

## Rúbrica

Presentación y defensa grupal del videojuego programado. El mismo será evaluado mediante el uso de la siguiente rúbrica:

Categoría	Avanzado(10-9)	Satisfactorio (8-7)	Adecuado (6-5)	Mejorable (4-1)
Funcionamiento	El programa realizado está completo (cumple con lo planteado por el docente en el proyecto de clase) y funciona correctamente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto de clase), pero funciona Correctamente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto de clase) y funciona parcialmente.	El programa realizado no está completo (no cumple con lo planteado por el docente en el proyecto de clase) y no funciona.
Organización	El programa realizado está organizado, tiene varios niveles y su diseño es complejo.	El programa realizado está organizado, tiene dos niveles y su diseño es medianamente complejo.	El programa realizado está poco organizado, tiene un solo nivel y su diseño es simple/sencillo.	El programa realizado no está organizado y su diseño es básico.
Interfaz Gráfica	La interfaz gráfica es clara, tiene estructura y se adapta tanto al contenido como al diseño del programa.	La interfaz gráfica es clara pero tiene poca relación con el contenido y con el diseño del programa.	La interfaz gráfica es poco clara y tiene escasa relación tanto con el contenido como con el diseño del programa.	La interfaz gráfica es confusa.
Creatividad	El programa realizado es muy original y evidencia un grado de creatividad excepcional por parte del estudiante.	El programa realizado es original y refleja la creatividad del estudiante.	El programa realizado se basa parcialmente en el diseño e ideas de otros. El aporte en creatividad por parte del estudiante es mínimo.	El programa realizado se basa totalmente en el diseño e ideas de otros. No se evidencia ninguna creatividad por parte del estudiante.

Programación	<p>El programa evidencia Comprensión avanzada de bloques y procedimientos. Utiliza apropiadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativo). El programa está Correctamente depurado.</p>	<p>El programa demuestra comprensión de los bloques y de cómo estos funcionan en conjunto para alcanzar el resultado esperado. Utiliza apropiadamente algunas estructuras de control (secuencial, condicional, iterativo). El programa está depurado.</p>	<p>El programa demuestra alguna comprensión de los bloques y cómo éstos funcionan en conjunto. Utiliza deficientemente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativo). El programa tiene una falla de lógica.</p>	<p>El programa demuestra poca comprensión de los bloques y de cómo éstos funcionan en conjunto. Utiliza equivocadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativo). El programa tiene varias fallas de lógica.</p>
Pensamiento Computacional	<p>La elaboración del programa evidencia más de 2 características del pensamiento computacional:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Formular problemas de forma que se permita el uso de una computadora y otras herramientas para ayudar a resolverlos.</li> <li>2) Organizar y analizar lógicamente la información.</li> <li>3) Representar la información a través de abstracciones como los modelos y las simulaciones.</li> <li>4) Automatizar soluciones haciendo</li> </ol>	<p>La elaboración del programa evidencia 2 características del pensamiento computacional:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Formular problemas de forma que se permita el uso de una computadora y otras herramientas para ayudar a resolverlos.</li> <li>2) Organizar y analizar lógicamente la información.</li> <li>3) Representar la información a través de abstracciones como los modelos y las simulaciones.</li> <li>4) Automatizar soluciones haciendo uso del pensamiento Algorítmico (estableciendo una</li> </ol>	<p>La elaboración del programa evidencia 1 características del Pensamiento computacional:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Formular problemas de forma que se permita el uso de una computadora y otras herramientas para ayudar a resolverlos.</li> <li>2) Organizar y analizar lógicamente la información.</li> <li>3) Representar la información a través de abstracciones como los</li> </ol>	<p>La elaboración del programa no evidencia características del Pensamiento Computacional.</p>

	<p>uso del pensamiento Algorítmico (estableciendo una serie de pasos ordenados para llegar a la solución).</p> <p>5) Identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objetivo de lograr la combinación más efectiva y eficiente de pasos y recursos.</p> <p>6) Generalizar y transferir este proceso de resolución de problemas para ser capaz de resolver una gran variedad de familias de problemas.</p>	<p>serie de pasos ordenados para llegar a la solución).</p> <p>5) Identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objetivo de lograr la combinación más efectiva y eficiente de pasos y recursos.</p> <p>6) Generalizar y transferir este proceso de resolución de problemas para ser capaz de resolver una gran variedad de familias de problemas.</p>	<p>modelos y las simulaciones.</p> <p>4) Automatizar soluciones haciendo uso del pensamiento algorítmico (estableciendo una serie de pasos ordenados para llegar a la solución).</p> <p>5) Identificar, analizar e Implementar posibles soluciones con el objetivo de lograr la combinación más efectiva y eficiente de pasos y recursos.</p> <p>6) Generalizar y transferir este proceso de resolución de problemas para ser capaz de resolver una gran variedad de familias de problemas.</p>	
Publicación	El programa se encuentra publicado en la cuenta que el estudiante tiene en el sitio Web de Scratch, están completos los datos	El programa se encuentra publicado en la cuenta que el estudiante tiene en el sitio Web de Scratch.	El programa se encuentra publicado en una cuenta cualquiera del sitio Web de Scratch.	El programa NO está publicado en el sitio Web de Scratch.

	que identifican el programa en Scratch: nombre del estudiante que lo elaboró, nombre de la Institución Educativa, grado escolar del estudiante, asignatura / materia a la que corresponde el proyecto, y una corta descripción del programa.			
--	--	--	--	--