



ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUMATIVA

I Parte. Parte Administrativa

Centro Educativo: **COLEGIO TÉCNICO PROFESIONAL LA SUIZA**

Educador: DONALD MORALES CORTES

Medio de contacto: 88465574

Asignatura: **FÍSICA**

Nivel: **10°**

Nombre del estudiante: _____ Sección: _____

Nombre y firma del padre de familia: _____

Fecha límite de resolución: **Del 09 al 16 de noviembre**

Fecha límite de devolución : IX Jornada de entrega de alimentos

Medio para enviar evidencias: donalddmc69@gmail.com , PLATAFORMA TEAMS.

Puntaje: 36 puntos Porcentaje: **45%**

II Parte: INDICACIONES GENERALES:

1. El presente documento corresponde a la estrategia de evaluación sumativa del II Periodo del año 2020.
2. Se le indica que los aprendizajes esperados que se van a desarrollar son los siguientes:
 - Resuelve problemas cotidianos con magnitudes vectoriales por el método gráfico.
 - Resuelve problemas relacionados con el movimiento rectilíneo de los cuerpos según su entorno.
 - Resuelve problemas relacionados con el movimiento acelerado de los cuerpos según su entorno.
3. La técnica que se utilizará para el desarrollo de esta estrategia es: **Resolución de situaciones problema.**

Estrategia de evaluación

1. Encuentre magnitud (Pitagoras) y dirección (tan inv) de los vectores usando sus componentes X y Y y escriba correctamente el vector resultante .

a- $D_x = 43m$ $D_y = - 38m$

b- $A_x = -200 N$ $A_y = - 80N$

c- $F_x = -25 m/s$ $F_y = 18 m/s$

2- Resuelva los ejercicios propuestos para el Movimiento Rectilíneo.

A- Un atleta ganó una competencia de 600m en un tiempo de 50 segundos

Calcule:

a- La rapidez en m/s

b- La rapidez en Km/h



B-Un automóvil recorre 310m al este seguido de 450m al norte, en un tiempo de 5 min.
 Calcule en m/s.

a-Rapidez

b-Velocidad

3- Resuelva los ejercicios propuestos para el Movimiento Acelerado.

A- Calcule la distancia que recorre un auto de carreras, si aceleró uniformemente en línea recta a 5 m/s², durante 11 s, hasta alcanzar una velocidad de 80 m/s.

B- Despeje vf, vi y tiempo a partir de la fórmula de aceleración:
$$\vec{a} = \frac{\vec{v_f} - \vec{v_i}}{t}$$

FÓRMULAS

Movimiento rectilíneo	aceleración	aceleración
$V = d / t$ $\vec{V} = \vec{d} / t$ $\tan = \text{op} / \text{ady}$ $a^2 + b^2 = c^2$	$\vec{a} = \frac{\vec{v_f} - \vec{v_i}}{t}$	$d = v_i \cdot t + \frac{a \cdot t^2}{2}$ $d = \frac{v_f^2 - v_i^2}{2 \cdot a}$ $d = v_f \cdot t - \frac{a \cdot t^2}{2}$ $d = \frac{v_i + v_f}{2} \cdot t$

III Parte. Instrumentos de evaluación. Escala de desempeño.

Este espacio es de uso exclusivo del docente. Por favor no escribir ni rayar en los espacios.

Indicador del aprendizaje esperado	No responde	Escala		
		1	2	3
Resuelve problemas cotidianos con magnitudes vectoriales por el método gráfico. 12 puntos		<p>Anota de forma general la resolución de problemas cotidianos con magnitudes vectoriales por el método gráfico.</p> <p>1 punto</p>	<p>Relato los pasos realizados por el método grafico al solucionar problemas con magnitudes vectoriales.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Fundamento a solución de problemas a partir del método grafico para magnitudes vectoriales.</p> <p>3 puntos</p>
Resuelve problemas relacionados con el movimiento rectilíneo de los cuerpos según su entorno. 12 puntos		<p>Anoto de forma general los pasos realizados para solucionar problemas con el movimiento rectilíneo de los cuerpos según su entorno.</p> <p>1 punto</p>	<p>Relato los pasos realizados para solucionar el problema tomando en cuenta el movimiento rectilíneo de los cuerpos.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Fundamento la solución del problema tomando en cuenta el movimiento rectilíneo de los cuerpos según su entorno.</p> <p>3 puntos</p>
Resuelve problemas relacionados con el movimiento rectilíneo de los cuerpos según su entorno. 12 puntos		<p>Anoto de forma general los pasos realizados para solucionar problemas con el movimiento acelerado de los cuerpos según su entorno.</p> <p>1 punto</p>	<p>Relato los pasos realizados para solucionar el problema tomando en cuenta el movimiento acelerado de los cuerpos según su entorno.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Fundamento la solución del problema tomando en cuenta el movimiento acelerado de los cuerpos según su entorno.</p> <p>3 puntos</p>