

Rúbrica Analítica para Evaluar el Uso de Herramientas Tecnológicas y Digitales en la Enseñanza-Aprendizaje

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

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes de Licenciatura en Tecnología e Informática en el uso de herramientas digitales clave para la gestión y desarrollo de actividades educativas: Google Classroom, Educaplay, Edpuzzle y Padlet. Se valoran aspectos específicos para obtener un diagnóstico detallado de fortalezas y áreas de mejora.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar el Uso de Herramientas Tecnológicas y Digitales en la Enseñanza-Aprendizaje

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes de Licenciatura en Tecnología e Informática en el uso de herramientas digitales clave para la gestión y desarrollo de actividades educativas: Google Classroom, Educaplay, Edpuzzle y Padlet. Se valoran aspectos específicos para obtener un diagnóstico detallado de fortalezas y áreas de mejora.

Criterio de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Gestión de recursos en Google Classroom	Organiza y administra recursos digitales con gran eficiencia, facilitando el acceso y seguimiento para todos los estudiantes.	Gestiona recursos correctamente, con mínimas dificultades en la organización o disponibilidad para los alumnos.	Organiza recursos pero presenta inconsistencias o falta de claridad en la estructura y acceso.	No logra organizar ni gestionar adecuadamente los recursos en la plataforma.
Creación de actividades interactivas en Educaplay	Diseña actividades interactivas variadas, creativas y alineadas con los objetivos de aprendizaje, que fomentan la participación activa.	Realiza actividades interactivas adecuadas y funcionales que apoyan el aprendizaje, aunque con menor creatividad.	Genera actividades con poca interactividad o que no se ajustan totalmente a los objetivos planteados.	No crea actividades interactivas o las diseñadas no cumplen con los propósitos educativos.

Criterio de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Diseño de lecciones con videos interactivos en Edpuzzle	Elabora lecciones con videos interactivos altamente dinámicos, integrando preguntas y comentarios que promueven la reflexión y comprensión.	Desarrolla lecciones con videos interactivos que incluyen preguntas adecuadas, aunque con menor profundidad o variedad.	Incluye videos y preguntas, pero con poca interactividad o relevancia para el aprendizaje.	No utiliza videos interactivos o los incorpora de manera inadecuada y sin aportes al aprendizaje.
Trabajo colaborativo utilizando Padlet	Facilita y promueve un trabajo colaborativo efectivo, con aportes claros, organizados y participación activa de todos los integrantes.	Gestiona trabajo colaborativo con buena participación y organización, aunque con algunas limitaciones en la interacción.	Coordina colaboración pero con baja participación o desorganización en las aportaciones.	No fomenta ni logra un trabajo colaborativo significativo en la plataforma.
Facilitación de lluvia de ideas en Padlet	Conduce sesiones de lluvia de ideas dinámicas, fomentando la creatividad y participación equitativa, registrando ideas relevantes y variadas.	Realiza lluvia de ideas con buena participación y diversidad de aportes, aunque con menor dinamismo o control.	Genera lluvia de ideas con poca participación o ideas poco relacionadas con el tema.	No logra facilitar una lluvia de ideas o esta es limitada y poco productiva.
Integración coherente de las herramientas digitales	Combina todas las herramientas digitales de forma fluida y coherente, favoreciendo un proceso de enseñanza-aprendizaje integral y enriquecido.	Utiliza las herramientas digitales en conjunto con cierta coherencia, aunque con algunas desconexiones en su aplicación.	Emplea las herramientas de manera aislada o con poca coherencia entre ellas en el contexto educativo.	No integra adecuadamente las herramientas digitales, limitando su aporte al aprendizaje.
Creatividad e innovación en el uso de tecnologías	Demuestra alto nivel de creatividad e innovación, explorando funcionalidades avanzadas y personalizando recursos para mejorar el aprendizaje.	Muestra creatividad en el uso de las herramientas, utilizando funciones básicas de manera eficiente y apropiada.	Usa las herramientas de forma convencional, con poca innovación o personalización.	Presenta un uso limitado o repetitivo sin evidenciar creatividad ni innovación.