

EVALUACION FASE 1: RUBRICA FINAL - EVALUACIÓN JUEGO CREADO POR DOCENTES

ASPECTOS		Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable	%
		5	4	3	1	
PROGRAMA EN SCRATCH	Objetivo del juego (en notas del proyecto)	Se presenta una descripción clara y completa de lo que se espera que haga el juego en Scratch.	Se presenta por escrito una descripción muy general de lo que se espera que haga el juego	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el juego en Scratch	No se presenta descripción del juego	5%
	Instrucciones (en pantalla inicial o notas del proyecto)	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del juego en Scratch	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del juego en Scratch	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el juego en Scratch	No se presentan instrucciones para la ejecución del juego en Scratch	5%
	Manejo de niveles	El juego tiene por lo menos dos niveles de dificultad.		El juego solo tiene un nivel de dificultad.		10%
	Manejo de puntaje	El juego maneja por lo menos dos tipos de puntajes (Ej: uno para puntos ganados, y otro para contar errores o disminuir "vidas". Cada tipo de puntaje corresponde a una variable).	El juego maneja por lo menos dos tipos de puntajes (Ej: uno para puntos ganados, y otro para contar errores o disminuir "vidas". Cada puntaje tipo de puntaje corresponde a una variable)		El juego no maneja puntajes.	10%
	Funcionamiento: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	Se cumplen las condiciones de funcionamiento del juego para cada uno de los siguientes aspectos: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	Se cumplen las condiciones de funcionamiento del juego para cuatro de los siguientes aspectos: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	Se cumplen las condiciones de funcionamiento del juego para tres de los siguientes aspectos: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	Se cumplen las condiciones de funcionamiento del juego para menos de tres de los siguientes aspectos: Cambio de Nivel Ganar puntos Perder puntos Ganar juego Perder juego	25%
PROGRAMA EN SCRATCH	Nombres significativos (para Objetos, Disfraces, Escenarios, Fondos, Variables -	El 90% o más de los elementos (ODEFV), tienen nombres significativos	Más del 76% y menos del 90% de los elementos tienen nombres significativos	Más del 60% y menos del 75% de los elementos tienen nombres significativos	Menos del 60% de los elementos tienen nombres significativos	5%
	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 juego es clara.	La interfaz gráfica es organizada y legible, pues se identifican con claridad los elementos que la componen, pero la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tiene mensajes/botones que orienten la acción). O, la interacción con el juego es clara, pero la interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible.	La interfaz gráfica algunas veces no es organizada o legible, y la interacción con el juego algunas veces no es clara (no es intuitiva o no tienen mensajes/botones que orienten la acción).	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el juego no es clara.	10%
	Complejidad	El programa incluye al menos la cantidad indicada entre paréntesis, de cada una de las siguientes instrucciones: movimiento (3), apariencia (2), cambio de disfraz (1), cambio de fondo (1), eventos(2), uso de variables (1), hilos en un mismo programa (2), operaciones booleanas/aritméticas (4),	El programa incluye al menos la cantidad indicada entre paréntesis, de cada una de las siguientes instrucciones: movimiento (2), apariencia (1), cambio de disfraz (1), cambio de fondo (1), eventos(1), uso de variables (1), operaciones booleanas/aritméticas (2), instrucciones repetitivas (1)	El programa incluye entre 5 y 9 de las siguientes instrucciones o tipos de instrucciones: movimiento, apariencia, cambio de disfraz, cambio de fondo, eventos, uso de variables, operaciones booleanas/aritméticas, instrucciones repetitivas	El programa incluye 4 o menos, de las siguientes instrucciones o tipos de instrucciones: movimiento, apariencia, cambio de disfraz, cambio de fondo, eventos, uso de variables, operaciones booleanas/aritméticas, instrucciones repetitivas	25%
PRESENTACION ORAL	Presentación Oral	El expositor explica el juego con propiedad, claridad y orden.	El expositor explica el juego con claridad y orden.	Hay problemas en la presentación por falta de claridad al explicar algunas partes del	El juego no se presenta con claridad o no se hizo presentación oral.	0%
CUMPLIMIENTO	Cumplimiento	El juego se entregó en la fecha acordada			El juego no se entregó en la fecha acordada	5%

* 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.