



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



INFORME/REMISION "DOCENTE"

Año lectivo 2021 - 2022

Nombre de la Persona /Remite: Lcdo. Edwin Cuenca

Nombre de el / la estudiante: Yumbo Aguinda Maykel Antonio Curso 8vo Paralelo: A

Edad 14: Sección: Matutina Fecha: 11/07/2022 No. Cel. del representante legal.0995058379
















Indicar el área a la que pertenece la remisión:

Tutor

Resumen del caso:

Acciones realizadas: El estudiante Yumbo Aguinda Maykel Antonio de 8vo año no se presentó a dar los exámenes de supletorios el día de hoy 11 de julio del 2022 ya que se le informo por llamadas telefónicas y no contesta y también se le escribió por WhatsApp y solo dejo en visto sin dar alguna respuesta aquí adjuntando las evidencias



EJERCICIO INDIVIDUAL DE REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES														
Indicadores de Evaluación	1. Actividades para identificar el nivel de logro de aprendizajes por los estudiantes.	VALOR												
Documenta las principales características de una instalación artística mediante el registro fotográfico o la escritura, aportando argumentos y puntos de vista personales. (I.3., I.4.) Ref: I.ECA.4.3.3.	<p>a). Escribe dos bloques de funciones de programación de Scratch Jr.</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	1P												
Utiliza las posibilidades que ofrecen los medios audiovisuales y recursos tecnológicos a su alcance para la creación individual o colectiva, y para la difusión de contenidos artísticos. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.4.6.2.	<p>b) Relaciono los elementos de la columna A con los de la B según corresponda</p> <table><tr><th>A</th><th>B</th></tr><tr><td></td><td>Bloques de Presentación.</td></tr><tr><td></td><td>Bloques de Sonido.</td></tr><tr><td></td><td>Bloques de Movimientos</td></tr><tr><td></td><td>Bloques de control</td></tr><tr><td></td><td>Al pulsar sobre la vadera verde se inicia la secuencia de comandos.</td></tr></table>	A	B		Bloques de Presentación.		Bloques de Sonido.		Bloques de Movimientos		Bloques de control		Al pulsar sobre la vadera verde se inicia la secuencia de comandos.	1.5P
A	B													
	Bloques de Presentación.													
	Bloques de Sonido.													
	Bloques de Movimientos													
	Bloques de control													
	Al pulsar sobre la vadera verde se inicia la secuencia de comandos.													



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



	c). Escribe dos descripciones de los bloques azules de programación de Scrath Jr. ----- -----	1P	
	d). Completo la frase con la palabra del recuadro de la derecha que corresponda <table><tr><td>En los bloques de control hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.....</td><td>a) Esperar b) Repetición c) velocidad</td></tr></table>	En los bloques de control hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.....	a) Esperar b) Repetición c) velocidad
En los bloques de control hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.....	a) Esperar b) Repetición c) velocidad		
META COGNICIÓN	2. Actividades relacionadas con la reflexión metacognitiva.	1P	
¿Qué aprendí?		1P	
¿Qué dificultades encontré?		1P	
¿Para qué me sirve?		1P	
¿En qué ocasiones puedo utilizarlo?		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?		1P	

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