**ESCALA DE VALORACIÓN ACTIVIDAD N°5**

**APLICACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE** |  | | | **FECHA** |  |
| **PUNTAJE IDEAL** | **18 puntos** | PUNTAJE OBTENIDO |  | **NOTA** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| **“AVIONCITOS DE PAPEL”** | **DESEMPEÑO** | | |  |
| **CRITERIO** | **Destacado**  **(3)** | **Competente (2)** | **Básico**  **(1)** | **Puntaje** |
| 1. Define y desglosa el problema a abordar (avión planeador) proponiendo diversos pasos para conseguir el objetivo planteado. |  |  |  |  |
| 1. Investiga en internet las posibles soluciones y en base a ellas elabora una propia para comprobar su utilidad. |  |  |  |  |
| 1. Realiza diversas pruebas llevando registro de los avances y las mejoras realizadas en cada oportunidad. |  |  |  |  |
| 1. Reflexionar sobre la solución creada, planteando las acciones que podrían mejorar el diseño final. |  |  |  |  |
| 1. Reflexiona críticamente acerca de la importancia de descomponer un problema en pequeñas partes para poder analizarlo y lo extrapola al ejercicio profesional de la programación dando algún ejemplo. |  |  |  |  |
| 1. El resultado evidencia un efectivo trabajo en equipo. |  |  |  |  |
| **PUNTAJE TOTAL** | | | |  |

**ESCALA DE EVALUACIÓN AL 60 %:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Puntaje** | **Nota** |  | **Puntaje** | **Nota** |  | **Puntaje** | **Nota** |
| **18** | 7 |  | **12** | 4,5 |  | **6** | 2,7 |
| **17** | 6,6 |  | **11** | 4,1 |  | **5** | 2,4 |
| **16** | 6,2 |  | **10** | 3,8 |  | **4** | 2,1 |
| **15** | 5,8 |  | **9** | 3,5 |  | **3** | 1,8 |
| **14** | 5,3 |  | **8** | 3,2 |  | **2** | 1,6 |
| **13** | 4,9 |  | **7** | 2,9 |  | **1** | 1,3 |

**Comentarios/Sugerencias:**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |