



UNIDAD EDUCATIVA DEL "DAYUMA KENTO"
DISTRITO 22D01 JOYA DE LOS SACHAS-EDUCACIÓN – CIRCUITO C03 -ZONA 2
RESOLUCIÓN N°MINEDUC-CZ2-2015-00755-R
AMIE: 22H00560



EVALUACIÓN QUIMESTRAL CON REFLEXIÓN METACOGNITIVA

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Grado/Curso:

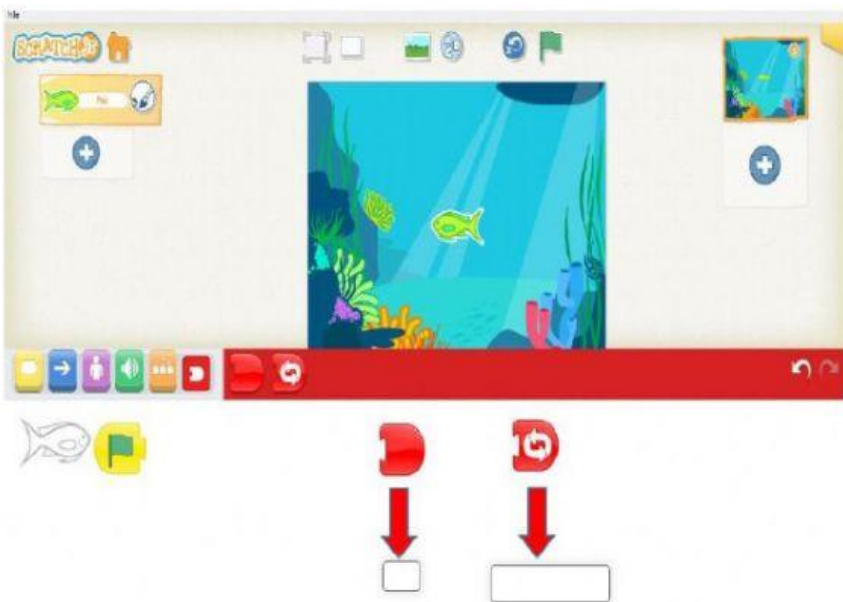
Docente: Lcdo. Edwin Cuenca

Nombre del estudiante: _____ **Fecha:** ____ de ____ del 2022



INDICACIONES GENERALES:

Estimados estudiantes la evaluación de Segundo Quimestre será un ejercicio de reflexión, realizar el trabajo de forma autónoma, utilizar el texto de la asignatura como fuente bibliográfica, el trabajo será calificado la presentación, contenido, limpieza, puntualidad y en la base a la rúbrica de logro y metacognición.

EJERCICIO INDIVIDUAL DE REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES		
Indicadores de Evaluación	1. Actividades para identificar el nivel de logro de aprendizajes por los estudiantes.	VALOR
I.ECA.2.3.3. Toma como modelo objetos y creaciones artísticas para la elaboración de producciones propias.	a). Escriba dos bloques rojos de programación de Scratch Jr. _____ _____	1P
Participa en representaciones escénicas, demostrando un dominio elemental de las técnicas artísticas propias de cada forma de expresión. REF.I.ECA.2.4.2	b). Bloques/funciones (bloques Rojos) Observa con atención los bloques de programación de Scratch Jr. Después escriba cada uno de los nombres que le corresponde a cada imagen correspondiente al lugar correcto. 	1.5P



UNIDAD EDUCATIVA DEL "DAYUMA KENTO"
DISTRITO 22D01 JOYA DE LOS SACHAS-EDUCACIÓN – CIRCUITO C03 -ZONA 2
 RESOLUCIÓN N°MINEDUC-CZ2-2015-00755-R
 AMIE: 22H00560



I.ECA.2.4.2. Participa en representaciones escénicas, de movimiento y musicales, demostrando un dominio elemental de las técnicas artísticas propias de cada forma de expresión.	c). Escribe los tres bloques rojos de programación de Scrath Jr. ----- -----	1P
	d). Completo la frase con la palabra del recuadro de la derecha que corresponda Cuál es la imagen del bloque de finalización que cambia a la página del proyecto indicada.  a)  Cambia a la página del proyecto indicada. b)  Finalizar	0.5P
META COGNICIÓN	2. Actividades relacionadas con la reflexión metacognitiva.	
¿Qué aprendí de Scratch Jr.?		1P
¿Qué dificultades encontré de Scratch Jr.?		1P
¿Para qué me sirve Scratch Jr?		1P
¿En qué ocasiones puedo utilizarlo Scratch Jr ?		1P
¿Crees que la asignatura de E.C.A. nos ayudaría a concienciar en los humanos el cuidado del medio ambiente? Si/ No ¿por qué?		2P

Autorregulación: Reflexiona sobre lo que aprendiste.			
Items	Lo hago bien	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
En la interfaz gráfica de Scratch Jr. domina la programación del movimiento de los objetos.			
Utiliza de manera adecuada los bloques de programación de acuerdo a los			



UNIDAD EDUCATIVA DEL "DAYUMA KENTO"
DISTRITO 22D01 JOYA DE LOS SACHAS-EDUCACIÓN – CIRCUITO C03 -ZONA 2
RESOLUCIÓN N°MINEDUC-CZ2-2015-00755-R
AMIE: 22H00560



movimientos de los objetos seleccionados.			
Conoce las funciones de los bloques de programación de Scratch Jr..			
Manipula el movimiento de los objetos adecuado en el tiempo establecido.			

REGISTRO DE APROBACIÓN.

Este documento fue revisado por la Coordinadora de Área, Certificado por la Junta de Curso y Aprobado por la Vicerrectora con fecha 24 de Mayo del 2022 (.Cfr. Instructivo de evaluación estudiantil, Régimen Sierra-Amazonía 2021-2022, p. 4).).

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD

Lcdo. Edwin Cuenca
DOCENTE DE ASIGNATURA

Lcdo. Marcos Conza
COORDINADOR DE AREA

Lcda. Cecilia Noblecilla MSc
VICERRECTORA