



EDUCACIÓN CIENTÍFICO - HUMANISTA
Liceo Bicentenario
Oscar Castro Zúñiga
CORPORACIÓN MUNICIPAL DE RANCAGUA

Estimados y estimadas estudiantes:

Para el presente año, el trabajo académico se organizará en trimestres, de igual forma para cada una de las asignaturas del marco curricular vigente. En cuanto a los **lineamientos de evaluación sumativa** que llevaremos a cabo en el contexto actual, y que regirán hasta fin de año, estos serán los siguientes:

- La cantidad de notas mínimas por asignatura será de dos calificaciones, haciendo énfasis en los procesos evaluativos realizados en clases.
- El % de ponderación de cada nota sumativa, será determinado por cada Departamento, de acuerdo a las características de cada instrumento evaluativo, siendo también considerada la posibilidad de que todas las notas tengan la misma ponderación. Esta información será especificada en los lineamientos evaluativos, que se publicarán al inicio de cada trimestre.
- Para el cálculo del promedio anual o calificación final por asignatura, cada trimestre tendrá el mismo valor porcentual (promedio anual=promedio de los tres trimestres), aproximándose dicho promedio en el caso de superar el decimal 0,5.

EVALUACIONES POR ASIGNATURA, CONSIDERANDO ESTRUCTURA DE PLANIFICACIÓN INVERSA

En el caso del segundo trimestre, comprendido **entre el 31 de mayo y el 14 de septiembre**, con respecto al nivel de **Tercero medio**, en la asignatura de **Ciencias Para la Ciudadanía**, se informa sobre el o los objetivos de aprendizaje priorizados y las evidencias seleccionadas para calificar:

Breve caracterización del instrumento: a continuación, mencione qué evaluación corresponderá a la nota de proceso, y a nota final. Describa brevemente en qué consiste cada uno de estos instrumentos y especifique el porcentaje ponderado correspondiente.

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

Tipo de calificación	Instrumento evaluativo	Objetivos de aprendizaje	Indicadores de evaluación	% ponderación
Proceso 1	Rubrica	OA 3: Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones volcánicas, tsunamis e inundaciones, entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias	En equipos los estudiantes construyen un Tablero de Eduscrum. Usando jamboard, canva o cualquier plataforma de fácil acceso a los estudiantes	20
Proceso 2	Rúbrica	OA 3: Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones	Los estudiantes en equipos crean una pieza de información en formato digital (infografía, video, o columna)	20

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

		volcánicas, tsunamis e inundaciones, entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias		
Proceso3	Rubrica	OA 3: Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones volcánicas, tsunamis e inundaciones, entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias	Los estudiantes en equipos analizan y evalúan la información que poseen y plantean el problema de investigación mediante un árbol causal	20

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

Proceso 4	Rúbrica	OA 3: Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones volcánicas, tsunamis e inundaciones, entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias.	Los estudiantes en equipos desarrollan una matriz de impacto / esfuerzo de al menos 3 soluciones/acciones alternativas al problema. Identifican posibles acciones en relación con los medios identificados en la matriz. Identifican su nivel de influencia en las acciones. Identifican la prioridad de las acciones	20
Proceso 5	Rubrica	OA 3: Analizar, a partir de modelos, riesgos de origen natural o provocados por la acción humana en su contexto local (como aludes, incendios, sismos de alta magnitud, erupciones volcánicas, tsunamis e inundaciones,	Los estudiantes en equipo desarrollan la metodología de SCAMPER con una acción identificada desde para la búsqueda de la solución del problema.	20

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

		entre otros) y evaluar las capacidades existentes en la escuela y la comunidad para la prevención, la mitigación y la adaptación frente a sus consecuencias		
--	--	---	--	--

Desde la actividad de proceso 2 a la 5 corresponde el 80% de la nota

Se adjunta temario, rúbrica, pauta de cotejo o instrumento utilizado para evaluar la evidencia. Al inicio de cada trimestre se repetirá este proceso informativo.

Rubrica "Tablero Eduscrum" (21 pts.)			
Criterios de evaluación.	Logrado (3pts.)	Medianamente logrado (2 pts.)	Por lograr (1 pts.)
Logo del equipo	El tablero presenta un logo que identifique al equipo	El tablero posee un logo, pero no está relacionado con el equipo	El tablero no posee logo del equipo.
Historias	El tablero presenta todos los desafíos planteados.	El tablero presenta de manera incompleta los desafíos planteados.	El tablero no presenta los desafíos planteados.
Criterio de celebración para el desafío	El tablero presenta el criterio de celebración	El tablero presenta el de manera incompleta el criterio de celebración.	El tablero no presenta el criterio de celebración para el Desafío.
Acuerdos de trabajo	El tablero presenta los acuerdos de trabajo.	El tablero presenta de manera incompleta los acuerdos de trabajo.	El tablero no presenta los acuerdos de trabajo.
Definición de diversión	La definición de diversión se encuentra definida en el tablero.	La definición de diversión se encuentra de manera incompleta.	La definición de diversión no se encuentra en el tablero.

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

Acuerdos de trabajo	Los acuerdos de trabajo se encuentran en el tablero.	Los acuerdos de trabajo se encuentran de manera incompleta.	En el tablero no se encuentran en el tablero.
Tareas por historias	Las tareas se encuentran planificadas en el tablero y clasificadas en tareas por hacer, en proceso o en tarea finalizada.	Las tareas planificadas se encuentran de manera incompleta en el tablero y clasificadas en tareas por hacer, en proceso o en tarea finalizada.	Las tareas no se encuentran en el tablero.

Rubrica Pieza de información (18 pts.)				
Criterios de evaluación.	de	Logrado (6pts.)	Medianamente logrado (4pts.)	Por lograr (2 pts.)
Introducción		La introducción cumple con el siguiente formato: tipo de usuario, objetivo y motivo)	La introducción cumple con formato establecido, pero falta una dimensión	La introducción no cumple con el formato establecido
Breve descripción del problema		La pieza de información describe de manera clara y breve la problemática escogida por el equipo.	La pieza de información describe de manera ambigua y breve la problemática escogida por el equipo.	La pieza de información no describe de manera clara y breve la problemática escogida por el equipo
Referencias en formato APA 7ma edición		La tarea presenta tres fuentes de información	La tarea presenta dos fuentes de información	La tarea presenta menos de dos fuentes de información.

Rubrica" Árbol causal" (18 pts.)				
Criterios de evaluación.	de	Logrado (6pts.)	Medianamente logrado (4pts.)	Por lograr (2 pts.)
Definición del problema		El problema está definido con claridad y	El problema está definido con claridad, pero no está	El problema no está definido con claridad.

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

	éste está relacionado tanto con el contexto local como el contexto global.	relacionado con el contexto local	
Identificación de causas, efectos, medios y fines	Identifica de forma clara e informada (muestra referencias de investigación) las causas, efectos, medios y fines del problema planteado.	Identifica causas, efectos, medios y fines del problema planteado, pero estos no se presentan de forma clara e informada.	No identifica todos los elementos requeridos: causas, efectos, medios y fines del problema planteado.
Definición de acciones	Las acciones definidas están focalizadas, son manejables y factibles de realizar y abordan aspectos del problema que son significativos y no tan explorados.	Las acciones son manejables y factibles de realizar y abordan adecuadamente aspectos del problema.	Las acciones definidas son demasiado amplias como para ser manejables y factibles de realizar.

Rubrica" Categorización de las acciones" 9 (pts.)			
Crterios de evaluación.	Logrado (3pts.)	Medianamente logrado (2pts.)	Por lograr (1pts.)
Categorización de las acciones en el círculo de las influencias.	Las acciones son categorizadas en mi poder, en mi influencia o fuera de mi alcance	Las acciones son categorizadas en dos áreas	Las acciones son categorizadas en mi poder, en mi influencia o fuera de mi alcance
Categorización de las acciones mediante la matriz de esfuerzo impacto.	Todas las acciones fueron sometidas a la matriz de esfuerzo /impacto	Solo algunas acciones fueron sometidas a la matriz de esfuerzo impacto.	Las acciones no fueron sometidas a la matriz de esfuerzo e impacto.
Elección de la (s) acción (es).	La (as) acción (es) escogidas están al alcance para su desarrollo.	La (as) acción (es) escogidas están al alcance para su desarrollo.	La (as) acción (es) escogidas no están al alcance para su desarrollo.

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

		desarrollo. Pero con dificultad.	
--	--	----------------------------------	--

Rubrica" SCAMPER" (20 pts.)			
Crterios de evaluaci3n.	Logrado (4pts.)	Medianamente logrado (2pts.)	Por lograr (1pts.)
Fundamentaci3n del valor agregado a la soluci3n como resultado del proceso creativo SCAMPER	Para cada modificaci3n incorporada a la soluci3n original fundamenta el cambio o no cambio de su soluci3n en torno al valor agregado que representa dicho cambio.	Para algunas de la modificaci3n incorporada a la soluci3n original fundamenta el cambio o no cambio de su soluci3n en torno al valor agregado que representa dicho cambio.	Para la modificaci3n incorporada a la soluci3n original no fundamenta el cambio o no cambio de su soluci3n en torno al valor agregado que representa dicho cambio.
Identificaci3n de Habilidades y actitudes involucradas en el proceso creativo SCAMPER.	Identifican habilidades y/o actitudes necesarias para el proceso creativo del SCAMPER comentando para cada una de ellas si las pusieron en pr3ctica o les falta desarrollarlas.	Identifican habilidades y/o actitudes necesarias para el proceso creativo del SCAMPER comentando para algunas de ellas si las pusieron en pr3ctica o les falta desarrollarlas.	No identifican habilidades y/o actitudes necesarias para el proceso creativo del SCAMPER
Definiciones de la Vision BOX (funciones y percepciones)	La visi3n se expresa en frases cortas que representan las caracteristicas de su soluci3n. Se incluye la imagen de la Vision Box con las caracteristicas mencionadas.	La visi3n se expresa en frases cortas que representan algunas caracteristicas de su soluci3n. Se incluye la imagen de la Vision Box con las caracteristicas mencionadas.	Se incluye solo la imagen de la Vision Box con las caracteristicas mencionadas.
Uso de herramientas de dibujo para la elaboraci3n de la Vision BOX	Elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnol3gica adecuadamente: - im3genes n3tidas y - textos legibles e	Elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnol3gica pero su uso no es adecuado: - im3genes borrosas o	No elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnol3gica

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

	- imágenes liberadas (respetan la propiedad intelectual utilizando imágenes con derechos liberados o citando adecuadamente)	- textos ilegibles o - imágenes no liberadas (no respetan la propiedad intelectual utilizando imágenes con derechos no liberados o no citan adecuadamente)	
Actualización tareas del proceso de diseño (Eduscrum)	El tablero eduscrum está actualizado. Presenta los cambios de tareas y tiempos de acuerdo al avance realizado	El tablero eduscrum no está totalmente actualizado. Presenta algunos cambios de tareas y tiempos de acuerdo al avance realizado	El tablero eduscrum no se encuentra actualizado.

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE