

EVALUACION DE LA UNIDAD 3.

COMPONENTE: **PROGRAMA EN SCRATCH**

MATRIZ DE VALORACION (RUBRICA)

VALOR: 24,75 PUNTOS DE LOS 55 PUNTOS DE LA UNIDAD 3

ASPECTOS	Sobresaliente 5	Bueno 4	Aceptable 3	No aceptable 1	%	Max
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.	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, 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 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%	0,50
Instrucciones (en pantalla inicial o Notas del Proyecto de Scratch)	Se agregaron instrucciones precisas para la ejecución del programa en Scratch	Se agregaron algunas instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	Las instrucciones no explican con claridad cómo se ejecuta el programa en Scratch	No se presentan instrucciones para la ejecución del programa en Scratch	10%	0,50
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,	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%	0,25
Funcionamiento	El programa funciona correcta y completamente, de acuerdo al problema planteado.	El programa funciona con algunos problemas de ejecución, pero es coherente con el problema planteado.	El programa cumple con la mitad o menos de la funcionalidad planteada.	El programa no funciona o no cumple con el problema planteado.	35%	1,75
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.	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.	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).	La interfaz gráfica es desorganizada, ilegible, y la interacción con el programa no es clara.	20%	1,00
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.	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	20%	1,00
					100%	5,00

* 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.