

Rúbrica Analítica para la Evaluación del 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 universitarios de la Licenciatura en Tecnología e Informática en el uso de plataformas y herramientas digitales (Classroom, Educaplay, Padlet) para la creación y gestión de actividades educativas, diseño de videos interactivos y estrategias de trabajo colaborativo.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para la Evaluación del Uso de Herramientas Tecnológicas y Digitales en la Enseñanza-Aprendizaje

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios de la Licenciatura en Tecnología e Informática en el uso de plataformas y herramientas digitales (Classroom, Educaplay, Padlet) para la creación y gestión de actividades educativas, diseño de videos interactivos y estrategias de trabajo colaborativo.

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Gestión de Classroom	Administra todas las funciones de Classroom de forma eficaz, organizando actividades, recursos y comunicando con claridad a los estudiantes.	Gestiona la mayoría de las funciones de Classroom con algunos errores menores en la organización o comunicación.	Utiliza Classroom de forma básica, con dificultades para organizar actividades o comunicarse adecuadamente.	No gestiona adecuadamente Classroom, generando confusión o falta de organización en la plataforma.

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Creación de actividades en Educaplay	Diseña actividades interactivas pertinentes, creativas y funcionales que favorecen el aprendizaje y la participación.	Desarrolla actividades adecuadas y funcionales con buena relación al contenido, aunque con menor creatividad.	Realiza actividades simples con pertinencia limitada y funcionalidad básica.	Las actividades creadas son poco pertinentes, poco funcionales o no se ajustan al contenido.
Diseño de videos interactivos en Educaplay	Elabora videos interactivos integrando elementos multimedia y preguntas que potencian la comprensión del tema.	Diseña videos interactivos con elementos multimedia adecuados, pero con menor integración de interacción.	Realiza videos con elementos básicos y escasa interactividad.	No logra diseñar videos interactivos o estos carecen de elementos multimedia significativos.
Implementación de estrategias colaborativas con Padlet	Diseña y facilita estrategias colaborativas efectivas, promoviendo la participación activa y el intercambio de ideas.	Implementa estrategias colaborativas funcionales, con participación moderada de los estudiantes.	Aplica estrategias colaborativas con baja participación o interacción limitada.	No implementa o falla en la ejecución de estrategias colaborativas mediante Padlet.
Claridad y organización de los recursos digitales	Los recursos están organizados de forma clara, accesible y coherente con el objetivo de aprendizaje.	Los recursos presentan buena organización con mínimas dificultades para su acceso o comprensión.	Los recursos tienen organización limitada que dificulta un poco su uso o comprensión.	Los recursos están desorganizados o incompletos, dificultando su utilización.
Creatividad e innovación en el uso de herramientas	Demuestra creatividad e innovación destacada en la integración y uso de las herramientas digitales.	Muestra cierta creatividad e innovación en el uso de las herramientas, aunque limitada.	Utiliza las herramientas de forma convencional sin propuestas creativas o innovadoras.	No muestra creatividad ni innovación en el uso de las herramientas digitales.
Integración de contenido a las herramientas digitales	Integra el contenido temático de manera completa y coherente en todas las herramientas utilizadas.	Integra el contenido con coherencia en la mayoría de las herramientas, con algunas omisiones.	Integra el contenido de forma parcial o poco coherente en las herramientas digitales.	No integra el contenido o lo hace de forma incoherente en las herramientas digitales.

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Capacidad para resolver problemas técnicos básicos	Identifica y soluciona rápida y eficazmente problemas técnicos durante el uso de las herramientas.	Resuelve problemas técnicos comunes con algo de ayuda o demora.	Resuelve problemas técnicos básicos con dificultad o requiere mucha asistencia.	No puede resolver problemas técnicos básicos, afectando el desarrollo de la tarea.