



ARUKAY

RÚBRICA

Para evaluación de Retos y/o Proyectos Arukay

Aspectos	%	Excelente - Superior (5 - 4.5) = S	Bien - Alto (4.4 - 4) = A	Regular - Básico (3.9 - 3.5) = BS	Insuficiente - Bajo (3.4 - 1) = BJ
PROCESO (Planeación, sintaxis e implementación)	25%	<p>Gestiona y planifica de manera óptima la solución a un problema usando diagramas de flujo o pseudocódigo, los que son claros y ordenados en su secuencia lógica.</p> <p>Conoce perfectamente el lenguaje de programación. A partir de allí, aplica los conceptos clave y la estructura que le permiten codificar de manera óptima un algoritmo.</p> <p>Implementa de manera óptima todos los conceptos y estructuras de programación para el desarrollo del algoritmo. Ésto se verá reflejado en un código que posea asignaciones de nombres de variables apropiadas, ordenado y documentado.</p>	<p>Gestiona y planifica la solución a un problema usando diagramas de flujo o pseudocódigo. Éstos en ocasiones no son claros y ordenados en su secuencia lógica. Sin embargo, se comprende el diseño del programa.</p> <p>Conoce el lenguaje de programación. A partir de allí, aplica los conceptos clave y la estructura que le permiten codificar un algoritmo. En algunas ocasiones presenta leves problemas de sintaxis.</p> <p>Implementa correctamente todos los conceptos y estructuras de programación para el desarrollo del algoritmo. Ésto se verá reflejado en un código ordenado que posea asignaciones de nombres de variables apropiadas.</p>	<p>Presenta dificultades en la gestión y planificación a la solución de un problema. Realiza diagramas de flujo o pseudocódigo de forma incompleta dificultando el entendimiento del programa.</p> <p>Conoce el lenguaje de programación. Sin embargo, se le dificulta interpretar algunos conceptos y estructuras clave al momento de codificar generando problemas de sintaxis.</p> <p>Implementa con dificultad los conceptos y estructuras de programación para el desarrollo del algoritmo. Ésto se verá reflejado en un código desordenado que posea asignaciones de nombres de variables inapropiados o sin sentido.</p>	<p>No realiza la gestión y planificación a la solución de un problema.</p> <p>Presenta diversos problemas de sintaxis al momento de codificar. En la mayoría de las veces no identifica la solución a éstos y se evidencia por la falta de conocimiento del lenguaje de programación.</p> <p>No aplica los conceptos y estructuras básicas de programación. Por lo tanto, no desarrolla la solución de un algoritmo.</p>
FUNCIONAMIENTO (Pensamiento Computacional y STEAM)	50%	<p>El programa desarrollado funciona correctamente, cumpliendo con las especificaciones del proyecto. Evidencia pensamiento computacional ejecutando tareas en paralelo y automatizando procesos.</p> <p>El programa realizado simula de manera lógica aspectos distintos al área de tecnología, según los requisitos del proyecto.</p>	<p>El programa desarrollado funciona correctamente pero no cumple algunas especificaciones del proyecto. Evidencia pensamiento computacional ejecutando tareas en paralelo y automatizando procesos.</p> <p>El programa realizado simula de manera aceptable aspectos distintos al área de tecnología, según los requisitos del proyecto.</p>	<p>El programa no funciona correctamente, debido a que no cumple con la mayoría de requisitos o especificaciones del proyecto. Se observa poca evidencia respecto al pensamiento computacional ejecutando algunas tareas en paralelo y automatizando uno que otro proceso.</p> <p>El programa realizado simula aspectos de otras áreas no correspondientes o poco coherentes, según los requisitos del proyecto.</p>	<p>El programa no funciona, no cumple con los requisitos o especificaciones del proyecto.</p> <p>El programa realizado no simula aspectos de otras áreas, según los requisitos del proyecto.</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES (Actitud y contexto)	10%	<p>Interactúa de manera activa con la plataforma de Arukay y no realiza navegaciones inadecuadas en clase. En caso de investigación externa, reconoce el aporte del autor citándolo, así como a la plataforma, al momento de presentar los proyectos o actividades.</p> <p>Demuestra excelente actitud en clase, participando de manera activa y siendo responsable con las actividades realizadas.</p> <p>Analiza, evalúa, emite juicios razonados y presenta conclusiones de un problema resuelto con programación.</p>	<p>Interactúa de manera activa con la plataforma de Arukay y no realiza navegaciones inadecuadas en clase. En caso de investigación externa, en ocasiones, reconoce el aporte del autor citándolo, así como a la plataforma, al momento de presentar los proyectos o actividades.</p> <p>Demuestra una buena actitud en clase, participando de manera activa y siendo responsable con las actividades realizadas.</p> <p>Analiza, evalúa, emite juicios razonados y presenta gran parte de las conclusiones de un problema resuelto con programación.</p>	<p>Interactúa con la plataforma de Arukay. Sin embargo en ocasiones realiza navegaciones inadecuadas en clase. En caso de investigación externa, reconoce el aporte del autor pero no aplica las referencias de éste, como tampoco a la plataforma en el momento de presentar los proyectos o actividades.</p> <p>Demuestra poco interés en clase a pesar de que cumple con sus actividades.</p> <p>Analiza, evalúa, emite algunos juicios razonados y presenta parte de conclusiones de un problema resuelto con programación.</p>	<p>Poco interactúa con la plataforma de Arukay y realiza navegaciones inadecuadas en clase. En caso de investigación externa, no reconoce el aporte del autor.</p> <p>No muestra interés en clase y el cumplimiento de actividades es bastante bajo.</p> <p>Debe analizar, evaluar, emitir juicios razonados y presentar conclusiones de un problema resuelto con programación.</p>
TESTING (Lectura de código y depuración)	15%	<p>Identifica errores en el código y lo interpreta de manera óptima. Posee excelentes habilidades de lectura de código y depuración.</p>	<p>Identifica errores en el código y lo interpreta de manera óptima.</p> <p>Posee buenas habilidades de lectura de código y</p>	<p>Posee dificultades al momento de interpretar un código, al igual que a identificar errores en él.</p>	<p>Presenta complicaciones al momento de interpretar un código de programación, por lo tanto, no identifica errores en él.</p>