

Rúbrica de Observación: Reconocimiento y Uso de Bucles en Pensamiento Computacional

Rúbrica de Observación | Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la habilidad de estudiantes de primaria (6-11 años) para reconocer códigos repetitivos en bucles, identificar su uso en actividades sencillas y aplicar bucles para resolver situaciones simples. La evaluación se realiza mediante observación en tiempo real, con una escala de 1 a 5 (1 = muy pobre, 5 = excelente).

Rúbrica

Rúbrica de Observación: Reconocimiento y Uso de Bucles en Pensamiento Computacional

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la habilidad de estudiantes de primaria (6-11 años) para reconocer códigos repetitivos en bucles, identificar su uso en actividades sencillas y aplicar bucles para resolver situaciones simples. La evaluación se realiza mediante observación en tiempo real, con una escala de 1 a 5 (1 = muy pobre, 5 = excelente).

Criterio	1 Muy pobre	2 Pobre	3 Satisfactorio	4 Bueno	5 Excelente
Reconoce acciones que se repiten en una secuencia	No identifica ninguna acción repetitiva.	Reconoce pocas acciones repetitivas con mucha ayuda.	Identifica algunas acciones repetitivas de forma independiente.	Reconoce la mayoría de las acciones repetitivas correctamente.	Identifica todas las acciones repetitivas con rapidez y precisión.
Identifica el uso de bucles en actividades sencillas	No reconoce el concepto de bucle ni su uso.	Reconoce la idea de bucle con ayuda, pero no lo aplica.	Identifica bucles en actividades sencillas con alguna dificultad.	Reconoce y explica el uso de bucles en la mayoría de las actividades.	Identifica y describe claramente el uso de bucles en todas las actividades.
Aplica bucles para resolver situaciones simples	No aplica bucles para resolver problemas.	Intenta usar bucles pero con errores frecuentes.	Aplica bucles correctamente en situaciones simples con supervisión.	Utiliza bucles para resolver problemas simples con pocos errores.	Aplica bucles de manera autónoma y efectiva para resolver todas las situaciones.

Criterio	1 Muy pobre	2 Pobre	3 Satisfactorio	4 Bueno	5 Excelente
Explica verbalmente la función de un bucle en un código o actividad	No puede explicar la función de un bucle.	Da explicaciones confusas o incompletas con ayuda.	Ofrece una explicación básica pero clara de la función del bucle.	Explica con claridad y detalle la función del bucle en varias situaciones.	Explica con precisión y ejemplos la función y ventaja de usar bucles.
Identifica errores en secuencias que deberían usar bucles	No detecta errores ni la necesidad de bucles.	Reconoce errores solo con ayuda constante.	Detecta errores comunes relacionados con bucles en algunas secuencias.	Identifica correctamente errores y propone el uso de bucles para corregirlos.	Detecta y corrige errores con uso óptimo de bucles en todas las situaciones.
Organiza secuencias de instrucciones para crear un bucle	No puede organizar instrucciones en forma de bucle.	Organiza instrucciones con ayuda, pero con poca coherencia.	Organiza secuencias básicas en bucles con supervisión.	Organiza de forma clara y lógica secuencias para bucles simples.	Organiza y optimiza secuencias complejas usando bucles efectivamente.
Demuestra interés y participación al trabajar con bucles	Muestra desinterés o rechazo ante actividades con bucles.	Participa poco y con desmotivación.	Participa de forma activa pero irregular.	Muestra interés constante y participa con entusiasmo.	Demuestra gran motivación y busca profundizar en el uso de bucles.
Aplica bucles para optimizar tiempo y esfuerzo en la resolución	No considera la optimización al resolver tareas.	Intenta optimizar pero no siempre lo logra.	Aplica bucles para mejorar la eficiencia en algunos casos.	Usa bucles para optimizar tiempo y esfuerzo en la mayoría de tareas.	Aplica bucles de forma creativa para maximizar eficiencia en todas las tareas.