



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 _____ séptimo básico_____, en la asignatura de _____ tecnología_____, 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.

Tipo de calificación	Instrumento evaluativo	Objetivos de aprendizaje	Indicadores de evaluación	% ponderación
Sumativa	<p>Presentación digital proyecto lúdico (Evidencias entregadas clase a clase)</p>	<p>O.A1 Identificar necesidades personales o grupales del entorno cercano que impliquen soluciones de reparación, adaptación o mejora, reflexionando acerca de sus posibles aportes</p> <p>O.A2 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.</p> <p>OA. 4 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, utilizando herramientas TIC,</p>	<p>Describen necesidades personales o de la comunidad</p> <p>Investigan, con diferentes criterios de análisis, necesidades de adaptación, reparación y mejora.</p> <p>Plantean diversas soluciones basadas en los resultados de la investigación para la necesidad detectada.</p> <p>Representan gráficamente, en soportes impresos o digitales, la solución que se quiere implementar para la necesidad identificada.</p> <p>Justifican el diseño propuesto a partir de factores medioambientales, sociales, ergonómicos y estéticos</p> <p>Planifican las etapas o fases para</p>	50%

		considerando el objetivo, la audiencia y aspectos éticos.	implementar la solución considerando tiempos, técnicas, recursos y medidas de seguridad Seleccionan un presentador en línea que permita exponer en diversos formatos las etapas del proyecto.	
Sumativa	Lista de cotejo Presentación digital de proyecto lúdico.	O.A4 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, utilizando herramientas TIC, considerando el objetivo, la audiencia y aspectos éticos.	Editan discursos multimodales por medio de soportes en línea y presentan la información por diversos modos de comunicación. Publican en línea los resultados de sus proyectos, resguardando los aspectos éticos relativos a la propiedad intelectual.	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.

PAUTA DE EVALUACIÓN PROCESO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES	PUNTAJE IDEAL	PUNTAJE OBTENIDO
O.A 4 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos	Registra cada fase del proyecto en presentación digital o manual,	4	

<p>de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, utilizando herramientas TIC</p>	<p>con la información correspondiente e imágenes alusivas.</p>		
	<p>Selecciona un presentador en línea que permita exponer en diversos formatos las etapas del proyecto</p>	<p>2</p>	
<p>O.A1 Identificar necesidades personales o grupales del entorno cercano que impliquen soluciones de reparación, adaptación o mejora, reflexionando acerca de sus posibles aportes.</p>	<p>Identificación de la oportunidad: Identifica una necesidad personal y proponen una adaptación, rediseño o mejora de un juego lúdico (juego de mesa, videojuego, juego de rol, etc)</p>	<p>4</p>	
	<p>Búsqueda de información: Investiga acerca de los distintos tipos juegos existentes</p>	<p>4</p>	
<p>O.A2 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.</p>	<p>Solución: Registra ideas y proponen un proyecto lúdico de adaptación, rediseño o mejora para satisfacer el problema o necesidad personal detectada,</p>	<p>4</p>	
	<p>Diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseña gráficamente de forma manual o digital bocetos de su proyecto de juego ● Define los materiales y herramientas para elaborar el juego. 	<p>4</p>	

	Planificación: <ul style="list-style-type: none"> ● Determina el rango de edad de los jugadores. ● Establece metas del juego, ● Determina la manera en que ganará el juego. ● Define las reglas del juego 	4	
	Total	26 pts	

Lista de cotejo evaluación Presentación final proyecto		
OA	OA 4 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos del desarrollo de un servicio, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias y teniendo en cuenta aspectos éticos	
Objetivo	Finalizar presentación digital proyecto de sustentabilidad en el hogar	
Indicadores de evaluación	Presentación digital final	
Criterios	INDICADORES DE EVALUACIÓN	
	Sí	No
1) Presenta orden y coherencia en las etapas del proyecto ludico.(4 pts)		
2) Muestra imágenes alusivas a cada etapa del proyecto. (2 pts)		
3) Muestra creatividad en el diseño de la presentación.(2pts)		
4) Se evidencia buen uso de la redacción y ortografía. (2 pts)		
5) Hace un buen uso del tiempo asignado en la clase para avanzar en su proyecto.(4pts)		

6) Cumplen con el envío del proyecto ejecutado u en ejecución y presentación terminada dentro de los plazos establecidos. (4 pts)		
TOTAL 18 PUNTOS	PUNTAJE OBTENIDO:	

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE