

EVALUACION FASE 2: RÚBRICA FINAL - EVALUACIÓN COMPONENTE PROGRAMACIÓN EN SCRATCH

ASPECTOS		Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable	%	
		5	4	3	1		
PROGRAMA EN SCRATCH	AVANCE del programa en Scratch	El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto. Además se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de cada uno de los elementos creados. Este Avance está acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto.	1 El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto. Además se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de la mayoría de los elementos creados. Este Avance está acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto. O El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto, pero no se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de cada uno de los elementos creados. Este Avance está acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto.	El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto, pero no se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de la mayoría de los elementos creados. Este Avance está acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto O El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto. Además se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de cada uno de los elementos creados. Este Avance NO está acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto.	No se presentó un Avance del Proyecto (documentación, programa en Scratch). O No presentó Programa en Scratch O No presentó un documento en el que explique el nombre y función de los Objetos, Fondos y Variables. O El programa en Scratch tiene creados los Objetos, Fondos y Variables del Proyecto, pero no se presenta el funcionamiento en el programa de alguno de sus elementos (Objeto, Fondo, Variable). En un documento adjunto, se explica el nombre y función de menos de la mitad de los elementos creados. El Avance, puede o no, estar acorde a la Descripción que se presentó en la plantilla del Proyecto.	10%	
	Instrucciones (en pantalla inicial o Notas del Proyecto de Scratch)	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del programa en Scratch	1 Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	0 Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el programa en Scratch	0 No se presentan instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	0	10%
	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables - ODEFV). Nombres significativos: los elementos son nombrados de manera coherente con la imagen o función que representan. En lugar de objeto1,fondo2, escenario1, se usan nombres como balón, cuarto, sala, etc.	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	1 Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	0 Más del 60% y menos del 75% de los elementos tienen nombres significativos	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos	5%	
	Funcionamiento	El programa funciona correcta y completamente, de acuerdo al problema planteado.	1 El programa funciona con algunos problemas de ejecución, pero es coherente con el problema planteado.	0 El programa cumple con la mitad o menos de la funcionalidad planteada.	0 El programa no funciona o no cumple con el problema planteado.	0	35%
	Usabilidad (organización, combinación de colores, mensajes/botones que orientan la acción)	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen.La interacción con el programa es clara.	1 La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen, pero la interacción con el programa algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tiene mensajes/botones que orienten la acción). O, la interacción con el programa es clara, pero la interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible.	0 La interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible, y la interacción con el programa algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tienen mensajes/botones que orienten la acción).	0 La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el programa no es clara.	0	20%
	Coherencia con los objetivos de aprendizaje planteados para este proyecto (documentados en la plantilla del proyecto)	El programa en Scratch es coherente con los objetivos de aprendizaje planteados.	1 El programa en Scratch es coherente con la mayoría de los objetivos de aprendizaje planteados	El programa en Scratch es coherente con la mitad o menos de los objetivos de aprendizaje planteados.	El programa en Scratch no está relacionado con los objetivos de aprendizaje planteados	0	20%
						100%	

* Nombres significativos: los elementos son nombrados de manera coherente con la imagen o función que representan. En lugar de objeto1,fondo2, escenario1, se usan nombres como balón, cuarto, sala, etc.