

Rúbrica Analítica para Evaluar Proyecto Creativo en Software de Programación

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Tecnología | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la aplicación de conceptos y habilidades de programación para crear una solución original o un producto interactivo, permitiendo identificar fortalezas y áreas de mejora en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Proyecto Creativo en Software de Programación

Esta rúbrica evalúa la aplicación de conceptos y habilidades de programación para crear una solución original o un producto interactivo, permitiendo identificar fortalezas y áreas de mejora en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Criterios	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Originalidad y creatividad	El proyecto presenta una solución única y muy creativa que demuestra pensamiento innovador.	El proyecto muestra creatividad y algunas ideas originales en la solución presentada.	La solución es algo original, pero se basa principalmente en ideas comunes o conocidas.	El proyecto carece de originalidad y reutiliza ideas sin modificaciones o aportes propios.
Aplicación de conceptos de programación	Utiliza correctamente conceptos y estructuras de programación de forma avanzada y consistente.	Aplica la mayoría de conceptos de programación con algunos errores menores.	Aplica conceptos básicos, pero con varios errores o malentendidos.	No aplica conceptos de programación o los utiliza incorrectamente.
Funcionalidad del producto	El producto funciona correctamente sin errores, cumpliendo todos los objetivos planteados.	El producto funciona en su mayoría bien, con errores mínimos que no afectan la experiencia.	El producto funciona parcialmente, pero presenta errores que dificultan su uso.	El producto no funciona o presenta múltiples errores que impiden su uso.

Criterios	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Interactividad y usabilidad	El producto es altamente interactivo, fácil de usar y proporciona una experiencia intuitiva.	El producto es interactivo y usable, aunque puede mejorar la experiencia del usuario.	El producto tiene interactividad básica, pero la usabilidad es limitada o confusa.	El producto carece de interactividad o es difícil de usar y entender.
Organización y estructura del código	El código está muy bien organizado, con buena indentación y comentarios claros y útiles.	El código está organizado con algunos comentarios, pero puede mejorar en claridad.	El código tiene poca organización y escasos comentarios, dificultando su comprensión.	El código está desorganizado, sin comentarios y difícil de seguir.
Solución al problema planteado	La solución resuelve completamente el problema con eficacia y aporta valor añadido.	La solución resuelve el problema principal, pero con limitaciones o aspectos poco desarrollados.	La solución resuelve solo parcialmente el problema y requiere mejoras importantes.	No se logra resolver el problema planteado o la solución es inapropiada.
Creatividad en el uso de recursos y herramientas	Utiliza diversas herramientas y recursos de forma innovadora para enriquecer el proyecto.	Usa algunas herramientas y recursos adecuadamente, con cierta innovación.	Utiliza pocos recursos y herramientas, con escasa creatividad.	No utiliza herramientas ni recursos adicionales o lo hace sin sentido.
Presentación y documentación del proyecto	La presentación es clara, atractiva y la documentación completa y detallada.	La presentación es adecuada y la documentación es suficiente para entender el proyecto.	La presentación es básica y la documentación limitada o poco clara.	La presentación es deficiente y la documentación inexistente o confusa.