

PROGRAMACIÓN - Primaria/Ciclo Básico

Evaluación de vídeo de proyecto



Subcategoría:	Equipo:	Centro educativo:
---------------	---------	-------------------

Instrucciones al completar la rúbrica:

Los equipos deben demostrar destreza en cada uno de los criterios de evaluación presentados a continuación. **Esta rúbrica deberá ser llenada durante la evaluación de los Jurados en base al video presentado por el equipo.**

Como jurado, debe marcar el puntaje en cada renglón para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo.

Si el equipo supera el nivel "Logrado" debe hacer un breve comentario con la justificación en el cuadro "Ampliamente logrado".

Iniciado 1 - 2 - 3	En Desarrollo 4 - 5 - 6	Logrado 7 - 8 - 9	Ampliamente Logrado 10 - 11 - 12	Pts
Identificación del problema: Definición clara del problema que está siendo estudiado				
Poco clara, con pocos detalles.	Parcialmente clara, faltan algunos detalles.	Casi todo claro, detallado.		
Análisis del Problema: Profundidad a la que el equipo ha estudiado y analizado el problema,				
Estudio mínimo, sin análisis	Estudio mínimo, algo de análisis.	Estudio suficiente y análisis completo.		
Innovación: Grado en que la solución del equipo facilita ya sea mejorando opciones existentes, desarrollando una nueva aplicación de ideas existentes o resolviendo el problema de una forma completamente nueva				
Solución/ aplicación existente.	Solución/aplicación que contiene algún elemento original.	Solución / aplicación original con potencial valor agregado.		
Presentación Eficaz: Expresión del mensaje y organización de la presentación.				
Confusa y/o desorganizada	Algo clara, mínima organización.	Bastante clara y organizada.		
Calidad de Programación: Los programas son adecuados para el objetivo previsto y sin fallas de lógica				
No consigue el propósito o es muy poco eficiente (código repetido, no usan variables, estructuras, o funciones)..	Resuelve el problema con un código parcialmente eficiente (usan variables, estructuras o funciones).	Consigue su propósito utilizando el código de forma eficiente (variables bien nombradas, estructuras de iteración, funciones).		
Trabajo en Equipo: expresión de entusiasmo como señal de identidad, apreciando las habilidades y contribuciones de todos los miembros de forma equilibrada.				
Mínimo entusiasmo y señal de identidad..	Demuestran algo de entusiasmo y de identidad de equipo.	El equipo es entusiasta y divertido, con identidad clara.		

Gran trabajo en:	Piensa en:

PROGRAMACIÓN - Primaria/Ciclo Básico

Sesión remota con jurados



Subcategoría:	Equipo:	Centro educativo:
---------------	---------	-------------------

Instrucciones al completar la rúbrica:

Los equipos deben demostrar destreza en cada uno de los criterios de evaluación presentados a continuación. **Esta rúbrica deberá ser llenada durante la evaluación de los Jurados durante la videoconferencia que realizarán con los equipos** que pasen a esta etapa.

Como jurado, debe marcar el puntaje en cada renglón para indicar el nivel que ha alcanzado el equipo.

Si el equipo supera el nivel "Logrado" debe hacer un breve comentario con la justificación en el cuadro "Ampliamente logrado".

Iniciado 1 - 2 - 3	En Desarrollo 4 - 5 - 6	Logrado 7 - 8 - 9	Ampliamente Logrado 10 - 11 - 12	Pts
Identificación del problema: Definición clara del problema que está siendo estudiado				
Poco clara, con pocos detalles.	Parcialmente clara, faltan algunos detalles.	Casi todo claro, detallado.		
Análisis del Problema: Profundidad a la que el equipo ha estudiado y analizado el problema,				
Estudio mínimo, sin análisis	Estudio mínimo, algo de análisis.	Estudio suficiente y análisis completo.		
Innovación: Grado en que la solución del equipo facilita ya sea mejorando opciones existentes, desarrollando una nueva aplicación de ideas existentes o resolviendo el problema de una forma completamente nueva				
Solución/ aplicación existente.	Solución/aplicación que contiene algún elemento original.	Solución / aplicación original con potencial valor agregado.		
Presentación Eficaz: Expresión del mensaje y organización de la presentación.				
Confusa y/o desorganizada	Algo clara, mínima organización.	Bastante clara y organizada.		
Calidad de Programación: Los programas son adecuados para el objetivo previsto y sin fallas de lógica				
No consigue el propósito o es muy poco eficiente (código repetido, no usan variables, estructuras, o funciones)..	Resuelve el problema con un código parcialmente eficiente (usan variables, estructuras o funciones).	Consigue su propósito utilizando el código de forma eficiente (variables bien nombradas, estructuras de iteración, funciones).		
Trabajo en Equipo: expresión de entusiasmo como señal de identidad, apreciando las habilidades y contribuciones de todos los miembros de forma equilibrada.				
Mínimo entusiasmo y señal de identidad..	Demuestran algo de entusiasmo y de identidad de equipo.	El equipo es entusiasta y divertido, con identidad clara.		
Mejora de la propuesta: atención a la devolución de la etapa anterior.				
No se tomaron en cuenta los comentarios y sugerencias de mejora del jurado.	Algunos de los puntos sugeridos por el jurado fueron tomados en cuenta y el proyecto presenta alguna mejora.	Tomaron en cuenta varios de los comentarios y sugerencias de mejora. El proyecto evolucionó acorde a ello.		

Gran trabajo en:

Piensa en:

--	--

PROGRAMACIÓN - Primaria/Ciclo Básico

Evaluación en evento de cierre



	Iniciado 1 - 2 - 3	En Desarrollo 4 - 5 - 6	Logrado 7 - 8 - 9	Ampliamente logrado 10 - 11 - 12	Pts
Creatividad	Se basa en diseños de otros, sin originalidad.	Idea conocida con enfoque original.	Evidencia un elevado grado de originalidad y/o creatividad.		
Diseño	Escenarios y personajes no originales sin relación con la consigna.	Escenario y personajes descargados u originales sin gran detalle.	Personajes y escenarios originales, integrados de buena manera.		
Programación	Uso de sentencias básicas y en forma secuencial. No utiliza variables. Código no comentado.	Uso de estructuras de control, variables y comunicación entre objetos (mensajes). Repetición de código innecesario.	Uso de estructuras de control, variables y comunicación entre objetos (mensajes). Código claro y con cierto orden. Utiliza funciones para no repetir código innecesario.		
Contenido educativo	Contenido con adaptación nula o parcial a la temática.	El contenido se adapta a la propuesta.	Contenido acorde a la temática, aportando valor agregado.		
Uso de sonido	No se utilizan sonidos.	Incluye sonidos escasos o no se detienen.	Los sonidos están bien utilizados como efecto de interacciones. Incluyen grabaciones propias.		
Identificación e Instrucciones	No hay instrucciones ni datos de autoría.	Carece de instrucciones o no son adecuadas. Tiene datos del equipo.	Tiene información de sus autores e instrucciones de cómo jugarlo.		
Compleitud	El juego está inconcluso.	El juego tiene un principio y un final.	El juego tiene un principio y un final definido.		
Atractivo y/o jugabilidad	No motiva a utilizarlo.	Correcto, motiva a utilizarlo algunas veces.	Sumamente atractivo, a utilizarlo muchas veces.		

Observaciones	Total
	<div style="border-left: 1px dashed black; border-right: 1px dashed black; width: 20px; margin: 0 auto;"></div>