

Rúbrica Escalar para Evaluar la Programación de la Enseñanza de la Informática: Enfoques y Herramientas Estratégicas

Rúbrica Escalar | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la capacidad de los estudiantes universitarios para analizar y aplicar los distintos pasos en la programación mediante la creación de un juego didáctico. Se valoran tanto aspectos técnicos como pedagógicos, asegurando que el proyecto sea funcional, creativo y adecuado para la educación general.

Rúbrica

Rúbrica Escalar para Evaluar la Programación de la Enseñanza de la Informática: Enfoques y Herramientas Estratégicas

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la capacidad de los estudiantes universitarios para analizar y aplicar los distintos pasos en la programación mediante la creación de un juego didáctico. Se valoran tanto aspectos técnicos como pedagógicos, asegurando que el proyecto sea funcional, creativo y adecuado para la educación general.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Planificación y Diseño del Juego	Excelente (≥90%): Planificación detallada con objetivos claros, estructura lógica y diseño atractivo. Bueno (≥80%): Planificación clara con objetivos definidos y estructura coherente. Aceptable (≥50%): Planificación básica con objetivos poco claros o estructura simple. Pobre (<50%): Falta de planificación o diseño poco coherente.	0-100%

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Implementación del Código	Excelente (≥90%): Código bien estructurado, eficiente y sin errores. Bueno (≥80%): Código funcional con pequeños errores o áreas de mejora. Aceptable (≥50%): Código con errores frecuentes que afectan el funcionamiento. Pobre (<50%): Código incompleto o con errores graves que impiden la ejecución.	0-100%
Creatividad y Originalidad	Excelente (≥90%): Juego innovador, con ideas originales y enfoque pedagógico creativo. Bueno (≥80%): Juego con elementos creativos y buen uso de recursos. Aceptable (≥50%): Juego convencional con poca innovación. Pobre (<50%): Juego plano sin elementos creativos o repetitivo.	0-100%
Aplicación de Herramientas Estratégicas	Excelente (≥90%): Uso adecuado e innovador de herramientas para la enseñanza de la informática. Bueno (≥80%): Uso correcto de herramientas con alguna integración estratégica. Aceptable (≥50%): Uso limitado o básico de herramientas. Pobre (<50%): No utiliza herramientas o las usa de forma inapropiada.	0-100%
Interactividad y Usabilidad	Excelente (≥90%): Interfaz intuitiva, fácil de usar y altamente interactiva. Bueno (≥80%): Interfaz clara y funcional con algunos elementos interactivos. Aceptable (≥50%): Interfaz simple con poca interactividad. Pobre (<50%): Interfaz confusa o difícil de usar.	0-100%

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Integración de Conceptos Educativos	Excelente (≥90%): Integra eficazmente conceptos educativos en el juego para facilitar el aprendizaje. Bueno (≥80%): Integra conceptos relevantes con cierta coherencia. Aceptable (≥50%): Integra conceptos básicos con poca relación con el juego. Pobre (<50%): No integra conceptos educativos o lo hace de manera inapropiada.	0-100%
Documentación y Explicación del Proyecto	Excelente (≥90%): Documentación completa y clara que explica cada paso del desarrollo. Bueno (≥80%): Documentación adecuada con explicación general del proyecto. Aceptable (≥50%): Documentación escasa o poco clara. Pobre (<50%): Falta de documentación o explicación insuficiente.	0-100%
Evaluación y Retroalimentación	Excelente (≥90%): Incluye mecanismos claros para evaluar el aprendizaje y retroalimentar al usuario. Bueno (≥80%): Proporciona alguna forma de evaluación o retroalimentación. Aceptable (≥50%): Evaluación limitada o poco clara. Pobre (<50%): No incluye evaluación ni retroalimentación.	0-100%