



Instrumento de evaluación de aprendizaje

Resultado de aprendizaje	Evidencias de producto / desempeño	Indicadores	Valores		Observaciones
			CUMPLE		
			SI	NO	
Interpretar el enfoque STEAM desarrollando retos de aprendizaje	Desempeño	Cumple con las retos planteados Utiliza los recursos asignados por el instructor Gestiona los recursos para complementar los retos planteados			
		Desarrolla los momentos STEAM con base en el reto planteado			
	Producto	Los prototipos entregados cumplen con los requerimientos de los momentos del reto Presenta los documentos de sistematización solicitados			

Resultado de aprendizaje	Evidencias de producto / desempeño	Indicadores	Valores		Observaciones
			CUMPLE		
			SI	NO	
Proyectar actividades de aprendizaje integrando STEAM	Desempeño	Cumple con los requerimientos del reto Utiliza la creatividad para el diseño de actividades de integración STEAM Tiene en cuenta los elementos STEAM, ABP,ABR, ciclo creativo, científico, pensamiento computacional			
		Reconoce los elementos para construir una situación Problémica Identifica los criterios para plantear el reto STEAM Presenta propuesta de integración de STEAM en actividades de aprendizaje			
	Producto	Los prototipos entregados cumplen con los requerimientos de los momentos del reto Presenta los documentos de sistematización solicitados			