

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación para Proyectos de Robótica, Pensamiento Computacional y ABP Informática

Autoevaluación y Coevaluación | Tecnología e Informática | Informática | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que estudiantes de media (15-17 años) evalúen su propio desempeño y el de sus compañeros en proyectos de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) enfocados en robótica, pensamiento computacional e informática. Se valoran aspectos esenciales como comunicación, trabajo en equipo, creatividad y uso de tecnologías, con énfasis en la inclusión y la integración de inteligencia artificial.

Rúbrica

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación para Proyectos de Robótica, Pensamiento Computacional y ABP Informática

Esta rúbrica está diseñada para que estudiantes de media (15-17 años) evalúen su propio desempeño y el de sus compañeros en proyectos de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) enfocados en robótica, pensamiento computacional e informática. Se valoran aspectos esenciales como comunicación, trabajo en equipo, creatividad y uso de tecnologías, con énfasis en la inclusión y la integración de inteligencia artificial.

Criterio	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Comunicación	Se expresa con claridad y respeto, facilitando la comprensión y el intercambio efectivo de ideas dentro del equipo y en la presentación final.	La comunicación es confusa, poco clara o limitada, dificultando la colaboración o la comprensión del proyecto.	
Rol de los estudiantes	Cada integrante cumple activamente su rol asignado, contribuyendo significativamente al desarrollo del proyecto y apoyando a sus compañeros.	Los roles no están bien definidos ni asumidos, lo que afecta negativamente el avance y la organización del proyecto.	

Criterio	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Trabajo en equipo interdisciplinario	Se colabora eficazmente integrando conocimientos y habilidades de distintas áreas para enriquecer el proyecto.	Falta de colaboración y de integración entre áreas, limitando el alcance y la calidad del proyecto.	
Pensamiento computacional	Aplica adecuadamente conceptos de pensamiento lógico, descomposición, algoritmos y depuración para resolver problemas.	No se evidencian procesos claros de pensamiento computacional ni soluciones estructuradas.	
Uso de la robótica e implementación del kit EducaBot	Utiliza el kit EducaBot de forma creativa y funcional para diseñar y programar soluciones que cumplan los objetivos del proyecto.	Uso limitado o incorrecto del kit EducaBot, que no contribuye efectivamente al proyecto.	
Creatividad y resolución de problemas	Demuestra innovación y estrategias efectivas para superar retos o dificultades durante el proyecto.	No propone soluciones creativas ni logra resolver problemas que surgen durante el desarrollo.	
Inclusión	Considera y promueve la participación de todos los miembros, valorando la diversidad y asegurando igualdad de oportunidades.	No se evidencia inclusión ni respeto hacia la diversidad dentro del equipo o en la propuesta final.	
Integración de Inteligencia Artificial (IA) en el proyecto	Incorpora herramientas o conceptos de IA de manera relevante y adecuada que aportan valor al producto final.	No se integra IA o su inclusión es superficial y no contribuye al proyecto.	