**ESCALA DE VALORACIÓN ACTIVIDAD N°9**

**DIAGRAMAS DE FLUJO Y NIVEL 3 DE SCRATCH**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE** |  | | | **FECHA** |  |
| **PUNTAJE IDEAL** | **12** | PUNTAJE OBTENIDO |  | **NOTA** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **“DESAFÍO SCRATCH NIVEL AVANZADO”** | **DESEMPEÑO** | | |  |
| **CRITERIO** | **Destacado**  **(3)** | **Competente (2)** | **Básico**  **(1)** | **Puntaje** |
| 1. Realiza el ejercicio “El vendedor viajero” planteando una estrategia para encontrar el mejor camino. Explica la solución encontrada y establece su relación con diagramas o programación por bloques estudiada. |  |  |  |  |
| 1. Realiza los ejercicios iniciales de Scratch nivel avanzado (8 sesiones) en la plataforma “jóvenes programadores” presentando los resultados de cada etapa al docente encargado. |  |  |  |  |
| 1. Describen el desafío elegido y lo analizan desde el punto de vista de la eficiencia en la programación del desafío planteado. Reflexionan en torno a esta idea y acerca del posible uso de estas herramientas en su futuro laboral. |  |  |  |  |
| 1. El trabajo evidencia un efectivo trabajo en equipo. |  |  |  |  |
| **PUNTAJE TOTAL** | | | |  |

**ESCALA DE EVALUACIÓN AL 60 %:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Puntaje** | **Nota** |  | **Puntaje** | **Nota** |  | **Puntaje** | **Nota** |
| **12** | 7,0 |  | **8** | 4,5 |  | **4** | 2,7 |
| **11** | 6,4 |  | **7** | 3,9 |  | **3** | 2,3 |
| **10** | 5,8 |  | **6** | 3,5 |  | **2** | 1,8 |
| **9** | 5,1 |  | **5** | 3,1 |  | **1** | 1,4 |

**Comentarios/Sugerencias:**

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