



**INFORME/REMISION "DOCENTE"**

**Año lectivo 2021 - 2022**

**Nombre de la Persona /Remite: Lcdo. Edwin Cuenca**

**Nombre de el / la estudiante: TELLO JAMA VICTOR ANTONIO Curso 8vo Paralelo: A**

**Edad 14: Sección: Matutina Fecha: 11/07/2022No. Cel. del representante legal.0985058375**

**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**



<b>EJERCICIO INDIVIDUAL DE REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>														
<b>Indicadores de Evaluación</b>	<b>I. Actividades para identificar el nivel de logro de aprendizajes por los estudiantes.</b>	<b>VALOR</b>												
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.	<b>a). Escribe dos bloques de funciones de programación de Scratch Jr.</b>  -----  -----	<b>1P</b>												
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.	<b>b) Relaciono los elementos de la columna A con los de la B según corresponda</b>  <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td align="center"><b>A</b></td> <td align="center"><b>B</b></td> </tr> <tr> <td align="center"></td> <td>Bloques de Presentación.</td> </tr> <tr> <td align="center"></td> <td>Bloques de Sonido.</td> </tr> <tr> <td align="center"></td> <td>Bloques de Movimientos</td> </tr> <tr> <td align="center"></td> <td>Bloques de control</td> </tr> <tr> <td align="center"></td> <td>Al pulsar sobre la vadera verde se inicia la secuencia de comandos.</td> </tr> </table>	<b>A</b>	<b>B</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.	<b>1.5P</b>
<b>A</b>	<b>B</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.													



	<p><b>c). Escribe dos descripciones de los bloques azules de programación de Scrath Jr.</b></p> <p>-----</p> <p>-----</p>	<b>1P</b>		
	<p><b>d). Completo la frase con la palabra del recuadro de la derecha que corresponda</b></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">           En los bloques de control hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.....         </td> <td style="width: 40%;">           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	<b>0.5P</b>
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			
<b>META COGNICIÓN</b>	<b>2. Actividades relacionadas con la reflexión metacognitiva.</b>	<b>1P</b>		
¿Qué aprendí?		<b>1P</b>		
¿Qué dificultades encontré?		<b>1P</b>		
¿Para qué me sirve?		<b>1P</b>		
¿En qué ocasiones puedo utilizarlo?		<b>1P</b>		
¿Crees que la asignatura de E.C.A. nos ayudaría a concienciar en los humanos el cuidado del medio ambiente? Si/ No ¿por qué?		<b>1P</b>		

<b>Autorregulación: Reflexiona sobre lo que aprendiste.</b>			
<b>Items</b>	<b>Lo hago bien</b>	<b>Lo hago a veces y puedo mejorar</b>	<b>Necesito ayuda para hacerlo</b>
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**