



## RUBRICA DE VALORACION PROCESO DE

COMPETENCIA:	Describo, comparo y cuantifico situaciones con números en diferentes contextos, usando representaciones concretas y pictóricas para explicar el valor de posición en el sistema de Numeración decimal.			
	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO	DESCRIPCION DESEMPEÑO SUPERIOR
INDICADOR / ACTIVIDAD	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO (2.0)	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO (3.5)	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO (4.0)	DESCRIPCION DESEMPEÑO SUPERIOR (5.0)
<b>juego de mesa educativo.</b>	Bajo: No logra leer, escribir, comparar ni ordenar adecuadamente números hasta 999,999. No identifica el valor y la posición de los dígitos de manera correcta en la mayoría de los casos. No evidencia comprensión sobre la estructura numérica hasta 999,999.	Básico: Intenta leer, escribir, comparar y ordenar números hasta 999,999 con cierta precisión. Identifica el valor y la posición de algunos dígitos, pero con errores ocasionales. Muestra un entendimiento limitado de la estructura numérica hasta 999,999.	Alto: Lee, escribe, compara y ordena con claridad números hasta 999,999. Identifica el valor y la posición de cada dígito de manera correcta en la mayoría de los casos. Muestra un buen entendimiento de la estructura numérica hasta 999,999.	Superior: Lee, escribe, compara y ordena con precisión números hasta 999,999. Identifica el valor y la posición de cada dígito de manera detallada y sin errores. Demuestra un entendimiento profundo de la estructura numérica hasta 999,999.
<b>problema ambiental local, (como la contaminación del agua o la deforestación)</b>	Bajo: Aplica pocas o ninguna estrategia efectiva en la resolución de problemas y operaciones combinadas de adición y sustracción con números naturales, mostrando un escaso entendimiento de los conceptos matemáticos y su aplicación en el cálculo del impacto ambiental. No propone soluciones sostenibles o lo hace sin fundamentos matemáticos claros.	Básico: Utiliza algunas estrategias en la resolución de problemas y operaciones combinadas de adición y sustracción con números naturales, demostrando un entendimiento limitado de los conceptos matemáticos y su aplicación en el cálculo del impacto ambiental. Propone soluciones sostenibles de manera básica.	Alto: Emplea varias estrategias efectivas en la resolución de problemas y operaciones combinadas de adición y sustracción con números naturales, mostrando un buen entendimiento de los conceptos matemáticos y su aplicación en el cálculo del impacto ambiental. Propone soluciones sostenibles con fundamentos matemáticos claros.	Superior: Aplica una variedad de estrategias avanzadas en la resolución de problemas y operaciones combinadas de adición y sustracción con números naturales, demostrando un sólido entendimiento de los conceptos matemáticos y su aplicación en el cálculo del impacto ambiental. Propone soluciones sostenibles con fundamentos matemáticos sólidos y creatividad.



COLEGIO  
MADRID  
CAMPESTRE

## RUBRICA DE VALORACION PROCESO DE



## RUBRICA DE VALORACION PROCESO DE

COMPETENCIA:	Realizo construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales y dibujos o figuras geométricas bidimensionales, relacionando congruencia y semejanza entre figuras (ampliar, reducir).			
	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO	DESCRIPCION DESEMPEÑO SUPERIOR
INDICADOR / ACTIVIDAD	DESCRIPCION DEL DESEMPEÑO BAJO (2.0)	DESCRIPCION DESEMPEÑO BASICO (3.5)	DESCRIPCION DESEMPEÑO ALTO (4.0)	DESCRIPCION DESEMPEÑO SUPERIOR (5.0)
<b>mural geométrico</b>	<p>Bajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta dificultades al reconocer y nombrar correctamente los polígonos más comunes, así como al clasificarlos con precisión según sus lados y ángulos.</li> <li>- Tiene dificultades para determinar relaciones de congruencia y semejanza entre polígonos, mostrando limitada comprensión de los conceptos geométricos involucrados.</li> </ul>	<p>Básico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra la mayoría de los polígonos comunes, aunque con cierto nivel de imprecisión.</li> <li>- Clasifica los polígonos según sus lados y ángulos con cierta efectividad, aunque con algunas dificultades en la precisión.</li> <li>- Determina relaciones básicas de congruencia y semejanza entre polígonos más simples, con limitada aplicación de conceptos geométricos.</li> </ul>	<p>Alto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y nombra con precisión los polígonos más comunes, clasificándolos correctamente según sus lados y ángulos.</li> <li>- Determina relaciones de congruencia y semejanza entre polígonos de manera efectiva, aplicando conceptos geométricos con solidez.</li> <li>- Muestra comprensión al analizar las propiedades de los polígonos, identificando similitudes y diferencias relevantes.</li> </ul>	<p>Superior:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demuestra un dominio excepcional al reconocer y nombrar correctamente los polígonos, así como al clasificarlos con precisión según sus lados y ángulos.</li> <li>- Establece relaciones de congruencia y semejanza entre polígonos con precisión matemática, aplicando conceptos avanzados de geometría.</li> <li>- Muestra comprensión profunda al analizar y comparar las propiedades de diferentes polígonos, identificando similitudes y diferencias significativas.</li> </ul>
<b>proyecto de diseño arquitectónico</b>	<p>Tiene dificultades para aplicar los conceptos de congruencia y semejanza en diseños.</p>	<p>Realiza construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales, así como dibujos o figuras geométricas bidimensionales, con cierto nivel de precisión.</p>	<p>Realiza construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales, así como dibujos o figuras geométricas bidimensionales, con un buen nivel de precisión.</p>	<p>Demuestra un dominio excepcional al realizar construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales, así como dibujos o figuras geométricas bidimensionales.</p>