



Insignias



1er parcial

- 🎓 experto en frameworks
- 🔧 ensambla frameworks
- 🍕 mejor pizzero full -stack
- 🏆 frameworks
- 🌐 fundamentos Web
- 🌐 CSS
- 🌐 JS

Insignias

2do parcial

- 📚 bibliotecas y módulos
- 📄 Pruebas unitarias Django
- 🏗️ modelado
- 🏗️ Modelado Back-End con Django
- 🏗️ modelos y ORM
- 🏗️ DFT y JWT
- 📄 estado y hooks
- 🖨️ Quizz de estado y hooks

- 👥 Trabajo colaborativo
- 📄 Pruebas de integración
- 🖋️ modelo ER
- 🏗️ ORM
- 🏗️ vistas y URLs
- 🏗️ componentes React
- 🌐 🏀 proyecto

Insignias

3er parcial

- 📄 pruebas unitarias
- ❌ bugs
- 🔧 Depuración y optimización
- 🔧 depuración
- 📄 Reportes
- 🌐 🏀 proyecto

Nombre del alumno (a):

Nombre del alumno (a):

Parcial: Primero

Aula invertida / Lista de tareas

No.	TAREA	FECHA DE ENTREGA	ENTREGA		OBSERVACIONES
					
1	Investigar y realizar apunte de la estructura básica de los <i>Frameworks</i> : <i>Django</i> (back-end) y <i>React</i> (front-end): plantillas, bibliotecas y herramientas.				Django: <i>models.py</i> , <i>views.py</i> , <i>urls.py</i> , panel de administración. Herramientas: <i>Django ORM</i> , <i>Django REST Framework</i> . React: Estructura: <i>components/</i> , <i>App.js</i> , <i>package.json</i> . Bibliotecas: <i>Axios</i> , <i>React Router</i> , <i>Hooks</i> .
2	Realizar una infografía digital que contenga la información gráfica antes recabada: la estructura básica de ambos frameworks, herramientas o bibliotecas según sea el caso, códigos básicos de ejemplos, e imágenes de la estructura de archivos/carpetas que refuercen el contenido.				Imprimir su código QR. Partes de una infografía: Título, Imagen central que refuerce los conceptos, pocos textos, deben estar resumidos, autor y referencias.
3	Descargar, llenar e imprimir el encuadre y los acuerdos de convivencia vistos en clase y realizados en clase.				
4	Preparar los materiales a utilizar durante el semestre: carpetas de trabajo, instrumentos, diario y manuales.				
5	Imprimir, firmar y pegar los acuerdos generados de grupo en la sección correspondiente.				
6	Resolver guía de preguntas de reflexión de la aprendido en clase, en el diario reflexivo .				
7	Apunte de investigación para dar desarrollar ficha técnica de <i>Django</i> vs <i>Flask</i> y <i>React</i> vs <i>HTML + JS</i> .				
8	Resolución de cuestionario de fundamentos Web.				
9	Construcción de la estructura del BIOMBO HTML5.				
10	Investiga los siguientes conceptos de CSS ¿Qué es CSS3?, Cómo vincular CSS a HTML, Selectores Básicos, Modelo de Caja (Box Model) Display y Posicionamiento, Flexbox (Diseño Flexible) CSS Grid (Cuadrícula), Responsive Design (Media Queries), Transiciones y Animaciones, Efectos Visuales Avanzados, Variables CSS (Custom Properties)				Incluir ejemplos prácticos (código + explicación breve). 1. Selectores (class, id, tag). 2. Propiedades básicas (color, background, margin, padding, font-size). 3. Modelo de caja (box-sizing).
11	Apunte de investigación de conceptos de JavaScript. Incluye ejemplos prácticos (código + explicación breve). Variables (let, const), Tipos de datos (string, number, array, object). Funciones (function, arrow functions).				Seleccionar elementos (document.getElementById, querySelector). Eventos (addEventListener, onclick). Modificar HTML dinámicamente (innerHTML, textContent).
12	Biombo actualizado, registrando hallazgos de JavaScript.				
13	Diario reflexivo del trabajo y aprendizaje en la sesión de clase.				Respetando el formato estipulado por la docente.
14	Subir miniproyecto a un repositorio en GitHub : crear una página (usando HTML + CSS),				Como un plus se solicita crear un formulario para agregar nuevos eventos (usando JS + DOM).
15	Diario reflexivo del trabajo y aprendizaje en la sesión de clase.				Respetando el formato estipulado por la docente.
16	Diario reflexivo del trabajo y aprendizaje en la sesión de clase. Respetando el formato estipulado por la docente.				¿Por qué en <i>React</i> las variables de entorno son accesibles desde el cliente, mientras que en <i>Django</i> no?, para reforzar seguridad en frontend vs backend.
17					
18					
19					
20					



Instrumentos de evaluación 1er, 2do y 3er parcial

Nombre del alumno (a):			
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero
Grupo:		Turno:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos enfrente del "Total".		

Escala valorativa 1		¡DATE CUENTA!				Autoevaluación							
Metas académicas a corto, mediano y largo plazo		Primer Parcial				Segundo Parcial				Tercer Parcial			
		No logrado	Medianamente logrado	Casi logrado	Bien logrado	No logrado	Medianamente logrado	Casi logrado	Bien logrado	No logrado	Medianamente logrado	Casi logrado	Bien logrado
Corto Plazo: Incrementar HÁBITOS DE ESTUDIO semanalmente.		Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas			
1	Presentarse puntualmente todos los días a clases.												
2	Entregar todos los días las tareas solicitadas.												
4	Participar en todas las clases.												
5	Aprobar todas las actividades quizz de clase.												
6	Estudiar todos los días 1 hora (sin contar tiempo de tareas).												
7	Estudiar todos los días a la misma hora.												
8	Estudiar todos los días en el mismo lugar.												
9	Ordenar y repasar apuntes semanalmente.												
Corto Plazo: Desarrollar CAPACIDADES semanalmente.		Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas			
1	Investigar conceptos, temas o tareas.												
2	Resumir ideas importantes.												
3	Resolver cuestionarios												
4	Usar, configurar y manejar aplicaciones.												
5	Exponer frente al grupo.												
6	Organizar un equipo de trabajo.												
7	Integrarse en un equipo de trabajo.												
8	Resolver problemas lógicos y prácticas de clase utilizando la programación.												
Corto Plazo: Fomentar ACTITUDES POSITIVAS semanalmente.		Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas				Lapso de 1 a 6 semanas			
1	Gusto por la programación.												
2	Creatividad para realizar actividades en clase.												
3	Expresar tus ideas y/o pensamientos.												
4	Manejo responsable del tiempo (puntualidad).												
5	Manejo del estrés y enojo.												
6	Perseverancia ante las dificultades.												
Metas a Mediano Plazo: Desarrollo de actividades clave de competencias laborales cada 6 semanas.													
1	Configuración de entornos de desarrollo con frameworks.												
2	Integra addons al <i>framework</i> para extender funcionalidades.												
3	Ejecuta pruebas de integración de addons												
4	Diseña aplicaciones con frameworks de desarrollo conforme a requerimientos del proyecto.												
5	Codifica aplicaciones con frameworks de desarrollo.												
6	Ejecuta pruebas de código (unitarias, integración, depuración y optimización).												
Metas a Mediano Plazo: Desarrollo de actividades clave de competencias laborales cada 6 semanas.													
1	Aprobar el parcial												
2	Promedio mínimo de: _____												
3	Obtener el ____ % ____ % de asistencia												
Metas a Largo Plazo: Desarrollo de actividades clave de competencias laborales cada 6 semanas													
1	Concluir satisfactoriamente el proyecto del IMCUFIDE.												
2	Hacer nuevos amig@s y/o conservar amistades actuales al no tener problemas en equipo por entregas mal realizadas o tardías:												
3	Mantener promedio superior a: _____												

RECUERDA: ¡SEGUIR TRABAJANDO EN TU MEJOR VERSIÓN !

	Primer Parcial	Segundo Parcial	Tercer Parcial
Obstáculos			
Estrategias de superación			
Ajustar una meta			



Instrumentos de evaluación 1er parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 3.0

Escala valorativa 2		COMPENDIO TEÓRICO												Hetero/Coevaluación			
No	Actividades teóricas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: • Puntualidad entrada/salida/entrega. • Orden y limpieza. • Actitud proactiva en clase. • Materiales completos. • Caligrafía y limpieza. • Ortografía y redacción. • Gestión del estrés y colaboración.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: • Tema • Uso de fuentes confiables • Extrae ideas principales de manera sintetizada. • Organiza la información. • Contiene notas personales				Realiza mapas, infografías, cuadros comparativos, con sus notas y apuntes personales, además de considerar las preguntas de reflexión que apoyan al contenido temático, utilizando las TIC para una mejor presentación visual.				Participa activa en clase, resuelve debates, planteamiento de retos de forma individual y en equipo, tomando decisiones de manera creativa en que denota el dominio y aplicación de lo aprendido en las dimensiones anteriores.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	Cuadro frameworks- Info-Cuadro Django - React																
2	Cuadro frameworks Ficha técnica- Resumen técnico																
3	Biombo HTML5																
4	Biombo CSS																
5	Biombo JS																
6	Git / Cuenta																
TOTAL: (Suma/)*3.0																	
		Nivel	Rango	Definición Cualitativa													
		Sobresaliente	2.5–3.0	Destaca en todos los criterios, aporta ideas originales y aplica el conocimiento en contextos nuevos.													
		Satisfactorio	1.8–2.4	Cumple los requisitos básicos sin errores importantes, pero sin innovación.													
		En desarrollo	1.0–1.7	Muestra esfuerzo pero con errores frecuentes o comprensión parcial.													
		No alcanzado	0–0.9	No cumple con lo mínimo o evidencia graves falencias conceptuales/prácticas.													

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
Centrado en la tarea Centrado en el proceso Centrada en la autorregulación Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 1er parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 5.0

Escala valorativa 3		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
No	Prácticas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: • Puntualidad entrada/salida/entrega. • Orden y limpieza. • Actitud proactiva en clase. • Materiales completos. • Caligrafía y limpieza. • Ortografía y redacción. • Mantiene calma y propone soluciones.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: • Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje (Python/HTML5/CSS/JavaScript). • Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. • Soluciona problemas a un nivel básico. • Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				• Estructura el código o diagrama de manera ordenada. • Analiza el código o diagrama y propone mejoras. • Documenta reflexivamente, además de aplicar buenas prácticas de programación (nombres de variables, indentación, comentarios). • Solicita ayuda con contexto (error + lo intentado).				• Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente. • Colabora, comparte y explica soluciones con sus compañeros o a su equipo. • Entrega la práctica funcional y sin errores. • Colaboración bajo presión, manteniendo calma y proponiendo soluciones.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	Demostración de pizzería Full - Stack																
2	Estructura Básica página HTML - Encabezado y párrafo																
3	Listas y enlaces- Imágenes y multimedia																
4	Formularios y tablas																
5	Encabezado y pie de página																
6	Etiquetas división y especiales																
7	Sintaxis y reglas básicas																
8	Elementos y propiedades Estilo																
9	Modelo de caja, posición y diseño																
10	Unidades, medidas y estilos																
11	Diseño responsivo																
12	Landing Page KFC																
13	Sintaxis básica																
14	Estructuras de control y funciones																
15	DOM y Manejo de Eventos																
16	Objetos y propiedades																
17	Introducción a fetch																
18	Calculadora JS																
SUBTOTAL																	

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
☐ Centrado en la tarea ☐ Centrado en el proceso ☐ Centrada en la autorregulación ☐ Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 1er parcial

Nombre del alumno (a):					
Equipo:					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".				Valor: 2.0
Rúbrica 1		Fase 1. Ideación		Heteroevaluación	
Valoración	No Cumple (0-0.3)	En Desarrollo (0.4-0.6)	Suficiente (0.7-0.9)	Excelente (1.0)	
Criterios					
Maquetación del documento	1. Reporte incompleto o fuera de formato. 2. No cumple con los requisitos clave.	1. El reporte está incompleto o desorganizado. 2. Cumple con menos del 60% de los requisitos.	1. El reporte está completo pero con algunas inconsistencias menores. 2. Cumple con el 80% de los requisitos.	1. El reporte está completo, bien estructurado y muestra coherencia entre secciones. 2. Cumple con todos los requisitos técnicos y de contenido solicitados.	
Descripción Módulos Propuestos	No define los módulos requeridos. ☐ Inicio, Conoce Las Moras y Contacto. ☐ Museo Comunitario y Explora Las Moras. ☐ Lengua Otomí y Ñátho Digital (videojuego). ☐ Tradiciones y Eventos y Turismo. ☐ Guardianes Hñähñu y Galería Multimedia. ☐ Integración de módulos y tutoriales de ayuda.	Módulos descritos de manera superficial. ☐ Inicio, Conoce Las Moras y Contacto. ☐ Museo Comunitario y Explora Las Moras. ☐ Lengua Otomí y Ñátho Digital (videojuego). ☐ Tradiciones y Eventos y Turismo. ☐ Guardianes Hñähñu y Galería Multimedia. ☐ Integración de módulos y tutoriales de ayuda.	Explica los módulos, pero con falta de detalle en algunos. ☐ Inicio, Conoce Las Moras y Contacto. ☐ Museo Comunitario y Explora Las Moras. ☐ Lengua Otomí y Ñátho Digital (videojuego). ☐ Tradiciones y Eventos y Turismo. ☐ Guardianes Hñähñu y Galería Multimedia. ☐ Integración de módulos y tutoriales de ayuda.	Describen ampliamente el módulo otorgado: ☐ Inicio, Conoce Las Moras y Contacto. ☐ Museo Comunitario y Explora Las Moras. ☐ Lengua Otomí y Ñátho Digital (videojuego). ☐ Tradiciones y Eventos y Turismo. ☐ Guardianes Hñähñu y Galería Multimedia. ☐ Integración de módulos y tutoriales de ayuda.	
Requisitos del proyecto y necesidades de Stakeholders	No presenta requisitos definidos. No considera a los stakeholders.	Requisitos incompletos o poco detallados. Necesidades poco desarrolladas.	Lista requisitos pero sin una priorización clara o alineación con MoSCoW. Menciona necesidades pero sin vinculación clara con la investigación previa.	Incluye los requisitos funcionales y no funcionales priorizados, así como las expectativas clave de los usuarios, basados al 100% en la sección de anexos.	
Anexos	No presenta anexos: 1) Tabla de priorización de requisitos y las expectativas clave de los usuarios. 2) Información de la entrevista. 3) Tablero MoSCoW.	Anexos débiles o incompletos: 1) Tabla de priorización de requisitos y las expectativas clave de los usuarios. 2) Información de la entrevista. 3) Tablero MoSCoW.	Los anexos carecen de profundidad con detalles por mejorar: 1) Tabla de priorización de requisitos y las expectativas clave de los usuarios. 2) Información de la entrevista. 3) Tablero MoSCoW.	Los anexos muestran evidencia de análisis profundo y con calificación sobresaliente: 1) Tabla de priorización de requisitos y las expectativas clave de los usuarios. 2) Información de la entrevista. 3) Tablero MoSCoW.	
Justificación tecnológica (frontend + backend)	No incluye justificación tecnológica.	Menciona tecnologías sin justificación clara.	Describe las tecnologías pero sin análisis profundo de por qué son las mejores opciones.	Explica claramente la arquitectura (frontend + backend) con ventajas y desventajas de las tecnologías seleccionadas.	
Tabla de compatibilidad	No aborda integración ni escalabilidad.	Tabla incompleta o sin resumen técnico	Presenta la tabla pero sin análisis de escalabilidad.	Incluye tabla de compatibilidad y escalabilidad, con resumen técnico de tecnologías seleccionadas (tipo de API, versiones y posibles problemas).	
Presentación y Colaboración	No se presenta o es incoherente.	Exposición poco organizada o con falta de participación.	Presentación aceptable, pero algunos miembros no contribuyen activamente.	Exposición clara, todos los miembros participan, y reciben retroalimentación efectiva.	
Documento colaborativo	1. Participación nula o desigual (un solo integrante hizo el trabajo). 2. Sin evidencia de colaboración.	1. Solo algunos integrantes participan significativamente. 2. Poca evidencia de trabajo colaborativo.	1. La mayoría de los miembros participa, pero algunos aportes son mínimos. 2. Hay colaboración, pero no todos editan activamente el documento.	1. Todos los miembros contribuyen activamente en sus módulos asignados. 2. Se evidencia colaboración en tiempo real (historial de ediciones en Google Drive).	
Redacción y ortografía.	Contiene numerosos errores gramaticales o de puntuación. El tono es inadecuado o confuso.	Contiene varios errores de puntuación. El tono puede ser inconsistente o inapropiado en algunas partes.	Contiene algunos errores menores. El tono es generalmente profesional.	Sin errores gramaticales o de puntuación. El tono es profesional y apropiado para el tema.	
Tiempo de entrega	El trabajo fue entregado con un día de retraso, sin embargo, presenta inconvenientes en la forma como lo estipulo la Docente.	El trabajo fue entregado con un día de retraso, sin embargo, en forma como lo estipulo la Docente.	El trabajo fue entregado en tiempo, pero con detalles en la forma establecido por la Docente.	El trabajo fue entregado en tiempo y forma establecido por la Docente.	
Total					

Valor	
Excelente	A= 2.0
Suficiente	B= 1.7 – 1.9
En desarrollo	C= 1.4 – 1.6
No cumple	D= 0.0 – 1.3

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente

Nombre del alumno (a):

Parcial: Segundo

Aula invertida / Lista de tareas

No.	TAREA	FECHA DE ENTREGA	ENTREGA		OBSERVACIONES
					
1	Investigar la definición de 'acta de requerimientos' y su estructura básica.				
2	Jugar la versión actual del videojuego y anotar 3 observaciones de mejora en interfaz, 3 en contenido educativo y 3 en gamificación.				
3	Investigar qué es el 'playtesting' y diseñar un formulario breve para recoger retroalimentación de un jugador de prueba.				
4	Agendar con la instructora la fecha de validación comunitaria del videojuego actualizado.				
5	Grabar el video corto (máx. 3 min) mostrando el recorrido del videojuego actualizado.				
6	Practicar comandos básicos de <i>Git</i> (<i>add</i> , <i>commit</i> , <i>push</i>) antes de subir la versión mejorada.				
7	Investigar la diferencia entre <i>wireframe</i> y <i>mockup</i> .				
8	Crear cuenta personal en <i>Figma</i> y bosquejar en papel las pantallas principales de su módulo.				
9	Investigar qué es una guía de estilos (UI Kit) y buscar 2 ejemplos de sitios reales que la usen.				
10	Investigar qué significa que un sitio web sea 'responsivo'.				
11	Investigar qué es un diagrama entidad-relación y revisar un ejemplo resuelto.				
12	Elaborar el diagrama entidad-relación de su módulo.				
13	Diario reflexivo: ¿qué diferencias identificaste entre <i>ForeignKey</i> y <i>ManyToMany</i> ?				
14	Terminar cualquier evidencia pendiente de Sprint 2 (video de portal funcional, wireframes en <i>Figma</i>).				
15	Grabar el video de responsividad de su módulo (cómo se ve en celular, tablet y computadora).				
16	Grabar el video de contenido de cada página de su módulo.				
17	Diario reflexivo de cierre del Segundo Parcial: ¿qué fue lo más difícil de todo el proceso y cómo lo resolvieron en equipo?				



Nombre del alumno (a):											
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:					
Instrucciones:		Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.								Valor: 2.0	

Escala valorativa 4		COMPENDIO TEÓRICO												Hetero/Coevaluación			
No	Actividades teóricas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala:				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes:				Realiza mapas, infografías, cuadros comparativos, con sus notas y apuntes personales, además de considerar las preguntas de reflexión que apoyan al contenido temático, utilizando las TIC para una mejor presentación visual.				Participa activa en clase, resuelve debates, planteamiento de retos de forma individual y en equipo, tomando decisiones de manera creativa en que denota el dominio y aplicación de lo aprendido en las dimensiones anteriores.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	¿Qué es un acta de requerimientos y qué elementos debe contener?																
2	Diferencia entre mejoras de interfaz, contenido y gamificación en un videojuego educativo.																
3	¿Qué es el playtesting y qué tipo de información se recopila?																
4	¿Qué es la validación comunitaria y por qué es importante en un proyecto social como Nãtho Digital?																
5	Buenas prácticas de commits y control de versiones en equipo.																
6	¿Qué es un wireframe? ¿Qué es un mockup? ¿En qué etapa del diseño se usa cada uno?																
7	¿Qué es una guía de estilos (UI Kit) y qué elementos incluye (colores, tipografía, componentes)?																
8	¿Qué es el diseño responsivo y por qué es indispensable en un sitio web actual?																
9	Estructura de un proyecto Django: carpetas de frontend y backend.																
10	¿Qué es un diagrama entidad-relación? (aplica a equipos con base de datos)																



Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):											
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:					
Instrucciones:		Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.								Valor: 2.0	

Escala valorativa 4					COMPENDIO TEÓRICO										Hetero/Coevaluación			
No	Actividades teóricas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento				
		Ambiente en el aula, y/o sala: - Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Gestión del estrés y colaboración.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: - Tema - Uso de fuentes confiables - Extrae ideas principales de manera sintetizada. - Organiza la información. - Contiene notas personales				Realiza mapas, infografías, cuadros comparativos, con sus notas y apuntes personales, además de considerar las preguntas de reflexión que apoyan al contenido temático, utilizando las TIC para una mejor presentación visual.				Participa activa en clase, resuelve debates, planteamiento de retos de forma individual y en equipo, tomando decisiones de manera creativa en que denota el dominio y aplicación de lo aprendido en las dimensiones anteriores.				
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	
11	¿Qué es un CRUD y qué operación representa cada letra?																	
12	¿Qué es el panel de administración de Django y qué ventaja ofrece frente a construir un panel desde cero?																	
13	¿Cuándo un módulo del sitio SÍ necesita base de datos y cuándo puede resolverse solo con contenido estático o un formulario sin almacenamiento?																	
TOTAL: (Suma/432)*2.0																		
		Nivel	Rango	Definición Cualitativa														
		Sobresaliente	1.6–2.0	Destaca en todos los criterios, aporta ideas originales y aplica el conocimiento en contextos nuevos.														
		Satisfactorio	1.1–1.5	Cumple los requisitos básicos sin errores importantes, pero sin innovación.														
		En desarrollo	0.6–1.0	Muestra esfuerzo pero con errores frecuentes o comprensión parcial.														
		No alcanzado	0–0.5	No cumple con lo mínimo o evidencia graves falencias conceptuales/prácticas.														

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
Centrado en la tarea Centrado en el proceso Centrada en la autorregulación Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):											
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:					Valor: 3.0
Instrucciones:		Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.									

Escala valorativa 5		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
No	Prácticas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala:				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes:				Estructura el diagrama o código o de manera ordenada.				Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente.			
		- Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Mantiene calma y propone soluciones.				- Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje. - Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. - Soluciona problemas a un nivel básico. - Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				- Analiza el diagrama o código y propone mejoras. - Documenta reflexivamente, además de aplicar buenas prácticas de programación. - Solicita ayuda con contexto (error + lo intentado).				- Colabora, comparte y explica soluciones con sus compañeros o a su equipo. - Entrega la práctica funcional y sin errores. - Colaboración bajo presión, manteniendo calma y proponiendo soluciones.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	CreaciónEntornoVirtualDjango — creación y activación del entorno virtual, instalación de Django.																
2	Configuración básica con django-environ.																
3	Configuración de settings.py (SECRET_KEY, DEBUG con os.getenv()).																
4	Creación de .env y .gitignore para el proyecto Nãtho Digital.																
5	CreaciónProyectoAplicacionyEstructura — creación del proyecto y la app del módulo asignado.																
6	Texto y URL — primera vista y ruta de prueba.																
7	NavegacionHerenciaPlantillasyNomURL — herencia con {% extends %}/{% block %} y nombrado de rutas.																
8	Git&GitHub_1 — instalación de Git, configuración de usuario y primer commit.																
9	Git&Hub_2 — creación de repositorio en GitHub, push del proyecto.																
10	Instalación y configuración del addon relevante para su módulo (django-crispy-forms, django-filter, django-tables2, etc.).																
SUBTOTAL																	



Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 3.0

Escala valorativa		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
5		Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
No	Prácticas	Ambiente en el aula, y/o sala:				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes:				Estructura el código o diagrama de manera ordenada.				Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente.			
		- Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Mantiene calma y propone soluciones.				- Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje (Python/HTML5/CSS/JavaScript). - Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. - Soluciona problemas a un nivel básico. - Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				- Analiza el código o diagrama y propone mejoras. - Documenta reflexivamente, además de aplicar buenas prácticas de programación (nombres de variables, indentación, comentarios). - Solicita ayuda con contexto (error + lo intentado).				- Colabora, comparte y explica soluciones con sus compañeros o a su equipo. - Entrega la práctica funcional y sin errores. - Colaboración bajo presión, manteniendo calma y proponiendo soluciones.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
20	BD_Parte1 — configuración de modelos y primeras migraciones.																
21	BD_Parte2 — consultas básicas con el ORM.																
22	Elaboración del diagrama entidad-relación de su módulo (Lucidchart/Draw.io).																
23	BD_Parte3 — relaciones entre modelos (ForeignKey, ManyToMany).																
24	BD_Parte4 — mostrar datos del modelo en una plantilla.																
25	Diseño de wireframes en Figma y Guía de estilos (UI Kit) compartida entre los 5 equipos.																
26	FormsParte1 — creación de un formulario básico con forms.py, conectado a un modelo, con validación.																
27	Integración y revisión de evidencias del expediente digital (Semanas 6 a 9).																
28	Presentación de evidencias para autoevaluación y coevaluación.																
29	BD_Parte1 — configuración de modelos y primeras migraciones.																
SUBTOTAL																	
TOTAL (SUMA/396)*3																	

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
☐ Centrado en la tarea ☐ Centrado en el proceso ☐ Centrada en la autorregulación ☐ Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 3.0

Escala valorativa 5		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
No	Prácticas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: - Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Mantiene calma y propone soluciones.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: - Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje. - Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. - Soluciona problemas a un nivel básico. - Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				- Estructura el diagrama o código o de manera ordenada. - Analiza el diagrama o código y propone mejoras. - Documenta reflexivamente, además de aplicar buenas prácticas de programación. - Solicita ayuda con contexto (error + lo intentado).				- Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente. - Colabora, comparte y explica soluciones con sus compañeros o a su equipo. - Entrega la práctica funcional y sin errores. - Colaboración bajo presión, manteniendo calma y proponiendo soluciones.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	DjangoAdmin																
2	JinjaParte1																
3	JinjaParte2																
4	Jinja_condicionales																
5	Django_include																
6	DjangoTemplates																
7	FormsParte2																
8	FormsParte3																
9	FormsParte4																
10	EnviarEmailAutoma																
11	EnviarEmailAutoparte2																
12	ElementosEstaticos																
13	MejoraPágina1																
14	MejoraPagina2																
15	URLPública																
SUBTOTAL																	

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
☐ Centrado en la tarea ☐ Centrado en el proceso ☐ Centrada en la autorregulación ☐ Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				

Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):					
Equipo:					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".				Valor: 5.0
Rúbrica 2		Fase 3. Ejecución			Heteroevaluación
Criterios	Excelente (5 pts)	Bueno (4 pts)	Aceptable (3 pts)	Deficiente (1-2 pts)	
Sprint 1: Videojuego educativo v2.0					
Acta de requerimientos	Completa, clara y específica para interfaz, contenido y gamificación.	Completa pero con algún apartado poco desarrollado.	Incompleta o genérica.	No entregada o no corresponde al videojuego.	
Tabla de mejora — Interfaz	Compara antes/después con evidencia visual (capturas) y justificación clara.	Compara antes/después pero sin justificación completa.	Solo describe el 'después', sin comparación real.	No entregada.	
Tabla de mejora — Contenido	Mejoras educativas claras y justificadas pedagógicamente.	Mejoras presentes pero justificación superficial.	Cambios mínimos o poco relevantes.	No entregada.	
Tabla de mejora — Gamificación	Nuevas mecánicas o recompensas claramente descritas y justificadas.	Mejoras presentes pero poco desarrolladas.	Cambios mínimos en la gamificación.	No entregada.	
Reporte de Playtesting	Incluye participantes reales, hallazgos y acciones tomadas a partir de ellos.	Incluye hallazgos pero no se ve acción tomada.	Reporte superficial o con un solo jugador de prueba.	No entregado.	
Validación comunitaria	Acta firmada por la instructora, con comentarios de validación.	Acta firmada sin comentarios.	Acta sin firma o incompleta.	No entregada.	
Video corto	Muestra claramente las mejoras implementadas, buena edición.	Muestra las mejoras pero sin mucha claridad.	Video genérico, poco relacionado a las mejoras.	No entregado.	
Versión en GitHub	Repositorio actualizado, historial de commits claro y README completo.	Repositorio actualizado, README básico.	Subida incompleta o sin documentación.	No subido a GitHub.	
Sprint 2: Plataforma web (Frontend)					
Configuración del entorno	Entorno documentado y replicable por cualquier integrante del equipo.	Entorno funcional, documentación básica.	Entorno funciona solo en una máquina, poco documentado.	No configurado o no funcional.	
Estructura del proyecto	Carpeta frontend/backend organizadas y coherentes con el resto de equipos.	Estructura organizada con pequeñas inconsistencias.	Estructura confusa o poco estándar.	Sin estructura definida.	
Wireframes y Mockups	Reflejan fielmente el contenido real del módulo, navegación clara.	Wireframes claros pero con detalles por ajustar.	Wireframes genéricos, poco relacionados al contenido real.	No entregados.	
Guía de estilos (UI Kit)	Coherente entre los 5 equipos, aplicada de forma consistente.	Aplicada pero con pequeñas inconsistencias entre equipos.	Definida pero poco aplicada en la maquetación.	No existe guía de estilos.	
Maquetación completa	Todas las páginas del módulo maquetadas y funcionales.	La mayoría de las páginas maquetadas.	Solo la página principal maquetada.	Sin maquetación funcional.	
Código fuente y componentes	Código organizado, comentado y siguiendo la estructura acordada.	Código funcional pero con poca organización.	Código funciona parcialmente.	Código no funcional o no entregado.	
Video de responsividad	Muestra el sitio funcionando correctamente en móvil, tablet y escritorio.	Muestra 2 de los 3 tamaños de pantalla.	Muestra solo un tamaño de pantalla.	No entregado.	
Video de contenido de páginas	Recorre y explica el contenido de cada página del módulo.	Recorre la mayoría de las páginas.	Recorre solo la página principal.	No entregado.	

Ruta A — Equipos que SÍ usan base de datos

Esquema de la Base de Datos	Diagrama completo, entidades/atributos/relaciones correctamente identificadas.	Diagrama funcional con pequeños errores en relaciones.	Faltan entidades o atributos clave.	No entregado o incorrecto.
Configuración de la Base de Datos	Migraciones aplicadas sin errores, base de datos coherente con el esquema.	Migraciones aplicadas con 1-2 errores menores.	Migraciones básicas pero con inconsistencias.	No se implementaron migraciones.
Panel administrativo funcional	Todos los modelos registrados y personalizados en el Admin.	Modelos registrados sin personalización.	Registro parcial de modelos.	Panel no funcional.
CRUD implementado	Las 4 operaciones (crear, leer, actualizar, eliminar) funcionan sin errores.	3 de las 4 operaciones funcionan correctamente.	Solo lectura funciona correctamente.	CRUD no implementado.
Video CRUD desde el Admin	Muestra las 4 operaciones funcionando con datos reales del proyecto.	Muestra al menos 3 operaciones.	Muestra solo una operación.	No entregado.

Ruta B — Equipos que NO usan base de datos (contenido estático / formulario sin almacenamiento)

Estructura de la información	Contenido organizado en templates/constantes de forma clara y escalable.	Contenido organizado con pequeñas inconsistencias.	Contenido disperso o poco organizado.	No entregado o incorrecto.
Configuración de vistas y flujo de datos	Vistas y formularios configurados sin errores, flujo completo funcionando.	Flujo funciona con 1-2 errores menores.	Flujo básico pero con inconsistencias.	No funcional.
Justificación de no usar base de datos	Explica claramente por qué su módulo no la requiere y cómo se resolvió.	Explicación presente pero poco desarrollada.	Justificación superficial.	No se justifica.
Funcionalidad del formulario/contenido	El formulario envía correctamente la información (ej. por correo) o el contenido carga sin errores.	Funciona con 1-2 errores menores.	Funciona parcialmente.	No funcional.
Video del flujo funcional	Muestra el flujo completo funcionando con datos reales del proyecto.	Muestra el flujo con alguna omisión menor.	Muestra solo una parte del flujo.	No entregado.
Total				

Valor	
Excelente	A= 4.0 - 5.0
Suficiente	B= 3.0 - 3.9
En desarrollo	C= 2.0 - 2.9
No cumple	D= 0.0 - 1.9

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente

Nombre:

Parcial: Tercero

Aula invertida / Lista de tareas

No.	TAREA	FECHA DE ENTREGA	ENTREGA		OBSERVACIONES
					
1	Diario reflexivo: ¿qué diferencia encontraste entre el CRUD de tu módulo y el de otro equipo? ¿Qué fue más complejo de resolver?				
2	Revisar que el repositorio de GitHub esté actualizado con el backend ampliado antes del cierre de semana.				
3	Diario reflexivo: ¿qué tipo de error (bug) te resultó más difícil de encontrar durante las pruebas cruzadas?				
4	Terminar de corregir cualquier bug pendiente de la matriz de incidencias antes de la Semana 13.				
5	Diario reflexivo final del proyecto: ¿qué fue lo más significativo de haber construido una plataforma real para la comunidad de Las Moras?				
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):											
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:					Valor: 0.8
Instrucciones:		Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.									

Valor: 0.8

Escala valorativa 6		COMPENDIO TEÓRICO												Hetero/Coevaluación			
No	Actividades teóricas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: - Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Gestión del estrés y colaboración.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: - Tema - Uso de fuentes confiables - Extrae ideas principales de manera sintetizada. - Organiza la información. - Contiene notas personales				Realiza mapas, infografías, cuadros comparativos, con sus notas y apuntes personales, además de considerar las preguntas de reflexión que apoyan al contenido temático, utilizando las TIC para una mejor presentación visual.				Participa activa en clase, resuelve debates, planteamiento de retos de forma individual y en equipo, tomando decisiones de manera creativa en que denota el dominio y aplicación de lo aprendido en las dimensiones anteriores.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	Autenticación y control de acceso en Django (usuarios, roles y permisos).																
2	CRUD avanzado con relaciones complejas (formularios y vistas para entidades con múltiples relaciones).																
3	Pruebas unitarias, de integración y depuración: cómo documentar un bug de forma clara.																
4	Integración de módulos externos a un sitio Django (cómo enlazar el videojuego en el menú principal).																
5	Reporte técnico ejecutivo: qué debe contener para un cliente no técnico (Ayuntamiento y comunidad).																
6	Manual de usuario: qué debe contener para la comunidad de Las Moras.																
TOTAL:																	

Nivel	Rango	Definición Cualitativa
Sobresaliente		Destaca en todos los criterios, aporta ideas originales y aplica el conocimiento en contextos nuevos.
Satisfactorio		Cumple los requisitos básicos sin errores importantes, pero sin innovación.
En desarrollo		Muestra esfuerzo pero con errores frecuentes o comprensión parcial.
No alcanzado		No cumple con lo mínimo o evidencia graves falencias conceptuales/prácticas.

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
Centrado en la tarea Centrado en el proceso Centrada en la autorregulación Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 2do parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 2.0

Escala valorativa 5		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
No	Prácticas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: - Puntualidad entrada/salida/entrega. - Orden y limpieza. - Actitud proactiva en clase. - Materiales completos. - Caligrafía y limpieza. - Ortografía y redacción. - Mantiene calma y propone soluciones.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: - Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje. - Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. - Soluciona problemas a un nivel básico. - Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				- Estructura el diagrama o código o de manera ordenada. - Analiza el diagrama o código y propone mejoras. - Documenta reflexivamente, además de aplicar buenas prácticas de programación. - Solicita ayuda con contexto (error + lo intentado).				- Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente. - Colabora, comparte y explica soluciones con sus compañeros o a su equipo. - Entrega la práctica funcional y sin errores. - Colaboración bajo presión, manteniendo calma y proponiendo soluciones.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
1	Diseño del esquema de BD ampliado (usuarios/accesos, evaluaciones de recorrido, programación de visitas o contenido propio, según el equipo).																
2	Configuración de la Base de Datos ampliada (migraciones).																
3	Implementación del panel administrativo con los nuevos modelos.																
4	CRUD — Crear y Leer, con datos reales del proyecto.																
5	CRUD — Actualizar y Eliminar, verificando relaciones entre tablas.																
6	Pruebas del CRUD completo (las 4 operaciones).																
7	Grabación del video CRUD desde el Admin.																
8	Pruebas unitarias de su propio módulo.																
9	Pruebas de integración cruzada entre los módulos de dos equipos.																
10	Documentación de bugs en una matriz de incidencias.																
11	Depuración y corrección de los bugs prioritarios.																
SUBTOTAL																	

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
☐ Centrado en la tarea ☐ Centrado en el proceso ☐ Centrada en la autorregulación ☐ Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total". La puntuación obtenida en cada actividad (3) Excelente, (2) Bueno, (1) Suficiente, (0) Insuficiente.				Valor: 2.0

Escala valorativa 5		COMPENDIO PRÁCTICO												Hetero/Coevaluación			
No	Prácticas	Dimensión 1 Actitudes y percepciones				Dimensión 2 Adquirir e integrar conocimiento (compresión técnica)				Dimensión 3 Extender y refinar conocimiento				Dimensión 4 Uso significativo del conocimiento			
		Ambiente en el aula, y/o sala: • Puntualidad entrada/salida/entrega. • Orden y limpieza. • Actitud proactiva en clase. • Materiales completos. • Caligrafía y limpieza. • Ortografía y redacción. • Mantiene calma y propone soluciones.				Evidencia proceso estructurado en notas y apuntes: • Comprende y aplica correctamente la sintaxis del lenguaje. • Utiliza correctamente las herramientas del entorno de desarrollo y/o diseño. • Soluciona problemas a un nivel básico • Explica cómo funciona el diagrama o código, por medio del diario reflexivo de aprendizaje.				• Estructura el diagrama o código o de manera ordenada.				• Soluciona prácticas complejas con creatividad y sin el apoyo docente.			
		A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0	A=3	B=2	C=1	D=0
12	Optimización básica de consultas lentas a la base de datos.																
13	Integración del videojuego al menú principal de la plataforma (botones 'Jugar ahora' y 'Descargar').																
14	Prueba de navegación completa de la plataforma integrada (los 11 módulos + videojuego).																
15	Integración final de los 5 módulos en un único repositorio consolidado.																
16	Verificación final del videojuego integrado tras la consolidación del repositorio.																
17	Subida del proyecto completo a un repositorio de GitHub con acceso público.																
18	Grabación del video de la plataforma integrada con el videojuego visible en el menú y navegación completa.																
19	Elaboración del reporte técnico ejecutivo.																
20	Elaboración del manual de usuario.																
21	Ensayo de la demo final ante la docente.																
SUBTOTAL																	

RETROALIMENTACIÓN				
Aspecto valorado para la mejora:	Acciones de mejora	Periodo para completar	Evidencia	Puntaje al 80%
☐ Centrado en la tarea ☐ Centrado en el proceso ☐ Centrada en la autorregulación ☐ Centrado en la propia persona				
Evaluadores (Nombre y firma)				



Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):							
Equipo:							
Nombre del alumno (a) evaluador (a):							
Equipo evaluador :							
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:	
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".						Valor: 0.4

Guía de observación 1		Prácticas de integración		Heteroevaluación	
No	Criterios de evaluación			Puntaje	Valor
Participación activa					
1	Contribuye activamente en su rol asignado.			2 pts	
2	Colabora con el equipo en la solución de problemas.			2 pts	
Desempeño Técnico					
3	Backend: API funcional y documentación básica.			3 pts	
4	Frontend: Consumo correcto de la API y visualización de datos.			3 pts	
5	QA: Identificación y reporte de errores (bugs) de manera clara.			3 pts	
Trabajo en Equipo					
6	Rotación adecuada de roles y comunicación efectiva.			2 pts	
7	Respeto y escucha activa hacia los compañeros.			2 pts	
Creatividad en Bugs					
8	Presenta un error relevante y bien documentado en el "Concurso de Bugs".			3 pts	
9	Explicación clara y justificación del "Bug más creativo" (si aplica).			2 pts	
Tiempo y Organización					
10	Cumple con los tiempos asignados (15 min por práctica).			2 pts	
Total ((Sumapts/10))*0.4				22 pts	

Sección de Retroalimentación
Aspectos destacados:
Áreas de mejora:
Puntos adicionales (si aplica): Insignia de "Bug más creativo" (3 décimas extras) para el equipo ganador: ☐ Sí ☐ No

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente

Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):					
Equipo:					
Nombre del alumno (a) evaluador (a):					
Equipo evaluador :					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Turno:					
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".				Valor: 0.4

Guía de observación 2		Prácticas de depuración	Heteroevaluación	
No	Criterios de evaluación		Puntaje	Valor
Detección de Errores				
1	Identifica correctamente los 3 errores intencionales en el código.		2 pts	
Corrección de Errores				
2	Soluciona los errores de manera funcional y eficiente.		3 pts	
Optimización del Código				
3	Implementa mejoras significativas en el rendimiento (tiempo/memoria).		2 pts	
4	Justifica las optimizaciones realizadas.		2 pts	
Trabajo en Equipo				
5	Distribuye roles eficientemente (debugger, optimizador, documentador).		3 pts	
6	Comunicación clara y colaboración efectiva.		2 pts	
Tiempo de Ejecución				
7	Completa la tarea dentro del tiempo límite (cronómetro).		2 pts	
Documentación				
8	Registra los errores encontrados y las soluciones aplicadas.		2 pts	
% de Mejora				
9	Demuestra la mayor optimización (% de mejora en eficiencia). ★ Ganador ★		2pts	
Total			20 pts	

Sección de Retroalimentación

Aciertos del equipo:

Errores no detectados o mejora pendientes:

Equipo ganador (mayor % de mejora): ☐ Sí (Premio: _____) ☐ No

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente

Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):					
Equipo:					
Nombre del alumno (a) evaluador (a):					
Equipo evaluador :					
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:	
Turno:					
Instrucciones:	Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".				Valor: 0.4

Guía de observación 3		Prácticas de creación de reportes		Heteroevaluación	
No	Criterios de evaluación			Puntaje	Valor
Calidad del Reporte					
1	Descripción clara y técnica del error.			2 pts	
2	Pasos detallados para reproducirlo (secuencia lógica).			2 pts	
3	Screenshot con anotaciones profesionales (flechas, recuadros, texto claro).			2 pts	
Clasificación del Error					
3	Urgencia correcta (🔥 / ⚠️ / 🚚) con justificación técnica.			3 pts	
Solución Propuesta					
4	Solución técnica viable y documentada.			2 pts	
5	Implementación verificable (código/cambios adjuntos si aplica).			2 pts	
Presentación Creativa					
6	Dramatización efectiva (muestra causa, efecto y solución).			3 pts	
7	Originalidad (humor, analogías, storytelling, accesorios).			2 pts	
Galería de Bugs					
8	Exhibición clara del "Mejor Reporte" (impreso/digital).			2 pts	
9	Demostración de la solución implementada (comparativa antes/después).			2 pts	
Trabajo en Equipo					
10	Roles definidos (redactor, tester, presentador).			2 pts	
11	Retrospectiva semanal documentada en diario reflexivo.			2 pts	
Tiempo y Organización					
12	Cumplimiento de tiempos (presentación + galería).			2 pts	
Total				24 pts	

Sección de Retroalimentación
🏆 Oscar al Mejor Bug (Incluye: Insignia + 0.5 décimas extras). - Categorías ((docente + equipos)): "Bug más crítico" "Solución más elegante". - Criterios (votación anónima): Impacto técnico + creatividad en la presentación. Ganador: ☐ Equipo 1 ☐ Equipo 2 ☐ Equipo 3

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente



Instrumentos de evaluación 3er parcial

Nombre del alumno (a):								
Equipo:								
Docente:	MTE. Lizbeth Alcántara Blas	Semestre:	Tercero	Grupo:		Turno:		
Instrucciones:		Marque con ✓ en la columna que mejor representa el desempeño esperado. Sume los puntajes obtenidos y asíéntelos en "Total".						Valor: 6.0

Rúbrica 4	Fase 4. Revisión			Heteroevaluación
Valoración Criterios	● Nivel 4 ●	● Nivel 3 ●	● Nivel 2 ●	● Nivel 1 ●
Panel administrativo y CRUD	Las 4 operaciones (crear, leer, actualizar, eliminar) funcionan sin errores sobre datos reales, con modelos correctamente relacionados.	3 de las 4 operaciones funcionan correctamente.	Solo lectura funciona correctamente.	CRUD no implementado o panel no funcional.
Pruebas, depuración y calidad del código	Se documentaron y corrigieron los bugs prioritarios; el código está organizado y sin errores evidentes al navegar el sitio.	Se corrigieron la mayoría de los bugs, quedan errores menores.	Solo se documentaron los bugs, sin corregir.	No hay evidencia de pruebas ni depuración.
Integración del videojuego	El videojuego está visible y accesible desde el menú principal, con 'Jugar ahora' y 'Descargar' funcionando.	El videojuego está integrado pero con algún botón no funcional.	El videojuego está enlazado pero fuera del menú principal.	El videojuego no está integrado a la plataforma.
Repositorio y control de versiones	Repositorio público, consolidado, con historial de commits claro y README que explica cómo instalar y ejecutar el proyecto.	Repositorio público y consolidado, README básico.	Repositorio consolidado pero no público o sin README.	Repositorio incompleto o no entregado.
Documentación técnica y manual de usuario	Reporte técnico y manual de usuario completos, claros y en lenguaje adecuado a cada audiencia.	Ambos documentos presentes, con información incompleta.	Solo uno de los dos documentos fue entregado.	No se entregó documentación.
Demo final	Presenta con claridad el producto integrado, responde preguntas técnicas con seguridad.	Presenta el producto pero con dudas al responder preguntas técnicas.	Demo incompleta o desorganizada.	No se presentó demo.
Total				

Escala de Calificación

Puntaje	Nivel	Valor (puntos/112) *8
24	● Sobresaliente	
20	● Competente	
16	● Básico	
12	● Emergente	

Nombre y firma del alumno

MTE. Lizbeth Alcántara Blas
Nombre y firma de la docente