

<b>GESTION CURRICULAR RÚBRICA GENERAL PARA EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES GINNASIO LOS PINOS</b>		CODIGO: GCU-FRT-35 FECHA DE EMISIÓN: 6 DE FEBRERO 2019 VERSIÓN: 1
ELABORÓ: Coordinación SGC	APROBÓ: Director Académico	

ASIGNATURA	INFORMÁTICA	DOCENTE	ALVARO QUECANO
GRADO	CUARTO	TRIMESTRE	SEGUNDO
META DE COMPRENSIÓN	El estudiante desarrolla comprensión en la estructura de programación por bloques utilizando rutinas, procesos, ciclos para resolver problemas planteados mediante el uso del ciclo de programación.		

No. DE ACTIVIDAD	FASE DE LA E.P.C.	No.	CRITERIOS DE CUMPLIMIENTO	VALORACIÓN SEGMENTADA	SIMULACIÓN		
1	Exploración	1	Contenido (Identifica la interfaz y los bloques principales de scratch para resolver un problema).	40			
	Nombre de la actividad	2	Identifica los menus de scratch y los comandos por bloques necesarios para elaborar un programa.	30			
	Identifica las opciones de programas del menú principal de scratch (S8)		3	Cuaderno (tema, objetivos, y presentación)	20		
			4	Desarrollo de la actividad en Clase (Comportamiento, manejo del tiempo, cuidado de equipos).	10		
			5				
		Fechas de entrega (Día de inicio y fin de la semana)		6			
				7			
	22 - 26 Julio		8				
			9				
			10				
<b>TOTAL</b>				100	0		
2	Investigación Guiada	1	Contenido (Elabora escenarios y actividades interactivas utilizando bloques lógicos de scratch para realizar una acción concreta).	40			
	Nombre de la actividad	2	Construcción (participación activa, liderazgo y creatividad)	30			
	Identifica mediante un ejercicio los dos ciclos para resolver un problema (S9)		3	Cuaderno (tema, objetivos, y presentación).	20		
			4	Desarrollo de la actividad en Clase (Comportamiento, manejo del tiempo, cuidado de equipos)	10		
			5				
		Fechas de entrega (Día de inicio y fin de la semana)		6			
				7			
	29 Julio – Agosto 2		8				
			9				
			10				
<b>TOTAL</b>				100	0		
	Proyecto de Síntesis	1	Contenido (El Proyecto presenta de manera clara y concisa el trabajo realizado, refleja el trabajo del estudiante y su esfuerzo)	30			

<b>3</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>2</b>	Originalidad (El proyecto demuestra gran originalidad, las ideas son creativas e ingeniosas)	30	
	Elabora el programa "De paseo por el mundo en Scratch" explorando y conociendo nuestra historia.	<b>3</b>	Diseño (La organización del proyecto y su diseño es excelente y favorecen la comprensión del tema muy fácilmente por parte de cualquier usuario.)	30	
	<b>(PS) (S11)</b>	<b>4</b>	Elementos Técnicos (La organización del proyecto y su diseño es excelente y favorecen la comprensión del tema muy fácilmente por parte de cualquier usuario.)	5	
		<b>5</b>	Calidad de información (Todas las fuentes de información son de alta calidad.)	5	
	<b>Fechas de entrega (Día de</b>	<b>6</b>			
	<b>inicio y fin de la semana)</b>	<b>7</b>			
	12 – 16 de Agosto	<b>8</b>			
	<b>TOTAL</b>			100	