





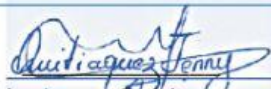
EXAMEN QUIMESTRAL Período escolar 2023 – 2024			
Estudiante:		Nivel:	Básica media
Docente:	Lic. Jenny Quitiaquez	Grado:	5to de básica
Asignatura:	Matemática	Fecha:	
EXAMEN CON REFLEXIÓN METACOGNITIVA			

Instrucciones	✓ La prueba está valorada en 10 puntos.	CALIFICACIÓN	
	✓ No se permite utilizar libros de texto, apuntes, formularios, diccionarios, tachones, uso de corrector, conversar entre estudiantes.		
	✓ El tiempo máximo del examen es de 60 minutos.		
	✓ Lee con atención la orden de cada pregunta antes de responderla.		
	✓ Escoja el literal correcto haciendo un círculo.		

MENSAJE:	
"De vez en cuando, una nueva tecnología, un antiguo problema y una gran idea se convierten en una innovación". Dean Kremen	
	Objetivo de la evaluación:
Sentar las bases sobre computación y proporcionar conocimientos de carácter general en los alumnos de los primeros niveles de la Educación Básica, con el propósito de tener de esta manera, un futuro desarrollo de habilidades en este campo de forma más sostenida y eficaz.	

Evaluación del nivel de logro de los aprendizajes (40%)		Cuantitativa
Opción múltiple		
1. ¿Cuál es el ícono de Microsoft PowerPoint?		0,5 puntos.
a)  b)  c) 		
2. PowerPoint es:		0,5 puntos.
a. Aplicación de informática para realizar videos. b. Aplicación de informática para realizar cálculos. c. Aplicación de informática para realizar presentaciones.		
3. ¿Cuál es el uso de la función encerrada dentro del círculo?		0,5 puntos.
		
a. Para cambiar los tamaños de fuente. a. Para guardar el documento. b. Para dibujar formas.		
4. Tipo de efecto de animación que podemos aplicar a los textos o a los objetos incluidos en una diapositiva:		0,5 puntos.
a. WordArt b. Transiciones		

c. Animaciones	
d. Gráficos	
5. Un programa de Scratch puede comenzar con:	0,5 puntos.
a. Pulsando el exágono rojo.	
b. Haciendo clic sobre el objeto.	
c. Moviendo el puntero.	
d. Pulsando la bandera verde superior.	
6. ¿Qué es una animación en Scratch?	0,5 puntos.
a. Es cambiar el disfraz del objeto.	
b. Es guardar un número para multiplicarlo.	
c. Es cambiar de fondo un objeto.	
7. ¿A qué categoría pertenece el bloque mover 10 pasos?	0,5 puntos.
a. Apariencia	
b. Movimiento	
c. Sensores	
d. Control	
8. ¿Cuál es el objeto por defecto que aparece al abrir Scratch?	0,5 puntos.
a. Murciélago	
b. Gato	
c. Cangrejo	
d. Perro	
<b>Reflexión metacognitiva (60%)</b>	
9. ¿Para qué te ha servido aprender PowerPoint este año?	Cuantitativa 3 pts.
10. ¿De qué manera influyen los algoritmos en nuestra vida diaria?	3 pts.

Elaborado	Revisado	Aprobado
 Lic. Jenny Quintiaquez Docente	_____ Junta académica Representante	_____ MSc. Sara Cevallos Rector

## RUBRICA DE EVALUACIÓN QUIMESTRAL- REFLEXION METACOGNITIVA

PREGUNTAS	PARAMETROS	ESCALA DE VALORACIÓN			
		Superior: 3	Medio: 2	Bajo: 1	VALOR
¿Para qué te ha servido aprender PowerPoint este año?	El estudiante puede articular claramente la importancia de aprender PowerPoint al comunicar de manera efectiva sus ideas, demostrando cómo esta habilidad puede influir en su capacidad para transmitir mensajes impactantes y persuasivos.	Comunica claramente la importancia de aprender PowerPoint como apoyo visual en las presentaciones dándole un toque más personal y único.	Comunica vagamente la importancia de aprender PowerPoint como apoyo visual en las presentaciones dándole un toque más personal y único.	Tiene una idea escasa sobre la importancia de aprender PowerPoint, indica pocas ideas sobre las habilidades adquiridas este año.	
¿De qué manera influyen los algoritmos en nuestra vida diaria?	Define que es un algoritmo, usando el pensamiento crítico.	Tiene un pensamiento claro y ordenado sobre algoritmo y como este influye en nuestra vida cotidiana.	Tiene un pensamiento claro y ordenado sobre algoritmo, aunque se aprecia su dificultad al expresar como este influye en nuestra vida cotidiana.	Tiene un pensamiento poco claro y en desorden sobre algoritmo, no expresa como este influye en nuestra vida cotidiana.	