**ESCALA DE VALORACIÓN ACTIVIDAD N°8**

**DIAGRAMAS DE FLUJO Y NIVEL 2 DE SCRATCH**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  **“DESAFÍO SCRATCH NIVEL INTERMEDIO”** | **DESEMPEÑO** |  |
| **CRITERIO** | **Destacado** **(3)** | **Competente (2)** | **Básico** **(1)** | **Puntaje** |
| 1. Identifica conceptos y definiciones para construir algoritmos, así como los elementos secuenciales, condicionales y cíclicos
 |  |  |  |  |
| 1. Realiza los ejercicios de Scratch nivel intermedio (8sesiones) en la plataforma “jóvenes programadores” presentando los resultados de cada etapa al docente encargado.
 |  |  |  |  |
| 1. Presenta un desafío elegido por el equipo y en él identifican algunos elementos secuenciales, condicionales o cíclicos que hayan detectado y que sean necesarios para su funcionamiento. Reflexionan acerca del posible uso de estas herramientas en su futuro laboral.
 |  |  |  |  |
| 1. El resultado 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:**

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