Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Tópico: Canto

Categoría: 1 (Tercer Año de Educación General Básica)

Reto o consigna: Los estudiantes de básica elemental participaran con una canción en idioma inglés como Solista.

Nivel educativo: Básica Elemental

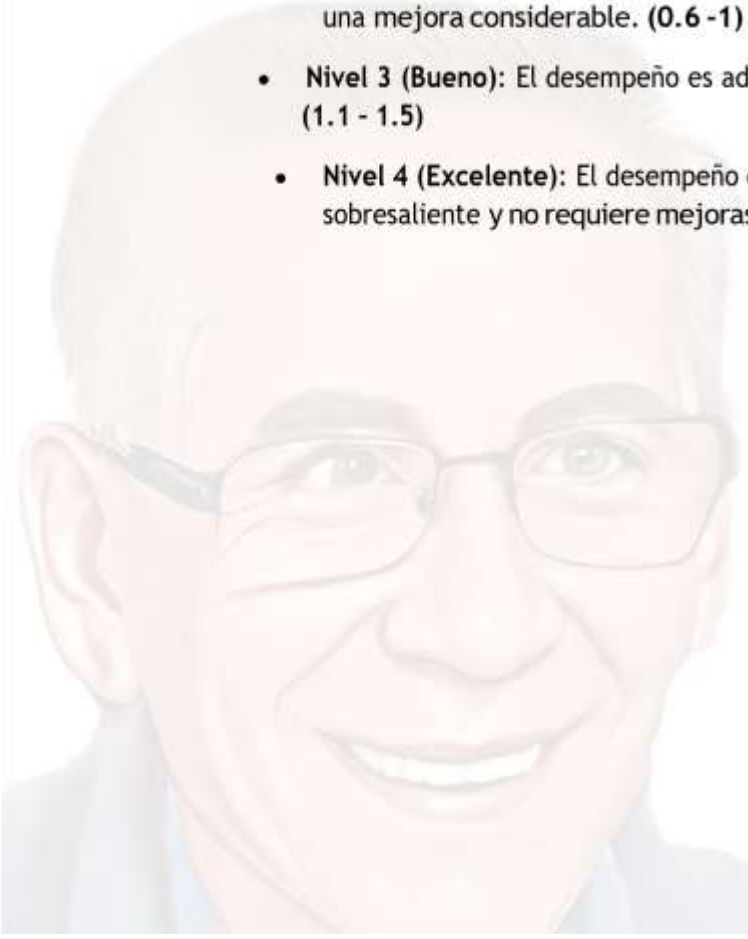
Consigna: Los estudiantes participarán con una canción en inglés, como solistas.

Criterios	Nivel 4: Excelente	Nivel 3: Bueno	Nivel 2: Satisfactorio	Nivel 1: Insuficiente
Pronunciación y Articulación en inglés	La pronunciación es clara, precisa y natural en el idioma. No se presentan errores de pronunciación, y se sigue correctamente el ritmo de las palabras.	La pronunciación es generalmente clara, con pocos errores que no afectan la comprensión. Se mantiene un ritmo adecuado.	La pronunciación es comprensible, pero con errores de articulación que afectan ligeramente la comprensión.	La pronunciación es confusa, con muchos errores que dificultan la comprensión de la letra.
Dominio de la Letra	El estudiante/a canta la letra de la canción completamente memorizada, sin ninguna ayuda.	La mayoría de la letra está memorizada, con alguna pequeña ayuda o vistazo ocasional.	El estudiante/a depende en gran medida de la letra escrita, con varias partes olvidadas.	El estudiante/a olvida muchas partes de la letra o depende completamente de la letra escrita durante la presentación.
Rendimiento Vocal (Timbre y Tono)	La voz es clara y adecuada para el estilo de la canción. Se mantiene una buena afinación durante toda la interpretación.	La voz es clara, con algunos altibajos en la afinación, pero no interfiere significativamente con la interpretación.	Hay dificultades en mantener la afinación y el timbre durante la canción, pero aún es comprensible.	La afinación es inconsistente y el timbre de la voz no es adecuado para el estilo de la canción.

Ritmo y Fluidez	El estudiante/a sigue el ritmo de la canción perfectamente, manteniendo la fluidez y sincronización en todo momento.	El estudiante/a sigue el ritmo en su mayoría, con algunos pequeños desajustes que no afectan mucho la presentación.	El ritmo se pierde en algunos momentos, lo que afecta la fluidez de la interpretación.	El ritmo es inconsistente y presenta problemas serios de sincronización con la música.
Expresión y Sentimiento en el Canto	El estudiante/a transmite el sentimiento de la canción, mostrando una interpretación emocional adecuada y genuina.	El estudiante/a muestra un buen nivel de expresión emocional, aunque algunos momentos pueden ser más naturales.	La expresión emocional es limitada, lo que afecta la interpretación de la canción.	La interpretación carece de expresión emocional y parece mecánica o forzada.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Tópico: Canto

Categoría: 2 (Cuarto Año de Educación General Básica)

Reto o consigna: Los estudiantes de básica elemental participarán con una canción en idioma inglés como Solista.

Nivel educativo: Básica Elemental

Consigna: Los estudiantes participarán con una canción en inglés, como solistas.

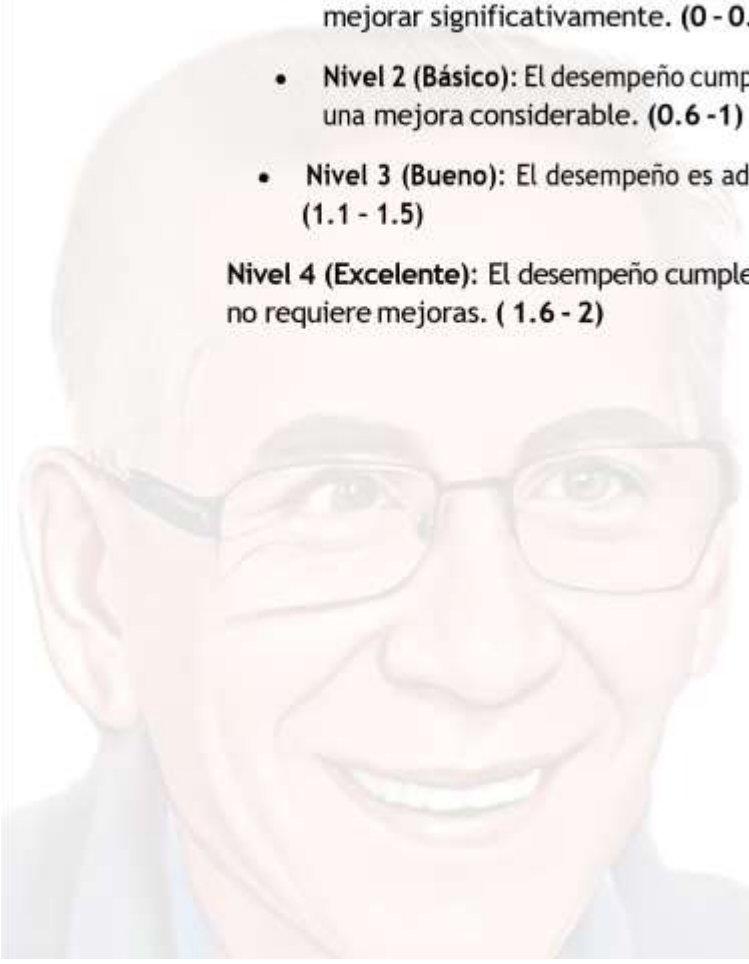
Criterios	Nivel 4: Excelente	Nivel 3: Bueno	Nivel 2: Satisfactorio	Nivel 1: Insuficiente
Pronunciación y Articulación en inglés	La pronunciación es clara, precisa y natural en el idioma. No se presentan errores de pronunciación, y se sigue correctamente el ritmo de las palabras.	La pronunciación es generalmente clara, con pocos errores que no afectan la comprensión. Se mantiene un ritmo adecuado.	La pronunciación es comprensible, pero con errores de articulación que afectan ligeramente la comprensión.	La pronunciación es confusa, con muchos errores que dificultan la comprensión de la letra.
Dominio de la Letra	El estudiante/a canta la letra de la canción completamente memorizada, sin ninguna ayuda.	La mayoría de la letra está memorizada, con alguna pequeña ayuda o vistazo ocasional.	El estudiante/a depende en gran medida de la letra escrita, con varias partes olvidadas.	El estudiante/a olvida muchas partes de la letra o depende completamente de la letra escrita durante la presentación.
Rendimiento Vocal (Timbre y Tono)	La voz es clara y adecuada para el estilo de la canción. Se mantiene una buena afinación	La voz es clara, con algunos altibajos en la afinación, pero no interfiere significativamente	Hay dificultades en mantener la afinación y el timbre durante la canción, pero	La afinación es inconsistente y el timbre de la voz no es adecuado para el estilo de la canción.

	durante toda la interpretación.	con la interpretación.	aún es comprensible.	
Ritmo y Fluidez	El estudiante/a sigue el ritmo de la canción perfectamente, manteniendo la fluidez y sincronización en todo momento.	El estudiante/a sigue el ritmo en su mayoría, con algunos pequeños desajustes que no afectan mucho la presentación.	El ritmo se pierde en algunos momentos, lo que afecta la fluidez de la interpretación.	El ritmo es inconsistente y presenta problemas serios de sincronización con la mú sica.
Expresión y Sentimiento en el Canto	El estudiante/a transmite el sentimiento de la canción, mostrando una interpretación emocional adecuada y genuina.	El estudiante/a muestra un buen nivel de expresión emocional, aunque algunos momentos pueden ser más naturales.	La expresión emocional es limitada, lo que afecta la interpretación de la canción.	La interpretación carece de expresión emocional y parece mecánica o forzada.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**

Nivel 4 (Excelente): El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Tópico Artes Plásticas

Reto o consigna: El estudiante deberá efectuar un trabajo creativo pintando el dibujo con fóamix moldeable

Categoría 1: Inicial II

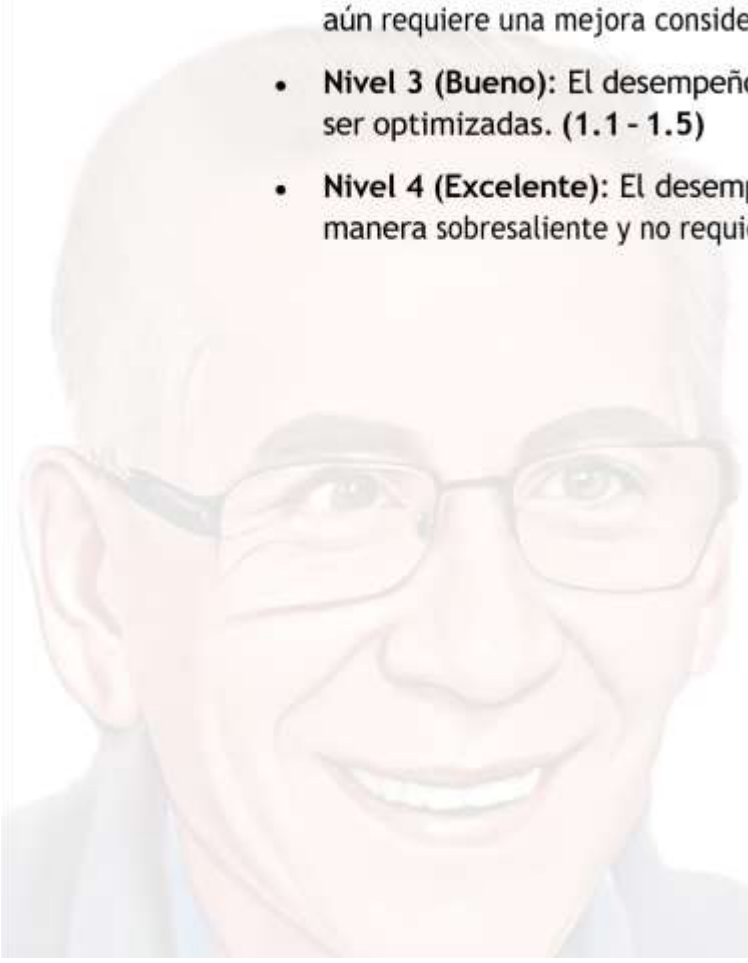
Rúbrica para Evaluar el arte con relieve

Criterios	Nivel 2 (Excelente)	Nivel 1.5 (Bueno)	Nivel 1 (Regular)	Nivel 0.5 (Limitado)
1.Creatividad	La implementación del material presenta ideas originales y diferentes; combina elementos de manera creativa y única.	Muestra creatividad; combina algunos elementos de forma interesante y espontánea.	Algunas ideas creativas están presentes, pero son limitadas o repetitivas.	Falta de originalidad; el dibujo sigue una estructura básica o repetitiva.
2. Uso del Color	Usa una variedad de colores de manera armoniosa y apropiada para cada elemento de la naturaleza.	Usa varios colores, pero algunos elementos pueden no tener color o ser menos detallados.	Usa pocos colores o de forma básica; algunos elementos carecen de color adecuado.	Apenas usa colores o no hay intención en la aplicación de color en los elementos.
3. Uso del Espacio en el Papel	Usa de manera completa y equilibrada el espacio del papel, sin dejar zonas	Usa la mayor parte del espacio, pero algunas áreas	Usa menos de la mitad del espacio del papel; el dibujo se concentra	Apenas usa el espacio del papel; el dibujo es muy pequeño o

	vacías significativas.	pueden quedar vacías.	en una sola área.	está en una sola esquina.
4. Esfuerzo y Dedicación	Muestra mucho esfuerzo y dedicación; el niño trabaja con concentración en su dibujo.	Se observa esfuerzo y dedicación, aunque algunos detalles pueden no estar completos.	Hay poco esfuerzo; el dibujo parece hecho rápidamente o sin mucha dedicación.	No muestra interés o dedicación en el dibujo; el trabajo se ve incompleto o descuidado.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de

Evaluación Tópico

Artes Plásticas

Reto o consigna: El estudiante deberá realizar un collage sostenible con materiales reciclables

Categoría 2: Preparatoria

Criterio	Nivel 2 (Excelente)(1.6 - 2)	Nivel 1.5 (Bueno)(1.1 - 1.5)	Nivel 1 (Regular)(0.6 - 1)	Nivel 0.5 (Limitado)(0 - 0.5)
1. Creatividad y Originalidad	Utiliza los materiales reciclados de forma creativa, incorporando texturas, formas y combinaciones novedosas.	Muestra creatividad en algunas partes del collage, con buenas ideas.	Algunas ideas presentes, pero el trabajo es predecible o poco variado.	El trabajo es monótono, sin variación ni propuesta creativa.
2. Uso y Aprovechamiento de Materiales	Usa adecuadamente una variedad de materiales reciclados, mostrando conciencia del reciclaje.	Utiliza varios materiales reciclados, aunque no todos están bien integrados.	Usa pocos materiales o no todos son reciclados/sostenibles.	No hay intención de usar materiales reciclados o hay uso inapropiado.
3. Cumplimiento de la Plantilla / Organización	Completa toda la plantilla respetando el espacio, formas y organización sugerida.	Completa la mayoría de la plantilla, con buena distribución.	La plantilla está parcialmente completa o mal distribuida.	No se completa la plantilla o está desorganizada.
4. Esfuerzo y Participación	Muestra concentración,	Se mantiene participativo	Participa, pero con	Participa muy poco o no

	entusiasmo y esfuerzo constante durante toda la actividad.	durante la mayor parte del tiempo.	distracciones o sin mucho compromiso.	muestra interés en la actividad.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente):** El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico):** El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 - 1)**
- **Nivel 3 (Bueno):** El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 – 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente):** El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de

Evaluación Tópico

Artes Plásticas

Reto o consigna: El estudiante deberá realizar un dibujo y pintura creativa con témperas

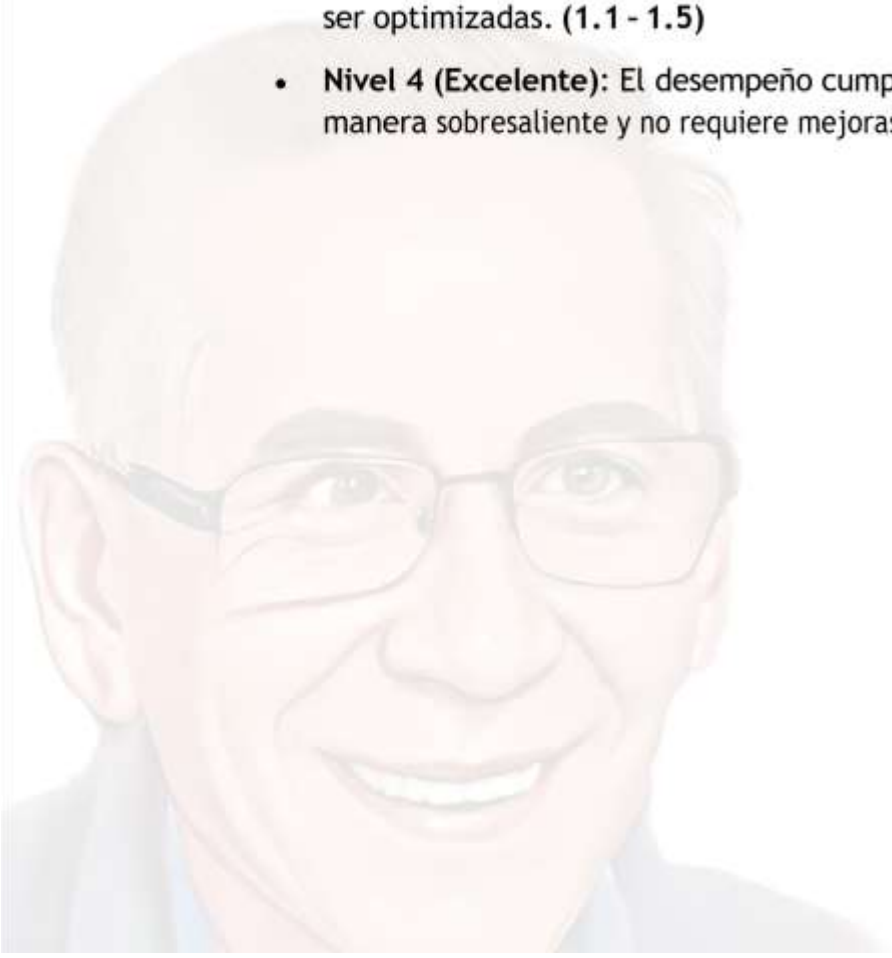
Categoría 3: Segundo Año de Educación General Básica

Criterios	Nivel 4 - Excelente (1.6 - 2)	Nivel 3 - Bueno (1.1 - 1.5)	Nivel 2 - Básico (0.6 - 1)	Nivel 1 - Insuficiente (0 - 0.5)
1. Creatividad e Imaginación	Crea un dibujo con formas o personajes inventados que no estaban en el modelo; agrega detalles propios.	El dibujo incluye algunos elementos inventados o detalles diferentes al modelo.	El dibujo tiene pocos elementos propios, la mayoría se parecen a los ejemplos dados.	El dibujo es copia directa del modelo o solo hace líneas simples sin detalles.
2. Uso del Color	Usa 5 o más colores distintos, los aplica de manera ordenada y sin salirse demasiado de las formas.	Usa 3 a 4 colores distintos, la mayoría bien aplicados dentro de las formas.	Usa 1 o 2 colores, aplica el color de manera irregular (se sale con frecuencia de las formas).	No aplica color o lo hace de forma desordenada, sin intención clara.
3. Organización y Uso del Espacio	El dibujo ocupa casi toda la hoja de manera equilibrada, sin dejar grandes espacios vacíos.	El dibujo ocupa más de la mitad de la hoja, aunque algunas áreas quedan vacías.	El dibujo ocupa menos de la mitad de la hoja, concentrado en un solo sector.	El dibujo es muy pequeño o está hecho solo en una esquina.
4. Técnica y Presentación	El trabajo está limpio y	El trabajo tiene pocas	El trabajo presenta varias	El trabajo está muy

	ordenado; no tiene manchas ni borrones; los trazos son firmes.	manchas o borrones, pero en general se ve ordenado.	manchas o borrones y algunos trazos inseguros.	descuidado; excesivas manchas, roturas o desorden.
5. Esfuerzo y Participación	El estudiante trabaja durante toda la actividad sin distraerse; pide más tiempo si es necesario.	El estudiante trabaja la mayor parte del tiempo con interés; termina su dibujo.	El estudiante se distrae con frecuencia y necesita varios recordatorios para continuar.	El estudiante no participa o deja el trabajo incompleto.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Tópico: Poesía

Reto o consigna: Los estudiantes pueden manifestar sus ideas y sentimientos a través de la poesía. Pueden participar estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, en cualquier tema de interés del estudiante, el poema debe ser inédito y de autoría del estudiante. La participación es individual.

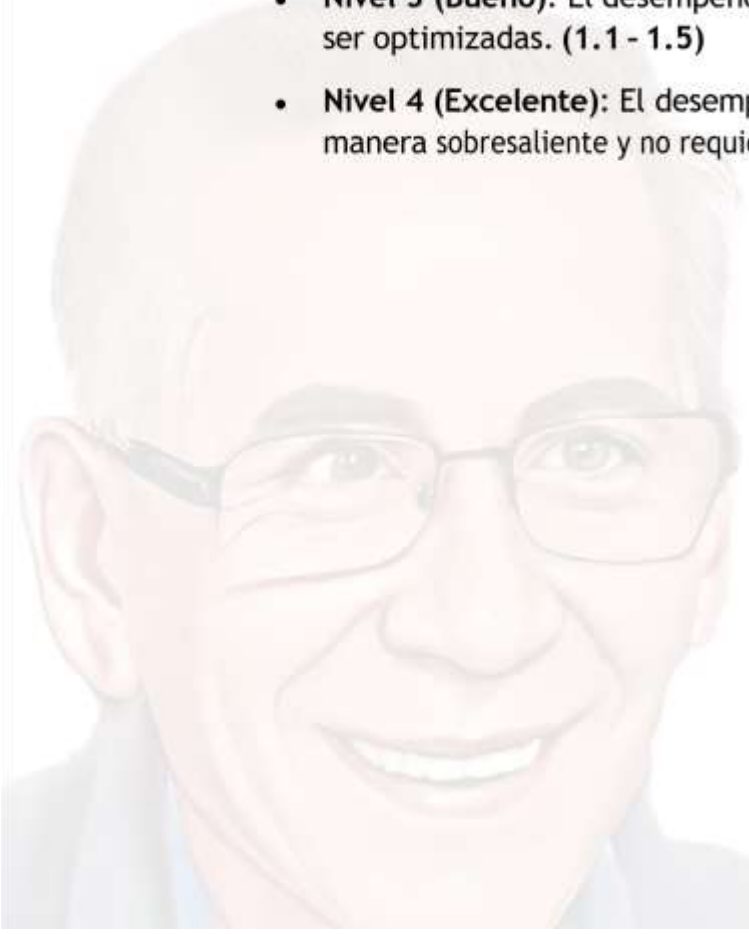
Nota importante: El estudiante debe traer el poema impreso y entregarlo al jurado el día de evento.

Criterio	Nivel 4 (2 puntos)	Nivel 3 (1 punto)	Nivel 2 (1.5 puntos)	Nivel 1 (0.5 punto)
Creatividad y originalidad	La poesía muestra creatividad excepcional, abordando el tema de manera única e innovadora.	La poesía es creativa y aborda el tema con ideas interesantes, aunque no completamente innovadoras.	La poesía es creativa en algunos aspectos, pero en general es predecible o similar a otras obras conocidas.	La poesía carece de creatividad, utilizando ideas comunes sin un toque personal distintivo.
Expresión de emociones	La poesía transmite emociones profundas y conecta al espectador de manera significativa.	La poesía transmite emociones y logra una conexión moderada con el espectador.	La poesía transmite algunas emociones, pero no logra una conexión fuerte.	La poesía transmite pocas o ninguna emoción, siendo difícil que el espectador se conecte con el mensaje.
Uso del lenguaje poético	Excelente uso del lenguaje poético, con un dominio sobresaliente de recursos	Buen uso del lenguaje poético, con recursos adecuados, aunque no siempre	Uso limitado de lenguaje poético, con algunos intentos de recursos	No se utilizan recursos literarios o el lenguaje poético es limitado,

	literarios (metáforas, símiles, etc.).	consistentemente efectivos.	literarios que no son efectivos.		afectando expresividad del poema.
Declamación	La declamación es clara, emotiva y con excelente uso de entonación y ritmo, capturando la esencia del poema.	La declamación es clara y emotiva, con uso adecuado de entonación y ritmo, aunque con leves imprecisiones.	La declamación es entendible, pero carece de emotividad o ritmo, dificultando la conexión con el oyente.		La declamación poco clara y monótona, entonación ritmo, lo q afecta comprensió del poema.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Tópico Robótica

Reto o consigna: La participación comprende el desarrollo de un robot casero, por medio del cual el estudiante explique el interaprendizaje generado en el proceso de diseño y elaboración. La participación es individual.

Categoría: Segundo Año de Bachillerato

Criterios	Nivel 1: Insuficiente (0.5)	Nivel 2: Básico (1)	Nivel 3: Bueno (1.5)	Nivel 4: Excelente (2)
1. MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN	Fueron utilizados materiales inapropiados y da como resultado un modelo poco demostrativo	Fueron utilizados materiales apropiados	La mayoría de los materiales son apropiados, pero hay algunas áreas de mejora.	Materiales apropiados fueron seleccionados y creativamente utilizados para la construcción del robot, considerando que es un robot casero.
2. CONOCIMIENTO CIENTÍFICO	Las explicaciones por varios miembros del grupo no ilustran mucho entendimiento de principios que son la base de la construcción y modificaciones	Las explicaciones por la mayor parte de miembros de grupo indican el entendimiento relativamente exacto de principios que son la base de la construcción.	Las explicaciones por todos los miembros de grupo indican un entendimiento relativamente exacto de principios que son la base de la construcción.	Las explicaciones por todos los miembros de grupo indican un entendimiento claro y exacto de principios de programación, robótica o electrónica.

3. CONSTRUCCIÓN Y MONTAJE	Defectos graves en la construcción, que comprometen su funcionamiento	La estructura tiene defectos grabes de fabricación afectando en su rendimiento	La estructura tiene defectos de fabricación, manteniéndose funcional	La estructura funciona extraordinariamente bien en coherencia con el objetivo del robot.
4. PRESENTACIÓN Y DEMOSTRACIÓN	No cumple ninguna de las funciones descritas por los diseñadores	Cumple parcialmente con las funciones descritas por el estudiante	Cumple con alguna de las funciones descritas por el estudiante	Cumplen con todas las funciones descritas por los diseñadores del robot.
5. INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD	No cuenta con originalidad en los materiales utilizados en diseño y construcción del robot	Tiene algunos elementos de originalidad en el diseño del robot	La mayor parte del diseño cumple con los parámetros de originalidad	Originalidad en los materiales utilizados en diseño y construcción del robot

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**

Rúbrica de Evaluación

Tópico Tecnología

¡Reto Programación en Scratch!

Categoría 1: Sexto Año EGB.

EL CONCURSO SE DESARROLLA EN TRES FASES QUE DEBERAN COMPLETAR LOS PARTICIPANTES EL DIA DEL EVENTO.

Objetivo del Concurso: Crear una animación de un cuento en Scratch que narre un cuento original o adaptado, demostrando creatividad, secuencia lógica y manejo básico de los bloques de programación

La animación debe incluir:

- Tema del cuento: Puede ser una historia inventada o una adaptación de un cuento clásico.
- Estructura: Debe tener inicio, desarrollo y final claramente diferenciados.
- Escenas: Mínimo tres escenas con diferentes fondos.
- Personajes: Al menos dos personajes que interactúen mediante movimientos o diálogos.
- Bloques de programación: Uso de al menos bloques de movimiento, apariencia, sonido, eventos y control.
- Elementos multimedia: Agregar sonidos o música para mejorar la animación.
- Duración: La animación debe durar entre 45 segundos a 2 minutos.
- Presentación: El estudiante explicará su cuento, los pasos que siguió para la construcción de su proyecto.

Fase 1: Planificación y Diseño del Proyecto

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
1. Idea y creatividad del cuento	La historia es original o una adaptación muy creativa con personajes únicos.	La historia es coherente y bien pensada, aunque con poca originalidad.	La historia es simple o con partes poco claras.	No presenta una historia definida.
2. Guion y secuencia narrativa	La historia esta organizada el cuento con inicio, desarrollo y final; planificada bien cada escena.	Tiene estructura básica con leves confusiones.	Faltan partes o el orden no es claro.	No existe secuencia lógica en la narración.
3. Diseño de personajes y escenarios	Diseña personajes propios y selecciona fondos coherentes con la historia.	Usa personajes y fondos preexistentes con algunas modificaciones.	Usa pocos personajes o fondos repetidos.	No planifica personajes ni escenarios adecuados.

Fase 2: Programación en Scratch

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
4. Uso de bloques de programación	Usa correctamente bloques de movimiento, apariencia, sonido, control y eventos.	Usa la mayoría de los bloques correctamente, pero con pequeños errores.	Usa pocos bloques o de forma repetitiva.	No aplica correctamente los bloques.
5. Lógica y secuencia de programación	Las acciones ocurren en orden lógico; usa bucles, condiciones o eventos.	La mayoría de las acciones están coordinadas, con leves errores.	La secuencia tiene errores o interrupciones.	Las acciones no se ejecutan correctamente.
6. Interactividad y animación	Los personajes se mueven, hablan o reaccionan mediante código bien sincronizado.	Los personajes se mueven y hablan con pequeños fallos.	Movimientos limitados o poco coordinados.	No hay animación ni interacción visible.
7. Incorporación de sonidos y efectos	Integra sonidos, música o efectos coherentes con la historia.	Agrega algunos sonidos o efectos simples.	Pocos efectos o sin relación con la historia.	No incluye sonidos ni efectos.

Fase 3: Presentación y Reflexión Final

Instrucción: En este nivel, deberás crear un juego en **Scratch** en el que dos **objetos** (pueden ser personajes, animales, o cualquier cosa que se te ocurra) interactúan entre sí.

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
8. Presentación del proyecto	Explica claramente su cuento, cómo programó y qué aprendió.	Explica la mayoría del proceso con claridad.	Da una explicación breve o incompleta.	No logra explicar su trabajo.
9. Trabajo en equipo (si aplica)	Colabora activamente, respeta ideas y participa con entusiasmo.	Participa la mayoría del tiempo y colabora con sus compañeros.	Participa poco o se distrae con frecuencia.	No coopera ni respeta las ideas del grupo.
10. Actitud y esfuerzo	Demuestra responsabilidad, dedicación y entusiasmo en todo momento.	Muestra buena actitud y cumple con sus tareas.	Cumple parcialmente las tareas o se distrae con frecuencia.	No muestra interés ni compromiso.

Leyenda de puntajes

- **Excelente: 90 - 100 puntos**
- **Bueno: 70 - 89 puntos**
- **En proceso: 50 - 69 puntos**
- **Inicial: 1 - 49 puntos**

Rúbrica de Evaluación

Tópico Tecnología

¡Reto Programación en Scratch!

Categoría 1: Séptimo Año EGB.

EL CONCURSO SE DESARROLLA EN TRES FASES QUE DEBERAN COMPLETAR LOS PARTICIPANTES EL DIA DEL EVENTO.

Objetivo del Concurso: Desarrollar un juego de aventura desarrollado en Scratch con la utilización de la lógica de programación para niños de Séptimo Año EGB.

El juego debe incluir:

- Escenarios: El juego debe tener un mínimo de tres escenarios diferentes, representando distintos niveles o áreas de la aventura.
- Personajes: Incluir al menos un personaje principal controlable y dos personajes o elementos interactivos (como aliados o enemigos).
- Acertijos y obstáculos: El juego debe incluir mínimo tres acertijos o desafíos que los jugadores deben superar para avanzar.
- Objetivo del juego: Debe quedar claro que el objetivo es encontrar el tesoro escondido.
- Interacción: Los jugadores deben poder controlar los personajes principales con el teclado o el mouse.
- Animaciones y efectos: Se deben incluir animaciones básicas, cambios de fondo y efectos de sonido.
- Duración del juego: La aventura debe durar al menos 2 minutos de interacción.
- Originalidad: El juego de aventura del juego debe ser original o una adaptación creativa de cuentos clásicos

Fase 1: PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DEL PROYECTO

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
1. Idea y creatividad del cuento	El juego de aventura es original o una adaptación muy creativa con personajes únicos.	El juego de aventura es coherente y bien pensada, aunque con poca originalidad.	El juego de aventura es simple o con partes poco claras.	1. Idea y creatividad del cuento
2. Guion y secuencia narrativa	El juego de aventura esta organizada el cuento con inicio, desarrollo y final; planificada bien cada escena.	Tiene estructura básica con leves confusiones.	Faltan partes o el orden no es claro.	2. Guion y secuencia narrativa
3. Diseño de personajes y escenarios	Diseña personajes propios y selecciona fondos coherentes con el juego de aventura.	Usa personajes y fondos preexistentes con algunas modificaciones.	Usa pocos personajes o fondos repetidos.	3. Diseño de personajes y escenarios

Fase 2: Programación en Scratch

Instrucción: En este nivel, deberás crear un juego en Scratch en el que un elemento (puede ser un objeto o personaje) se desplace de manera aleatoria por la pantalla. El movimiento debe ser impredecible, y el elemento debe aparecer en diferentes posiciones sin seguir un patrón fijo.

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
4. Uso de bloques de programación	Usa correctamente bloques de movimiento, apariencia, sonido, control y eventos.	Usa la mayoría de los bloques correctamente, pero con pequeños errores.	Usa pocos bloques o de forma repetitiva.	No aplica correctamente los bloques.
5. Lógica y secuencia de programación	Las acciones ocurren en orden lógico; usa bucles, condiciones o eventos.	La mayoría de las acciones están coordinadas, con leves errores.	La secuencia tiene errores o interrupciones.	Las acciones no se ejecutan correctamente.
6. Interactividad y animación	Los personajes se mueven, hablan o reaccionan mediante código bien sincronizado.	Los personajes se mueven y hablan con pequeños fallos.	Movimientos limitados o poco coordinados.	No hay animación ni interacción visible.
7. Incorporación de sonidos y efectos	Integra sonidos, música o efectos coherentes con el juego de aventura.	Agrega algunos sonidos o efectos simples.	Pocos efectos o sin relación con El juego de aventura.	No incluye sonidos ni efectos.

Fase 3: Presentación y Reflexión Final

Instrucción

En este nivel, deberás crear un juego en Scratch en el que dos objetos (pueden ser personajes, animales, o cualquier cosa que se te ocurra) interactúan entre sí. Cada vez que los dos objetos se tocan, sumarán puntos al marcador.

Criterios	10-9p Excelente	8-7p - Bueno	6-5p en Proceso	4-1 Inicial
8. Presentación del proyecto	Explica claramente su cuento, cómo programó y qué aprendió.	Explica la mayoría del proceso con claridad.	Da una explicación breve o incompleta.	No logra explicar su trabajo.
9. Trabajo en equipo (si aplica)	Colabora activamente, respeta ideas y participa con entusiasmo.	Participa la mayoría del tiempo y colabora con sus compañeros.	Participa poco o se distrae con frecuencia.	No coopera ni respeta las ideas del grupo.
10. Actitud y esfuerzo	Demuestra responsabilidad, dedicación y entusiasmo en todo momento.	Muestra buena actitud y cumple con sus tareas.	Cumple parcialmente las tareas o se distrae con frecuencia.	No muestra interés ni compromiso.

Leyenda de puntajes

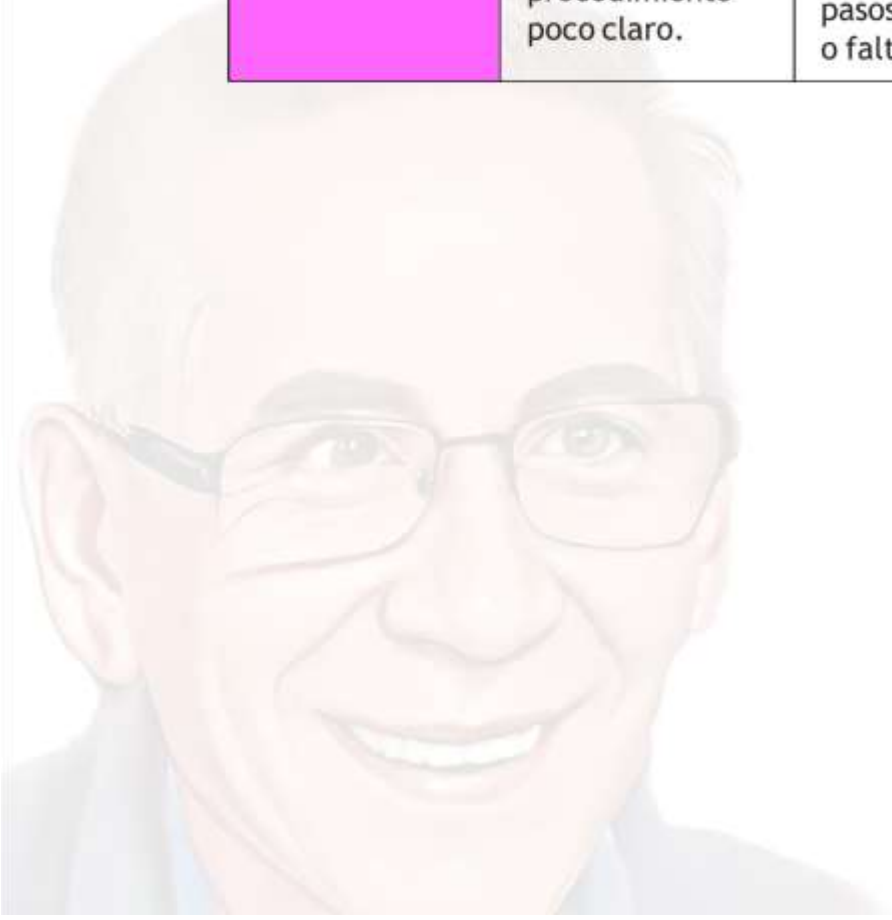
- **Excelente: 90 - 100 puntos**
- **Bueno: 70 - 89 puntos**
- **En proceso: 50 - 69 puntos**
- **Inicial: 1 - 49 puntos**

Categoría1. Décimo
EGBRúbricadeEvaluación
Tópico:FeriadeCiencias

Reto: Realizar un experimento científico que explore una nueva forma de generar, almacenar o utilizar energías renovables.

Los estudiantes de Décimo Año EGB pueden participar demostrando sus habilidades científicas mediante la explicación de fenómenos a través de experimentos caseros. La inscripción para esta categoría se realiza en parejas.

Criterios	1 Punto: Necesita Mejora	1.5 Puntos: Aceptable	2 Puntos: Excelente
1. Originalidad y Creatividad	El experimento es común y no presenta innovaciones en energías renovables.	Presenta algo de creatividad, pero las ideas son poco originales.	Muy creativo, explorando nuevas ideas y enfoques en energías renovables.
2. Comprensión Científica	No se evidencia comprensión de los conceptos de energías renovables.	Comprensión limitada; algunos conceptos son confusos o incorrectos.	Muy buena comprensión; se explican claramente los conceptos de energías renovables.
3. Metodología y Ejecución	El experimento no sigue el método científico; procedimiento poco claro.	Se sigue el método científico de manera básica, pero con algunos pasos poco claros o faltantes.	Se sigue el método científico de manera clara y estructurada; el procedimiento es lógico y fácil de seguir.



Criterios	1 Punto: Necesita Mejora	1.5 Puntos: Aceptable	2 Puntos: Excelente
4. Resultados y Observaciones	Resultados poco claros; no se presentan observaciones relevantes.	Resultados presentados, pero faltan detalles o análisis de su relevancia.	Resultados claros y observaciones pertinentes; análisis básico y relevante.
5. Presentación y Comunicación	La presentación es desorganizada y difícil de entender.	Presentación aceptable, pero con falta de claridad y organización.	Presentación clara y bien organizada; se comunica bien la información sobre el experimento.

Total de Puntos

- **Puntuación Total:** 10 Puntos
- Cada criterio puede obtener un máximo de 2 puntos.
- La suma de los puntos de cada criterio dará la puntuación final del proyecto.

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Rúbrica de Evaluación

Nivel educativo Bachillerato **Proyecto STEAM**

Categoría 1: Primero de Bachillerato

Criterios	Nivel 1 (0.5pts): Insuficiente	Nivel 2 (1pts): Satisfactorio	Nivel 3 (1.5 pts): Bueno	Nivel 4 (2 pts): Excelente
1. Contenido Científico	Contenido irrelevante o incorrecto; falta total de comprensión de conceptos.	Contenido poco claro o relevante; falta evidencia de comprensión de conceptos.	Contenido mayormente claro y relevante; se evidencia comprensión de los conceptos.	Contenido claro, preciso y relevante; se evidencia comprensión profunda de conceptos STEAM, enmarcándose una solución innovadora con enfoque en un ODS.
2. Presentación Visual	Falta de elementos visuales; poco trabajo en la presentación.	Uso limitado de elementos visuales; diseño poco atractivo o profesional.	Buen uso de elementos visuales; atractivo y profesional, aunque con algunas áreas de mejora.	Excepcional uso de elementos visuales; muy atractivo y profesional; fomenta la comprensión.
3. Innovación y Creatividad	Proyecto sin innovación; no se presentan ideas creativas.	Proyecto poco innovador; ideas comunes o poco creativas.	Proyecto algo innovador; muestra algunas ideas creativas.	Proyecto muy innovador y creativo; ideas originales que aportan valor a los

				retos locales acorde a un ODS.
4. Interdisciplinariedad del Aprendizaje	Falta de conexión entre disciplinas; no se evidencia un enfoque interdisciplinario.	Conexiones limitadas entre disciplinas; enfoque poco claro.	Buen uso de enfoques interdisciplinarios; se evidencian algunas conexiones entre disciplinas.	Enfoque excepcionalmente interdisciplinario; se integran múltiples disciplinas de manera efectiva, enriqueciendo el aprendizaje.
5. Impacto y Aplicación	Proyecto no muestra impacto ni aplicación en la vida real.	Proyecto tiene un impacto limitado; aplicación mencionada de manera superficial.	Proyecto tiene un impacto moderado; se menciona la aplicación, pero no es clara.	Proyecto tiene un gran impacto potencial; se explica claramente la aplicación en la vida real, articulado a un ODS.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente)**: El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico)**: El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 -1)**
- **Nivel 3 (Bueno)**: El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente)**: El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

Nivel educativo Bachillerato

Rúbrica de Evaluación

Proyecto STEAM

Categoría 2: Tercero de Bachillerato

Criterios	Nivel 1 (0.5 pts): Insuficiente	Nivel 2 (1 pts): Satisfactorio	Nivel 3 (1.5 pts): Bueno	Nivel 4 (2 pts): Excelente
1. Contenido Científico	Contenido irrelevante o incorrecto; falta total de comprensión de conceptos.	Contenido poco claro o relevante; falta evidencia de comprensión de conceptos.	Contenido mayormente claro y relevante; se evidencia comprensión de los conceptos.	Contenido claro, preciso y relevante; se evidencia comprensión profunda de conceptos STEAM, enmarcándose en una solución innovadora con enfoque en un ODS.
2. Presentación Visual	Falta de elementos visuales; poco trabajo en la presentación.	Uso limitado de elementos visuales; diseño poco atractivo o profesional.	Buen uso de elementos visuales; atractivo y profesional, aunque con algunas áreas de mejora.	Excepcional uso de elementos visuales; muy atractivo y profesional; fomenta la comprensión.
3. Innovación y Creatividad	Proyecto sin innovación; no	Proyecto poco	Proyecto algo innovador;	Proyecto muy innovador y

Criterios	Nivel 1 (0.5 pts): Insuficiente	Nivel 2 (1 pts): Satisfactorio	Nivel 3 (1.5 pts): Bueno	Nivel 4 (2 pts): Excelente
	se presentan ideas creativas.	innovador; ideas comunes o poco creativas.	muestra algunas ideas creativas.	creativo; ideas originales que aportan valor a los retos locales acorde a un ODS.
4. Interdisciplinariedad del Aprendizaje	Falta de conexión entre disciplinas; no se evidencia un enfoque interdisciplinario.	Conexiones limitadas entre disciplinas; enfoque poco claro.	Buen uso de enfoques interdisciplinarios; se evidencian algunas conexiones entre disciplinas.	Enfoque excepcionalmente interdisciplinario; se integran múltiples disciplinas de manera efectiva, enriqueciendo el aprendizaje.
5. Impacto y Aplicación	Proyecto no muestra impacto ni aplicación en la vida real.	Proyecto tiene un impacto limitado; aplicación mencionada de manera superficial.	Proyecto tiene un impacto moderado; se menciona la aplicación, pero no es clara.	Proyecto tiene un gran impacto potencial; se explica claramente la aplicación en la vida real, articulado a un ODS.

Leyenda de puntajes

- **Nivel 1 (Insuficiente):** El desempeño está por debajo de lo esperado, necesita mejorar significativamente. **(0 - 0.5)**
- **Nivel 2 (Básico):** El desempeño cumple parcialmente con los criterios, pero aún requiere una mejora considerable. **(0.6 - 1)**
- **Nivel 3 (Bueno):** El desempeño es adecuado, pero hay áreas que podrían ser optimizadas. **(1.1 - 1.5)**
- **Nivel 4 (Excelente):** El desempeño cumple con todos los criterios de manera sobresaliente y no requiere mejoras. **(1.6 - 2)**

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

TÓPICO: FERIA TÉCNICA

Categoría 1: Primero de Bachillerato

Reto o consigna: Los estudiantes de bachillerato técnico pueden participan en la feria técnica, con la demostración de proyectos desarrollados en las diferentes figuras profesionales.

La demostración puede ser en grupos conformados por 2 estudiantes.

Criterio	Necesita Mejora (0.5)	Bueno (1)	Muy Bueno (1.5)	Excelente (2
Innovación y Creatividad	El proyecto sigue ideas comunes, sin mucha personalización ni originalidad.	Presenta algunas ideas innovadoras, aunque no completamente desarrolladas o aplicadas.	Muestra creatividad y adaptaciones prácticas a problemas o necesidades técnicas.	Las ideas son altamente creativas y originales, destacándose en el campo de la especialidad técnica.
Complejidad Técnica y Habilidad	Las habilidades técnicas son limitadas, y el proyecto requiere apoyo para completarse.	Se evidencia habilidad técnica básica, aunque con algunas dificultades en la ejecución.	Buen dominio técnico con complejidad adecuada para el nivel de bachillerato.	Muestra un dominio avanzado y específico en técnicas propias de la figura profesional.
Funcionalidad y Eficacia	Problemas significativos en el funcionamiento; el proyecto no logra cumplir los objetivos básicos.	Funciona de manera básica, aunque con algunas dificultades en la efectividad.	Cumple la mayoría de los objetivos propuestos, con algunos detalles por mejorar.	Cumple efectivamente con todos los objetivos planteados, funcionando de manera óptima.

Calidad en la Presentación	La presentación es confusa, faltan elementos importantes.	Presentación aceptable, pero la es incompleta o superficial.	Presentación clara y bien estructurada.	Presentación profesional completa y detallada, adaptada al contexto de la feria.
Sostenibilidad y Seguridad	El proyecto no considera aspectos de sostenibilidad ni de seguridad.	Presenta algunas consideraciones en sostenibilidad y seguridad, pero de forma limitada.	Buena integración de prácticas sostenibles y seguras, apropiadas para el nivel.	Integra de forma ejemplar prácticas de sostenibilidad y seguridad, alineadas a estándares actuales del campo.

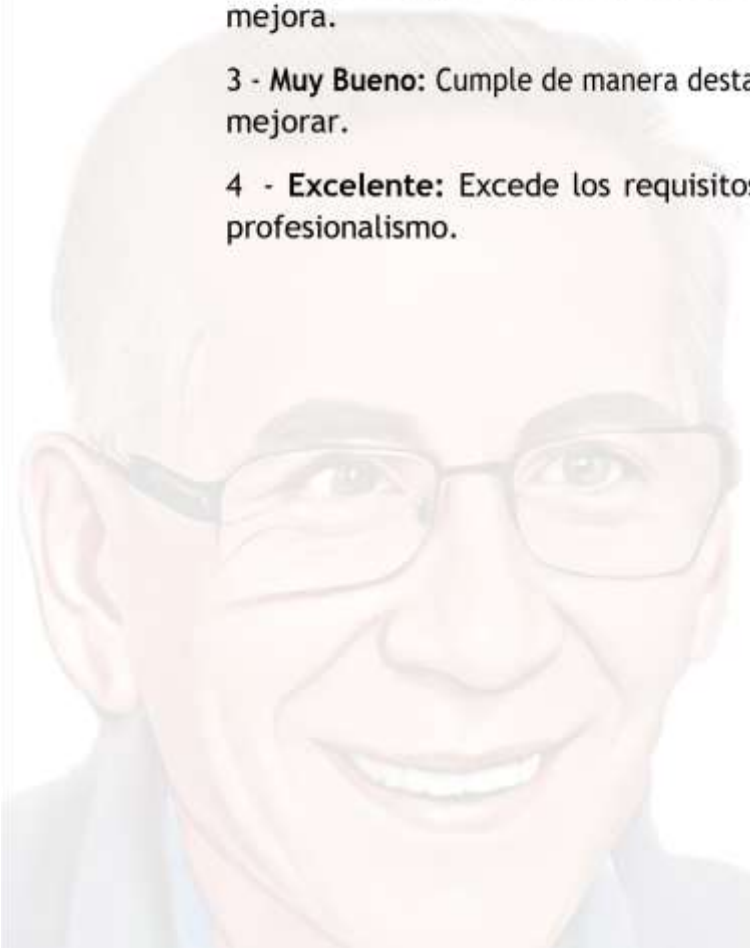
Leyenda de puntajes

1 - **Necesita Mejora:** El proyecto requiere ajustes significativos en este criterio.

2 - **Bueno: Cumple:** de manera aceptable con los requisitos, aunque existen áreas de mejora.

3 - **Muy Bueno:** Cumple de manera destacada con los requisitos, con pocos detalles a mejorar.

4 - **Excelente:** Excede los requisitos, mostrando un trabajo de alta calidad y profesionalismo.



Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

TÓPICO: FERIA TÉCNICA

Categoría 2: Segundo de Bachillerato

Criterios	Necesita Mejora (0.5)	Bueno (1)	Muy Bueno (1.5)	Excelente (2)
1. Innovación y Creatividad	El proyecto sigue ideas comunes, sin mucha personalización ni originalidad.	Presenta algunas ideas innovadoras, aunque no completamente desarrolladas.	Muestra creatividad y adaptaciones prácticas a problemas o necesidades técnicas.	Las ideas son altamente creativas y originales, destacándose en el campo de la especialidad técnica.
2. Complejidad Técnica y Habilidad	Las habilidades técnicas son limitadas, y el proyecto requiere apoyo para completarse.	Se evidencia habilidad técnica básica, aunque con algunas dificultades.	Buen dominio técnico con complejidad adecuada para el nivel de bachillerato.	Muestra un dominio avanzado y específico en técnicas propias de la figura profesional.
3. Funcionalidad y Eficacia	Problemas significativos en el funcionamiento; el proyecto no logra cumplir los objetivos básicos.	Funciona de manera básica, aunque con algunas dificultades en la efectividad.	Cumple la mayoría de los objetivos propuestos, con algunos detalles por mejorar.	Cumple efectivamente con todos los objetivos planteados, funcionando de manera óptima.

Criterios	Necesita Mejora (0.5)	Bueno (1)	Muy Bueno (1.5)	Excelente (2)
4. Calidad en la Presentación	La presentación es confusa, faltan elementos importantes.	Presentación aceptable, pero incompleta o superficial.	Presentación clara y bien estructurada.	Presentación profesional, completa y detallada, adaptada al contexto de la feria.
5. Sostenibilidad y Seguridad	El proyecto no considera aspectos de sostenibilidad ni de seguridad.	Presenta algunas consideraciones en sostenibilidad y seguridad, pero limitadas.	Buena integración de prácticas sostenibles y seguras, apropiadas para el nivel.	Integra de forma ejemplar prácticas de sostenibilidad y seguridad, alineadas a estándares actuales del campo.

Leyenda de puntajes

1 - **Necesita Mejora:** El proyecto requiere ajustes significativos en este criterio.

2 - **Bueno: Cumple:** de manera aceptable con los requisitos, aunque existen áreas de mejora.

3 - **Muy Bueno:** Cumple de manera destacada con los requisitos, con pocos detalles a mejorar.

4 - **Excelente:** Excede los requisitos, mostrando un trabajo de alta calidad y profesionalismo.

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

TÓPICO: FERIA TÉCNICA

Categoría 3: Tercero de Bachillerato

Criterios	Necesita Mejora (0.5)	Bueno (1)	Muy Bueno (1.5)	Excelente (2)
1. Innovación y Creatividad	El proyecto carece de originalidad y se basa en ideas repetitivas.	Presenta ideas innovadoras, pero carece de profundidad en su desarrollo.	Muestra creatividad significativa y adaptaciones prácticas a problemas reales.	Ideas altamente innovadoras y originales, aportando soluciones únicas en la especialidad técnica.
2. Complejidad Técnica y Habilidad	Limitaciones técnicas evidentes; el proyecto requiere considerable apoyo externo.	Habilidades técnicas básicas presentes, aunque con errores notables en la ejecución.	Dominio técnico sólido, con complejidad adecuada y manejo de herramientas pertinentes.	Dominio excepcional de técnicas avanzadas, mostrando competencia en metodologías específicas de la profesión.
3. Funcionalidad y Eficacia	El proyecto falla en cumplir objetivos básicos y presenta fallas significativas.	Funciona de manera básica, con limitaciones en la efectividad y resultados.	Cumple la mayoría de los objetivos propuestos, aunque con margen de mejora.	Cumple todos los objetivos planteados, demostrando eficacia y optimización en su funcionamiento.

Criterios	Necesita Mejora (0.5)	Bueno (1)	Muy Bueno (1.5)	Excelente (2)
4. Calidad en la Presentación	La presentación es desorganizada y carece de elementos clave.	Presentación adecuada, pero con falta de profundidad y algunos errores.	Presentación bien estructurada y clara, con información relevante.	Presentación profesional, completa y pulida, adaptada al contexto de la feria y a la audiencia.
5. Sostenibilidad y Seguridad	No se consideran aspectos de sostenibilidad ni seguridad en el proyecto.	Algunas menciones de sostenibilidad y seguridad, pero de forma superficial.	Integración efectiva de prácticas sostenibles y seguras, adecuadas al contexto.	Ejemplar integración de sostenibilidad y seguridad, alineada a estándares actuales y tendencias del sector.

Leyenda de puntajes

1 - **Necesita Mejora:** El proyecto requiere ajustes significativos en este criterio.

2 - **Bueno: Cumple:** de manera aceptable con los requisitos, aunque existen áreas de mejora.

3 - **Muy Bueno:** Cumple de manera destacada con los requisitos, con pocos detalles a mejorar.

4 - **Excelente:** Excede los requisitos, mostrando un trabajo de alta calidad y profesionalismo.

Meraki

¡Activa tu **CREATIVIDAD**!

BASES CONCURSO

TÓPICO: Gymkana Matemática:

Juego, me divierto y Aprendo

1. **Objetivo**
   La Gymkana Matemática tiene como finalidad generar un espacio lúdico–pedagógico que fortalezca el razonamiento lógico, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones, promoviendo el aprendizaje significativo a través del juego.

2. **Modalidad del juego**
La dinámica se desarrollará mediante un juego de mesa en tamaño real, en el que los estudiantes interactuarán físicamente con el tablero, convirtiéndose en parte activa de la experiencia.

3. **Conformación de equipos**
Se integrarán cuatro equipos (o más), uno por institución educativa participante, cada uno conformado por 6 estudiantes: 2 de Octavo, 2 de Noveno y 2 de Décimo EGB

4. **Identificación de equipos**
Cada equipo estará representado por un color distintivo que lo identificará durante el desarrollo del juego:
   - Rojo
   - Amarillo
   - Azul
   - Verde

5. **Capitanía**
   Cada equipo designará un capitán, quien coordinará la participación, fomentará el consenso en las respuestas y será el portavoz oficial ante los organizadores.

6. **Inicio y orden de participación**
   - Un representante de cada equipo se ubicará en la casilla de inicio.
   - El capitán lanzará el dado para determinar el orden de salida.
   - El equipo que obtenga el mayor puntaje iniciará la competencia, seguido de los demás en orden descendente.

7. **Desarrollo de la dinámica**
   - En cada turno, un integrante del equipo lanzará el dado.
   - Según el número obtenido, deberá responder una pregunta o resolver un desafío matemático correspondiente.
   - Si responde correctamente, avanzará el número de casillas indicado.
   - En caso de que la dinámica del tablero lo establezca, podrá avanzar o retroceder según la instrucción señalada en la casilla.

8. **Tiempo de respuesta**
Cada equipo dispondrá de un minuto para analizar y consensuar la respuesta.
   - Si la respuesta es correcta, avanzará conforme al lanzamiento.
   - Si es incorrecta, permanecerá en la casilla anterior sin avanzar.

9. **Descalificación**
   Si un equipo acumula tres respuestas incorrectas consecutivas, quedará descalificado, priorizando así la preparación, la concentración y el trabajo cooperativo.

10. **Equipo ganador**

Será declarado ganador el equipo que logre llegar primero a la casilla de meta, demostrando precisión, estrategia y cohesión grupal.

11. **Premiación**
    La premiación del equipo ganador se realizará durante la sesión de premiación del evento Meraki.

12. **Disposiciones generales**

- Se promoverá en todo momento el respeto, el juego limpio y la sana competencia.
- Cualquier situación no prevista en estas bases será resuelta por el comité organizador.