

Rúbrica Analítica para Evaluar Programas en Scratch y Pensamiento Computacional

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar programas sencillos realizados en Scratch por estudiantes de secundaria (12-15 años), enfocándose en la aplicación de bloques, variables, estructuras de control, eventos y extensiones, así como en aspectos de diversidad, equidad e inclusión.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Programas en Scratch y Pensamiento Computacional

Esta rúbrica está diseñada para evaluar programas sencillos realizados en Scratch por estudiantes de secundaria (12-15 años), enfocándose en la aplicación de bloques, variables, estructuras de control, eventos y extensiones, así como en aspectos de diversidad, equidad e inclusión.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Uso de Bloques y Comandos	Utiliza una variedad amplia y adecuada de bloques que demuestran comprensión avanzada de los comandos de Scratch.	Emplea varios bloques correctamente, mostrando buena comprensión de su funcionamiento.	Usa bloques básicos correctamente, pero con limitaciones en variedad o aplicación.	Presenta uso limitado o incorrecto de bloques, con errores frecuentes.
Aplicación de Variables	Incorpora variables de forma creativa y efectiva para controlar y modificar el programa.	Utiliza variables adecuadamente para gestionar datos en el programa.	Emplea variables de forma básica, pero con comprensión limitada de su uso.	No utiliza variables o las emplea incorrectamente sin impacto en el programa.
Estructuras de Control (Condicionales y Bucles)	Implementa estructuras de control complejas y anidadas que optimizan el flujo del programa.	Usa estructuras de control correctamente para manejar condiciones y repeticiones.	Aplica estructuras de control básicas pero con errores ocasionales o limitaciones.	No utiliza estructuras de control o las usa incorrectamente, afectando la lógica.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Manejo de Eventos	Integra eventos múltiples y complejos que logran una interacción dinámica y fluida.	Utiliza eventos para iniciar acciones y responder a interacciones de forma adecuada.	Aplica eventos simples pero con respuestas limitadas o poco coordinadas.	No utiliza eventos o su uso no genera respuestas efectivas en el programa.
Uso de Extensiones	Incorpora una o más extensiones de Scratch para enriquecer el proyecto con funcionalidades avanzadas.	Utiliza al menos una extensión correctamente para mejorar el programa.	Explora extensiones pero con aplicación limitada o poco efectiva.	No usa extensiones o las emplea incorrectamente sin aportar al proyecto.
Creatividad y Originalidad	Demuestra ideas originales y creatividad sobresaliente en el diseño y funcionalidad del programa.	Presenta ideas creativas con buen nivel de originalidad en el proyecto.	Muestra creatividad limitada con ideas poco novedosas o repetitivas.	Falta originalidad, el programa es muy básico o copia sin aporte personal.
Inclusión y Consideración de Diversidad (DEI)	El programa incluye elementos que promueven diversidad, equidad e inclusión, mostrando sensibilidad cultural y accesibilidad.	Incorpora aspectos básicos de diversidad e inclusión en el contenido o diseño.	Muestra intentos limitados o superficiales de integrar principios DEI.	No considera aspectos de diversidad, equidad o inclusión en el proyecto.
Funcionamiento y Corrección	El programa funciona sin errores y cumple todos los objetivos planteados con eficiencia.	Funciona correctamente con mínimos errores que no afectan la experiencia.	Funciona con errores que afectan algunas funcionalidades pero es usable.	El programa presenta errores graves que impiden su correcto funcionamiento.