

Rúbrica para Evaluar Actividades de Reforzamiento de Aprendizaje (Crucigrama, Sopa de Letras)

Rúbrica Escalar | Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar actividades didácticas dirigidas a estudiantes de educación técnica/tecnológica, con énfasis en la adecuación a la edad de los niños, la pertinencia temática y la inclusión de criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Rúbrica

Rúbrica para Evaluar Actividades de Reforzamiento de Aprendizaje (Crucigrama, Sopa de Letras)

Esta rúbrica está diseñada para evaluar actividades didácticas dirigidas a estudiantes de educación técnica/tecnológica, con énfasis en la adecuación a la edad de los niños, la pertinencia temática y la inclusión de criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Adecuación a la Edad	Excelente (90%+): Actividad diseñada completamente acorde a la edad, con vocabulario y dificultad apropiados. Bueno (80%+): Actividad mayormente adecuada, con leves detalles en vocabulario o dificultad. Aceptable (50%+): Actividad parcialmente adecuada, con vocabulario o conceptos algo complejos para la edad. Pobre (<50%): Actividad inapropiada para la edad, dificultando la comprensión.	0 - 100
Relevancia Temática	Excelente (90%+): Todos los términos y conceptos corresponden claramente a los temas vistos. Bueno (80%+): La mayoría de los términos son pertinentes, con pocos elementos fuera de tema. Aceptable (50%+): Algunos términos no relacionados, lo que puede generar confusión. Pobre (<50%): La actividad no refleja los temas abordados en clase.	0 - 100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Claridad de Instrucciones	Excelente (90%+): Instrucciones precisas, claras y fácilmente entendibles para la edad objetivo. Bueno (80%+): Instrucciones claras pero con pequeñas ambigüedades. Aceptable (50%+): Instrucciones poco claras que requieren explicación adicional. Pobre (<50%): Instrucciones confusas o ausentes.	0 - 100
Diseño Visual y Accesibilidad	Excelente (90%+): Diseño atractivo, con buena legibilidad y accesible para personas con discapacidades visuales. Bueno (80%+): Diseño adecuado, aunque con pequeñas mejoras posibles en accesibilidad. Aceptable (50%+): Diseño poco atractivo o con dificultades de legibilidad. Pobre (<50%): Diseño confuso o inaccesible para ciertos usuarios.	0 - 100
Inclusión de Diversidad Lingüística y Cultural (DEI)	Excelente (90%+): Contenidos y vocabulario respetan y reflejan la diversidad cultural y lingüística del grupo. Bueno (80%+): Mayormente inclusivo, con mínimos elementos que podrían mejorar. Aceptable (50%+): Inclusión limitada o con algunos estereotipos. Pobre (<50%): Contenido excluyente o que refuerza prejuicios culturales o lingüísticos.	0 - 100
Equidad en el Acceso a la Actividad (DEI)	Excelente (90%+): La actividad está diseñada para que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, puedan participar plenamente. Bueno (80%+): La mayoría puede acceder, aunque con ajustes mínimos necesarios. Aceptable (50%+): Algunos estudiantes podrían tener dificultades para acceder sin ayuda. Pobre (<50%): La actividad limita la participación de estudiantes con necesidades especiales.	0 - 100
Creatividad y Originalidad	Excelente (90%+): Actividad innovadora que motiva el aprendizaje y el interés. Bueno (80%+): Actividad adecuada con elementos creativos. Aceptable (50%+): Actividad funcional pero poco original. Pobre (<50%): Actividad repetitiva y sin elementos motivadores.	0 - 100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Facilidad para Evaluar el Aprendizaje	Excelente (90%+): Actividad permite medir claramente el aprendizaje de los temas. Bueno (80%+): Se puede evaluar el aprendizaje aunque con ciertos límites. Aceptable (50%+): Evaluación poco clara o indirecta. Pobre (<50%): No permite evaluar efectivamente el aprendizaje.	0 - 100