

Rúbrica Analítica para Evaluación de Animación Interactiva en Scratch

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Informática | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la creación de una animación interactiva en Scratch, considerando aspectos técnicos, creativos y de resolución de problemas. Cada criterio se valora en cuatro niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación de Animación Interactiva en Scratch

Esta rúbrica evalúa la creación de una animación interactiva en Scratch, considerando aspectos técnicos, creativos y de resolución de problemas. Cada criterio se valora en cuatro niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
1. Uso de secuencias y bloques de programación	Organiza y utiliza bloques de Scratch de forma lógica, clara y eficiente para construir secuencias complejas que ejecutan todas las acciones propuestas sin errores.	Organiza y usa bloques apropiadamente para formar secuencias lógicas que ejecutan la mayoría de las acciones planeadas con pocos errores.	Utiliza bloques con cierta lógica, pero las secuencias son simples o incompletas, lo que ocasiona algunas acciones que no se ejecutan correctamente.	Presenta desorganización en el uso de bloques, secuencias poco claras o erróneas que impiden la ejecución adecuada de las acciones básicas.

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
2. Uso de eventos, movimientos e interacción	Emplea eventos y bloques de movimiento de manera creativa y precisa para controlar personajes e integrar interacciones dinámicas y coherentes en la animación.	Utiliza eventos y movimientos correctamente para controlar personajes e incluir interacciones funcionales con pocos errores.	Incorpora eventos y movimientos básicos que permiten alguna interacción, aunque limitada o con fallas ocasionales.	No utiliza adecuadamente eventos ni movimientos, generando poca o ninguna interacción en la animación.
3. Funcionamiento de la animación	La animación se ejecuta sin fallas y responde exactamente según lo planeado, mostrando fluidez y coherencia en todas las acciones programadas.	La animación funciona correctamente con leves fallas que no afectan el objetivo general ni la experiencia del usuario.	La animación presenta errores o interrupciones ocasionales que afectan parcialmente la ejecución de las acciones.	La animación no funciona adecuadamente o presenta errores graves que impiden la ejecución de las acciones propuestas.
4. Creatividad y presentación	Utiliza personajes, escenarios, diálogos y movimientos con gran creatividad y coherencia, enriqueciendo la idea y el mensaje de la animación.	Demuestra creatividad en la selección y uso de recursos visuales y sonoros, con presentación adecuada y coherente.	Usa algunos recursos de manera básica, con creatividad limitada y presentación sencilla, pero adecuada.	La animación carece de creatividad y presentación adecuada; los recursos visuales o sonoros son mínimos o inapropiados.
5. Identificación y corrección de errores	Detecta y corrige eficazmente errores o dificultades durante la programación, mejorando significativamente el proyecto final.	Reconoce la mayoría de los errores y realiza ajustes que mejoran el funcionamiento de la animación.	Identifica algunas dificultades, pero corrige solo parcialmente los errores, dejando aspectos sin resolver.	No identifica errores ni realiza correcciones, lo que limita el funcionamiento y calidad del proyecto.