

Rúbrica de Evaluación: Plataforma Scratch en Tecnología e Informática

Rúbrica Escalar | Tecnología e Informática | Tecnología | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la capacidad de los estudiantes para analizar y aplicar la programación por bloques en Scratch, desarrollando pensamiento computacional, secuenciación, control, toma de decisiones y depuración, mediante retos prácticos para la creación de videojuegos.

Rúbrica

Rúbrica de Evaluación: Plataforma Scratch en Tecnología e Informática

Esta rúbrica evalúa la capacidad de los estudiantes para analizar y aplicar la programación por bloques en Scratch, desarrollando pensamiento computacional, secuenciación, control, toma de decisiones y depuración, mediante retos prácticos para la creación de videojuegos.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Comprensión de la programación por bloques	Excelente (90%+): Demuestra comprensión completa y explica con claridad el funcionamiento de los bloques. Bueno (80%+): Comprende la mayoría de los bloques y su función, con explicaciones claras. Aceptable (50%+): Entiende parcialmente el uso de bloques, con explicaciones básicas. Pobre (<50%): Presenta dificultades para explicar la función de los bloques.	0 - 100
Secuenciación lógica de instrucciones	Excelente (90%+): Organiza las instrucciones en una secuencia lógica y eficiente sin errores. Bueno (80%+): Secuencia las instrucciones correctamente con mínimos errores. Aceptable (50%+): Secuencia las instrucciones con algunos errores que afectan la ejecución. Pobre (<50%): Secuencia desordenada que impide la funcionalidad del proyecto.	0 - 100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Uso correcto de estructuras de control	Excelente (90%+): Aplica condicionales y bucles correctamente para controlar el flujo. Bueno (80%+): Usa estructuras de control con pequeñas fallas que no afectan mucho el resultado. Aceptable (50%+): Aplica estructuras de control con errores que limitan la funcionalidad. Pobre (<50%): No utiliza o utiliza incorrectamente estructuras de control.	0 - 100
Toma de decisiones en la programación	Excelente (90%+): Integra decisiones claras y efectivas en el código para resolver problemas. Bueno (80%+): Implementa decisiones con algunos errores menores. Aceptable (50%+): Presenta decisiones poco claras o limitadas en el código. Pobre (<50%): No aplica lógica de toma de decisiones o es incorrecta.	0 - 100
Capacidad de depuración y corrección de errores	Excelente (90%+): Identifica y corrige errores de forma autónoma y eficaz. Bueno (80%+): Corrige la mayoría de los errores con ayuda mínima. Aceptable (50%+): Reconoce algunos errores pero corrige pocos. Pobre (<50%): No identifica ni corrige errores en el proyecto.	0 - 100
Creatividad en la solución de retos	Excelente (90%+): Propone soluciones creativas e innovadoras que enriquecen el proyecto. Bueno (80%+): Ofrece soluciones funcionales con algo de creatividad. Aceptable (50%+): Aplica soluciones básicas y poco originales. Pobre (<50%): Soluciones repetitivas o sin creatividad.	0 - 100
Aplicación de conceptos de tecnología e informática	Excelente (90%+): Integra conceptos tecnológicos e informáticos de manera precisa y contextualizada. Bueno (80%+): Aplica conceptos con precisión moderada y en contexto general. Aceptable (50%+): Usa algunos conceptos pero de forma limitada o incompleta. Pobre (<50%): No aplica conceptos relevantes o lo hace incorrectamente.	0 - 100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Colaboración y comunicación en el desarrollo del proyecto	Excelente (90%+): Participa activamente y comunica ideas claras durante el proyecto. Bueno (80%+): Participa y comunica con mínima dificultad. Aceptable (50%+): Participa de forma limitada y comunicación poco clara. Pobre (<50%): No participa ni comunica adecuadamente en el equipo.	0 - 100