



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, y máximo tres, las cuales corresponderán a las siguientes herramientas evaluativas:
 - Una nota de proceso: asociada a controles, actividades, portafolios, videos, esquemas, trabajos grupales o individuales, etc.
 - Una nota de finalización de trimestre: la cual puede corresponder a un trabajo individual o grupal, o prueba.
 - Será decisión de cada departamento incluir una tercera nota, cuya naturaleza y condiciones deben estar informadas oportunamente en los lineamientos evaluativos correspondientes.

- 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 ($\text{promedio anual} = \text{promedio de los tres trimestres}$), aproximándose dicho promedio en el caso de superar el decimal 0,5.

**EVALUACIONES POR ASIGNATURA, CONSIDERANDO ESTRUCTURA DE PLANIFICACIÓN
INVERSA**

En el caso del tercer trimestre, comprendido entre el 20 de Septiembre y el 07 de Diciembre (y el 04 de Noviembre en el caso de los 4° medios), 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 la nota final. Describa brevemente en qué consiste cada uno de estos instrumentos y especifique el porcentaje ponderado correspondiente.*

Tipo de calificación	Instrumento evaluativo	Objetivos de aprendizaje	Indicadores de evaluación	% ponderación
De proceso	Rúbrica	OA: 3	Los estudiantes en equipo desarrollan la metodología de SCAMPER con una acción identificada desde para la búsqueda de la solución del problema	50%
	Rúbrica	OA: 3	Los estudiantes en equipo confeccionan un visí n box en donde exponen las principales características de su proyecto	

Final	Rúbrica	OA:3	Los estudiantes mediante un “Elevator pitch” promocionan su proyecto de investigación.	50%
--------------	----------------	-------------	---	------------

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

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE

Rubrica” SCAMPER” (12 pts.)			
Criterios de evaluación.	Logrado (6pts.)	Medianamente logrado (3pts.)	Por lograr (1pts.)
<i>Fundamentación del valor agregado a la solución como resultado del proceso creativo SCAMPER</i>	Para cada modificación incorporada a la solución original fundamenta el cambio o no cambio de su solución en torno al valor agregado que representa dicho cambio.	Para algunas de la modificación incorporada a la solución original fundamenta el cambio o no cambio de su solución en torno al valor agregado que representa dicho cambio.	Para la modificación incorporada a la solución original no fundamenta el cambio o no cambio de su solución en torno al valor agregado que representa dicho cambio.
<i>Identificación de Habilidades y actitudes involucradas en el proceso creativo SCAMPER.</i>	Identifican habilidades y/o actitudes necesarias para el proceso creativo del SCAMPER comentando para cada una de ellas si las pusieron en práctica 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 práctica o les falta desarrollarlas.	No identifican habilidades y/o actitudes necesarias para el proceso creativo del SCAMPER

Rúbrica "Vision Box"			
<i>Crterios de evaluación.</i>	<i>Logrado (6pts.)</i>	<i>Medianamente logrado (3pts.)</i>	<i>Por lograr (1pts.)</i>
<i>Definiciones de Vision BOX (funciones y percepciones)</i>	La visión se expresa en frases cortas que representan las características de su solución. Se incluye la imagen de la Vision Box con las características mencionadas.	La visión se expresa en frases cortas que representan algunas características de su solución. Se incluye la imagen de la Vision Box con las características mencionadas.	Se incluye solo la imagen de la Vision Box con las características mencionadas.
<i>Uso de herramientas de dibujo para la elaboración de Vision BOX</i>	Elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnológica adecuadamente: - imágenes nítidas y - textos legibles e - imágenes liberadas (respetan la propiedad intelectual utilizando imágenes con derechos liberados o citando adecuadamente)	Elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnológica pero su uso no es adecuado: - imágenes borrosas o - textos ilegibles o - imágenes no liberadas (no respetan la propiedad intelectual utilizando imágenes con derechos no liberados o no citan adecuadamente)	No elabora su imagen de vision box usando una herramienta tecnológica

Rúbrica "Elevator Pitch" 18pts			
<i>Crterios de evaluación.</i>	<i>Logrado (6pts.)</i>	<i>Medianamente logrado (4pts.)</i>	<i>Por lograr (2pts.)</i>
Presentación de la solución y su relación con el problema.	Los datos presentados en el video de elevator pitch son precisos, concisos y relevantes para el tema. Se comunican claramente las acciones a realizar para resolver el problema.	Los datos presentados en el video de elevator pitch se relacionan con el tema, aunque son imprecisos o muy extensos. Se mencionan acciones para la solución del problema.	Los datos presentados en el video de elevator pitch son imprecisos e irrelevantes para el tema. Las acciones para la solución del problema no quedan claras.
Identificación de público objetivo	En el video de elevator pitch se identifica claramente el público objetivo de la solución. Las funcionalidades incluidas en ella están	En el video de elevator pitch se menciona el público objetivo, pero no queda del todo claro cómo las funcionalidades incluidas en la solución se	En el video de elevator pitch no se entiende a quién está dirigida la solución. No se identifica un público objetivo.

	claramente dirigidas a ese público.	relacionan con el público objetivo.	
Duración y ritmo	El video de elevator pitch se ajusta al tiempo recomendado de 3 minutos. El ritmo, la velocidad y las inflexiones de la voz son intencionadas y son parte de la narrativa.	El video de elevator pitch se ajusta al tiempo recomendado aunque el ritmo y/o las inflexiones de voz son planas y sin entusiasmo.	El video de elevator pitch no se ajusta al tiempo recomendado: dura más de 3 minutos o menos de 1.