



EVALUACIÓN QUIMESTRAL CON REFLEXIÓN METACOGNITIVA

Asignatura: Educación Cultural y Artística

Grado/Curso:

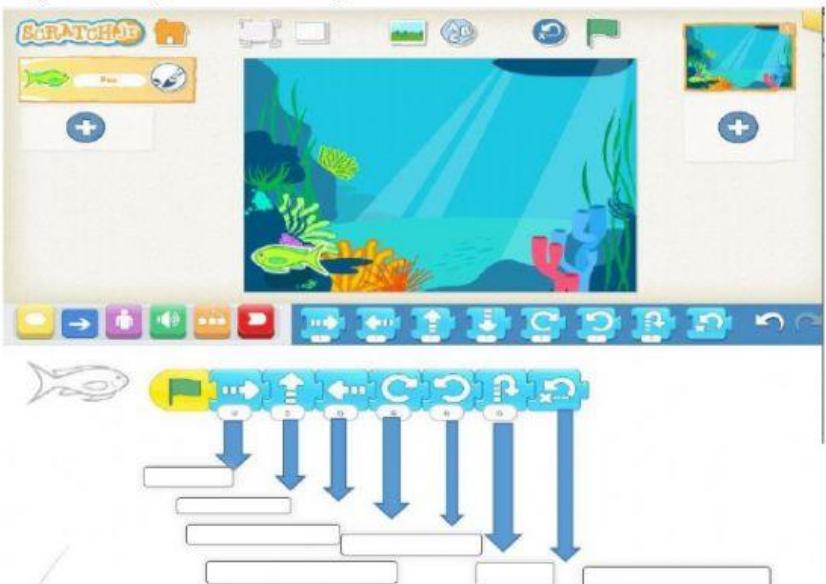
Docente: Ledo. Edwin Cuenca

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 y metacognicion.

EJERCICIO INDIVIDUAL DE REFLEXIÓN DE LOS APRENDIZAJES		
Indicadores de Evaluación	1. Actividades para identificar el nivel de logro de aprendizajes por los estudiantes.	VALOR
IECA.3.3.2. Muestra una actitud de escucha, interés y receptividad hacia los recuerdos, los conocimientos técnicos y las opiniones de distintos agentes del arte y la cultura.	<p>a). Escriba dos importancias sobre los bloques rojos o finalización de programación de Scratch Jr.</p> <p>----- -----</p>	1P
IECA.3.1.2. Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias.	<p>b). Bloques/funciones (bloques azules)</p> <p>Observa con atención los bloques de programación de Scratch Jr. Despues escriba cada uno de los nombres que le corresponde a cada imagen correspondiente al lugar correcto.</p> 	1.5P



I.ECA.3.3.3. Utiliza los conocimientos adquiridos en procesos de búsqueda de información, observación y diálogo, para documentar y dar opiniones informadas sobre manifestaciones artísticas y culturales.	<p>c). Escribe dos descripciones de los bloques verdes de programación de Scratch Jr.</p> <p>----- -----</p> <p>d). Completo la frase con la palabra del recuadro de la derecha que corresponda</p> <p>Qué puedo crear con Scratch Jr.</p> <table border="1" data-bbox="1008 586 1356 765"><tr><td>a) Historias interactivas propias.</td></tr><tr><td>b) Animaciones.</td></tr><tr><td>c) Juegos.</td></tr><tr><td>d) Todas las Anteriores</td></tr></table>	a) Historias interactivas propias.	b) Animaciones.	c) Juegos.	d) Todas las Anteriores	1P
a) Historias interactivas propias.						
b) Animaciones.						
c) Juegos.						
d) Todas las Anteriores						
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

Lcdo. Marcos Conza
COORDINADOR DE AREA

Lcda. Cecilia Noblecilla MSc
VICERRECTORA