

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

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Educación general | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el análisis y aplicación de los distintos pasos para programar un juego didáctico utilizando Scratch, orientado a estudiantes de educación técnica/tecnológica. Cada criterio es evaluado individualmente en cinco niveles para ofrecer una visión detallada de fortalezas y áreas de mejora.

Rúbrica

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

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el análisis y aplicación de los distintos pasos para programar un juego didáctico utilizando Scratch, orientado a estudiantes de educación técnica/tecnológica. Cada criterio es evaluado individualmente en cinco niveles para ofrecer una visión detallada de fortalezas y áreas de mejora.

Criterios de Evaluación	Excelente	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	Bajo
Identificación de los distintos códigos existentes en Scratch	Identifica con precisión y detalle todos los tipos de códigos y bloques disponibles en Scratch, demostrando comprensión profunda.	Identifica la mayoría de los códigos y bloques correctamente, con mínimas omisiones.	Reconoce los códigos principales pero presenta algunas confusiones o imprecisiones menormente relevantes.	Identifica algunos códigos básicos, pero omite o confunde varios elementos importantes.	No logra identificar adecuadamente los códigos ni bloques presentes en Scratch.

Criterios de Evaluación	Excelente	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	Bajo
Enunciación del código de programación mediante bloques	Enuncia claramente y sin errores el código usando bloques, con una lógica coherente y completa.	Enuncia el código correctamente, con pequeños errores que no afectan la comprensión general.	Enuncia el código con algunos errores o falta de claridad en ciertas partes.	Presenta dificultades significativas para enunciar el código, afectando su comprensión.	No logra enunciar el código o lo hace de forma incorrecta y confusa.
Organización lógica del programa para crear el juego didáctico	El programa está organizado de forma lógica, fluida y coherente, facilitando el desarrollo del juego.	El programa tiene buena organización, aunque con pequeñas inconsistencias que no afectan mucho el flujo.	El programa presenta organización básica, con algunas rupturas en la lógica que dificultan la comprensión.	La organización del programa es pobre, generando confusión en la secuencia de acciones.	No presenta una organización lógica en el programa, impidiendo la funcionalidad del juego.
Creatividad y originalidad en el diseño del juego didáctico	Demuestra alta creatividad e innovación en el diseño, aportando elementos originales y atractivos para el aprendizaje.	Presenta creatividad evidente con algunos elementos originales, aunque mantiene aspectos convencionales.	El diseño es funcional pero con baja originalidad, siguiendo modelos comunes sin innovar.	El juego carece de creatividad y parece una copia simple de otros proyectos.	No se evidencia creatividad ni originalidad en el diseño del juego.
Aplicación adecuada de conceptos técnicos de programación en Scratch	Aplica de forma correcta y precisa todos los conceptos técnicos relevantes para la programación en Scratch.	Aplica la mayoría de los conceptos técnicos correctamente, con errores menores.	Aplica algunos conceptos técnicos, pero con errores que limitan la funcionalidad del programa.	Aplica pocos conceptos técnicos correctamente, generando problemas en la programación.	No aplica los conceptos técnicos de programación o lo hace incorrectamente.

Criterios de Evaluación	Excelente	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	Bajo
Funcionamiento y jugabilidad del juego didáctico creado	El juego funciona perfectamente sin errores y ofrece una experiencia de jugabilidad fluida y atractiva.	El juego funciona correctamente con errores mínimos que no afectan la jugabilidad.	El juego funciona con algunos errores que afectan levemente la experiencia de juego.	El juego presenta errores importantes que dificultan la jugabilidad.	El juego no funciona o es injugable debido a errores graves en la programación.
Claridad y calidad de la documentación o explicación del proyecto	Presenta una documentación clara, completa y bien estructurada que facilita la comprensión del proyecto.	La documentación es clara y adecuada, aunque con algunos detalles poco desarrollados.	La documentación cubre aspectos básicos pero es poco detallada o presenta falta de estructura.	La documentación es confusa o incompleta, dificultando la comprensión del proyecto.	No presenta documentación o es insuficiente para entender el proyecto.
Integración de objetivos de educación técnica/tecnológica en el juego	Integra de forma excelente los objetivos de educación técnica/tecnológica, potenciando el aprendizaje específico.	Integra adecuadamente los objetivos con mínimas áreas de oportunidad para mejorar su enfoque.	Integración básica de los objetivos, con relevancia limitada para la educación técnica/tecnológica.	Poca integración de los objetivos, con escasa relación con el área técnica/tecnológica.	No integra los objetivos de educación técnica/tecnológica en el juego.