

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
 GUÍA DE APRENDIZAJE 11

Nombre de la evidencia de aprendizaje	10	8	6	5
TEXTO PARA FUNDAMENTAR QUE EL CUENTO FANTÁSTICO FAVORECE LA ENSEÑANZA DE LA SUMA	Explica lo que es un cuento fantástico, la importancia de las ilustraciones y las acciones que vinculan con la suma	Explica de forma parcial lo que es un cuento fantástico, la importancia de las ilustraciones y las acciones que vinculan con la suma	Explica de forma parcial lo que es un cuento fantástico y las acciones que vinculan con la suma	Explica de forma sintética que el cuento fantástico favorece la suma

Nombre de la evidencia de aprendizaje	10	8	6	0
TEXTO NARRATIVO DEL RELATO FANTÁSTICO	En el relato se incluye al tatsuán como donante, escenarios propios de la región y presenta situaciones en las que se recurre a sumar	El relato presenta situaciones de suma omitiendo uno de los demás requisitos	El relato omite más de un requisito	

Nombre de la evidencia de aprendizaje	10	8	6	4
PRESENTACIÓN CON PERSONAJES, OBJETOS MÁGICOS, ESCENARIOS	Incluye al donante, héroe y antihéroe como imágenes vectorizadas, describe a los personajes, a los objetos mágicos	Incluye al donante, héroe y antihéroe como imágenes sin vectorizar, describe a los personajes, a los objetos mágicos sin	Excluye personajes, objetos o escenarios	los personajes y/o objetos no cumplen los requisitos

Nombre de la evidencia de aprendizaje	10	8	6
VIDEO ESTRATEGIA CUENTACUENTOS PARA FAVORECER LA SUMA	La cuentacuentos aplica recursos de actuación adecuados para intencionar y favorecer la participación de su público en la resolución de las situaciones de suma	Es más una lectura de cuentos que una actuación de cuentacuentos	No se intenciona la participación del público en la resolución de situaciones de suma