

Rúbrica Escalar para Evaluación de Ejercicio Aplicativo

STEAM: Circuito Expresión Artística

Rúbrica Escalar | Educación Artística | Expresión artística | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la representación visual, creatividad, comunicación y aplicación del proceso de diseño en proyectos artísticos STEAM para estudiantes de secundaria (12-15 años).

Rúbrica

Rúbrica Escalar para Evaluación de Ejercicio Aplicativo

STEAM: Circuito Expresión Artística

Esta rúbrica evalúa la representación visual, creatividad, comunicación y aplicación del proceso de diseño en proyectos artísticos STEAM para estudiantes de secundaria (12-15 años).

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Representación visual de ideas	• Excelente (90%+): Ideas visuales claras, detalladas y precisas que reflejan completamente el concepto. • Bueno (80%+): Ideas visuales claras con algunos detalles relevantes pero con pequeñas omisiones. • Aceptable (50%+): Ideas visuales básicas que comunican el concepto de forma limitada. • Pobre (<50%): Ideas visuales confusas o poco claras que dificultan la comprensión.	4
Creatividad e innovación en el diseño	• Excelente (90%+): Diseño altamente creativo y original, demostrando innovaciones claras. • Bueno (80%+): Diseño con elementos creativos evidentes y alguna innovación. • Aceptable (50%+): Diseño con limitadas ideas creativas, predominando lo convencional. • Pobre (<50%): Diseño poco original, sin evidencia de creatividad o innovación.	4

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Comunicación visual efectiva	• Excelente (90%+): La comunicación visual es clara, coherente y facilita la comprensión inmediata. • Bueno (80%+): La comunicación visual es generalmente clara, con algunos aspectos confusos. • Aceptable (50%+): Comunicación visual básica que puede generar dudas o interpretaciones erróneas. • Pobre (<50%): Comunicación visual deficiente que dificulta la comprensión del mensaje.	4
Coherencia entre diseño y función del proyecto	• Excelente (90%+): Diseño completamente coherente con la función y propósito del proyecto. • Bueno (80%+): Diseño mayormente coherente, con pocas inconsistencias leves. • Aceptable (50%+): Diseño con incoherencias que afectan parcialmente la función. • Pobre (<50%): Diseño incoherente que compromete la función del proyecto.	4
Aplicación del proceso de diseño (bocetaje, planificación y mejora)	• Excelente (90%+): Proceso completo y detallado con mejoras claras y justificadas. • Bueno (80%+): Proceso adecuado con algunas etapas poco desarrolladas. • Aceptable (50%+): Proceso básico con ausencia o poco desarrollo en algunas etapas. • Pobre (<50%): Proceso incompleto o ausente, sin evidencia de planificación ni mejora.	4
Expresión y justificación de decisiones de diseño	• Excelente (90%+): Justificaciones claras, detalladas y fundamentadas para todas las decisiones. • Bueno (80%+): Justificaciones claras pero con algunos aspectos poco explicados. • Aceptable (50%+): Justificaciones limitadas o superficiales para la mayoría de decisiones. • Pobre (<50%): Falta de justificación o explicaciones poco claras.	4

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Uso adecuado de elementos gráficos (formas, colores, símbolos y composición)	• Excelente (90%+): Elementos gráficos utilizados de manera armoniosa y efectiva para el propósito. • Bueno (80%+): Uso adecuado con pequeñas inconsistencias en la composición o colores. • Aceptable (50%+): Uso básico con errores o desequilibrios que afectan la estética. • Pobre (<50%): Uso inadecuado o confuso de elementos gráficos que distraen o confunden.	4
Organización y claridad de la información visual	• Excelente (90%+): Información visual organizada, clara y fácil de seguir. • Bueno (80%+): Información generalmente clara con algunas áreas menos organizadas. • Aceptable (50%+): Organización básica que dificulta parcialmente la comprensión. • Pobre (<50%): Información desorganizada o confusa que impide entender el diseño.	4