



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 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 **SEPTIMO BASICO**, 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 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
Sumativa	Lista de cotejo	<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>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.</p>	<p>Representan gráficamente, en soportes impresos o digitales, la solución que se quiere implementar para la necesidad identificada.</p> <p>Seleccionan un presentador en línea que permita exponer en diversos formatos las etapas del proyecto.</p>	50%
Sumativa		<p>O.A3 Evaluar soluciones implementadas como respuesta a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, aplicando criterios propios y técnicos</p>		50%

		<p>O.A6: Caracterizar algunos de los efectos que han tenido las soluciones tecnológicas existentes de reparación, adaptación o mejora, considerando aspectos sociales y ambientales</p> <p>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.</p>		
--	--	---	--	--

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

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES	PUNTAJE IDEAL	PUNTAJE OBTENIDO
O.A2 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso	1) Avance hace alusión a la etapa de ejecución del proyecto lúdico	4	
	2) Selecciona un presentador en línea que permita exponer en	2	

<p>eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.</p> <p>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.</p>	diversos formatos las etapas de la construcción del proyecto		
	3) Registra fotos, vídeos o muestra presencialmente o por cámara avances de la ejecución de su proyecto lúdico	6	
	4)Selecciona materiales y herramientas adecuadas en el avance de su proyecto.	4	
	5)Presenta orden, dedicación y limpieza en el avance del proyecto.(4pts)	4	
	6) Hace un buen uso del tiempo asignado en la clase para avanzar en su proyecto.(4pts)	4	
	7) Cumplen con el envío de la evidencia en los plazos establecidos. (4pts)	4	
	Total	28 pts	

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES	PUNTAJE IDEAL	PUNTAJE OBTENIDO
<p>O.A3 Evaluar soluciones implementadas como respuesta a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, aplicando criterios propios y técnicos</p> <p>O.A4 Comunicar el diseño, la planificación u otros procesos de la resolución de necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos,</p>	Utilidad del juego: Presenta juego terminado que sirve para cumplir la necesidad presentada	3	
	Confección: Presenta orden, dedicación y limpieza en la construcción del juego	3	
	Diseño: Muestra creatividad en el diseño del juego	3	

<p>utilizando herramientas TIC, considerando el objetivo, la audiencia y aspectos éticos.</p> <p>O.A6: Caracterizar algunos de los efectos que han tenido las soluciones tecnológicas existentes de reparación, adaptación o mejora, considerando aspectos sociales y ambientales</p>	Evidencia: Presenta fotografías o videos del proceso y producto final, registradas en una presentación digital.	3	
	Prueba: Realiza prueba el juego ejecutado registrado en video o fotos.	6	
	Evaluación: Realiza evaluación del juego	4	
	6) Hace un buen uso del tiempo asignado en la clase para avanzar en su proyecto.	4	
	7) Cumplen con el envío de la evidencia en los plazos establecidos.	4	
	Total	30 pts	

EL TRABAJO TESONERO TODO LO VENCE