

Rúbrica Analítica para Evaluar Programación y Pensamiento Computacional en Estudiantes de Primaria

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

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desarrollo de habilidades de programación y pensamiento computacional en estudiantes de 6 a 11 años, considerando aspectos técnicos, creativos y de inclusión. Cada criterio se valora individualmente en cuatro niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Programación y Pensamiento Computacional en Estudiantes de Primaria

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desarrollo de habilidades de programación y pensamiento computacional en estudiantes de 6 a 11 años, considerando aspectos técnicos, creativos y de inclusión. Cada criterio se valora individualmente en cuatro niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Comprensión de conceptos básicos de programación	Demuestra comprensión clara y completa de conceptos como secuencias, bucles y condiciones, aplicándolos correctamente en su proyecto.	Entiende la mayoría de los conceptos básicos y los aplica con pequeños errores que no afectan el funcionamiento general.	Reconoce algunos conceptos básicos pero presenta dificultades para aplicarlos correctamente en el proyecto.	No comprende los conceptos básicos de programación o no los aplica en su trabajo.
Resolución de problemas y pensamiento lógico	Utiliza el pensamiento lógico para identificar y resolver problemas de manera creativa y eficiente durante la programación.	Resuelve problemas con lógica, aunque requiere apoyo o presenta soluciones menos eficientes.	Intenta resolver problemas pero con poca lógica o soluciones poco claras.	No logra identificar ni resolver problemas relacionados con la tarea de programación.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Creatividad y originalidad en el proyecto	Incorpora ideas originales y creativas que enriquecen notablemente el proyecto y demuestran pensamiento innovador.	Agrega elementos creativos que aportan valor al proyecto, aunque de forma limitada.	Presenta pocas ideas creativas o se limita a seguir instrucciones sin innovar.	No muestra creatividad ni originalidad, el proyecto es una copia directa o incompleto.
Organización y estructura del código	El código está muy bien organizado, con secuencias claras y uso adecuado de bloques que facilitan la comprensión.	El código está organizado en general, pero con algunos errores menores en la estructura que no afectan la ejecución.	La organización del código es confusa y presenta errores que dificultan su comprensión y ejecución.	El código carece de organización y no funciona correctamente.
Colaboración y trabajo en equipo	Participa activamente, escucha a sus compañeros y contribuye con ideas para mejorar el proyecto grupal.	Colabora con el equipo, aunque en ocasiones requiere motivación o guía para participar.	Participa poco en el equipo y responde solo cuando se le solicita directamente.	No colabora ni interactúa con sus compañeros durante el trabajo en equipo.
Inclusión y respeto a la diversidad (DEI)	Demuestra respeto y valoración activa por las diferencias culturales, de género y capacidades de todos sus compañeros, fomentando un ambiente inclusivo.	Muestra respeto hacia la diversidad, aunque no siempre toma la iniciativa para fomentar la inclusión.	Reconoce la diversidad pero no siempre actúa con respeto o sensibilidad hacia todos.	Muestra actitudes que no respetan la diversidad o excluye a otros compañeros.
Accesibilidad y adaptabilidad del proyecto (DEI)	Diseña proyectos que consideran diferentes necesidades y habilidades, facilitando el acceso y la comprensión para todos.	Intenta adaptar el proyecto para diferentes usuarios, aunque con limitaciones o falta de profundidad.	Reconoce la importancia de la accesibilidad pero no la aplica efectivamente en su proyecto.	No considera la accesibilidad ni la adaptabilidad en el proyecto.
Uso responsable de la tecnología	Demuestra un uso ético, seguro y responsable de la tecnología durante el desarrollo y presentación del proyecto.	Generalmente usa la tecnología de manera responsable, con pocas excepciones o descuidos.	Necesita recordatorios frecuentes para usar la tecnología de forma segura y responsable.	No cumple con las normas de uso responsable de la tecnología, poniendo en riesgo su trabajo o el de otros.