalecer la comprensión y aplicación de los conceptos vistos durante el tercer periodo en el área de Tecnología e Informática, mediante el reconocimiento de la evolución de la tecnología, el uso de simuladores básicos, la creación de algoritmos sencillos y el desarrollo de proyectos tecnológicos con sentido ético y responsable.	
PROPÓSITOS ESPECÍFICOS	
APRENDER A SER	Demuestra actitud responsable, ética y colaborativa en el uso de la tecnología, respetando las normas digitales y valorando su aporte al bienestar común.
APRENDER A CONOCER	Reconoce la evolución de la tecnología y comprende cómo las herramientas tecnológicas facilitan el aprendizaje y la solución de problemas cotidianos.
APRENDER A HACER	Aplica sus conocimientos tecnológicos para crear simulaciones, algoritmos o proyectos sencillos que promuevan el uso responsable y creativo de la tecnología.

EVALUACIÓN			
ACTIVIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	METODOLOGÍA	RECURSOS
Actividad 1:	Reconoce los principales avances tecnológicos. Explica su impacto en la sociedad y en la vida cotidiana. Presenta orden, claridad y buena organización visual.	Exploración guiada e indagación con apoyo de videos o lecturas. Exposición corta o entrega escrita.	Cartulina, marcadores, imágenes, computador o dispositivo móvil para búsqueda de información.
Actividad 2:	Reconoce los principales avances tecnológicos.	Exploración guiada e indagación con apoyo de videos o lecturas. Exposición corta o entrega escrita.	Periódicos, revistas, facturas de compras. Cuentos, televisor.



“Educamos para la libertad”

	Explica su impacto en la sociedad y en la vida cotidiana. Presenta orden, claridad y buena organización visual.		Hojas cuadriculadas, cartulina, marcadores, imágenes, computador o dispositivo móvil para búsqueda de información.
Actividad 3:	Aplica pasos lógicos en orden coherente. Usa correctamente los símbolos o bloques de programación. Demuestra comprensión del proceso tecnológico.	Trabajo práctico con demostración o representación gráfica. Aprendizaje basado en retos y solución de problemas.	Computador con acceso a internet, Scratch, Code.org, hojas, lápiz, colores o marcadores.

FLUJO DE ACTIVIDADES



“Educamos para la libertad”

Actividad 1:

Realiza una línea de tiempo ilustrada con cinco inventos tecnológicos que hayan transformado la vida de las personas (del pasado al presente) e incluye una breve explicación de su utilidad.

Actividad 2

Diseña un algoritmo sencillo que permita resolver una situación cotidiana, como: Encender una linterna, Organizar tu maleta, Prepararte para ir al colegio.

Puedes hacerlo mediante diagramas de flujo (con símbolos de inicio, proceso, decisión y fin) o con bloques de programación en Scratch o Code.org.

Actividad 3.

Diseña entorno en scratch en donde un personaje realice un cuadrado de color azul.