

Rúbrica Analítica para Evaluar Uso de Robótica y Pensamiento Computacional en la Educación Postural para Evitar Lesiones Físicas en Deportes

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Tecnología | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes de secundaria (12-15 años) en un proyecto que integra robótica, pensamiento computacional y educación postural para prevenir lesiones deportivas. Evalúa habilidades individuales y grupales en comunicación, trabajo interdisciplinario, creatividad y uso de IA, entre otros aspectos clave.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Uso de Robótica y Pensamiento Computacional en la Educación Postural para Evitar Lesiones Físicas en Deportes

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes de secundaria (12-15 años) en un proyecto que integra robótica, pensamiento computacional y educación postural para prevenir lesiones deportivas. Evalúa habilidades individuales y grupales en comunicación, trabajo interdisciplinario, creatividad y uso de IA, entre otros aspectos clave.

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Bajo
Comunicación y rol de los estudiantes Claridad, liderazgo y participación activa en el proyecto.	Se comunica con claridad y asume un rol activo, guiando al equipo y facilitando el entendimiento de conceptos complejos.	Se comunica adecuadamente y cumple su rol asignado, participando en las actividades del equipo.	Presenta dificultades para comunicarse y desempeñar su rol, participando poco o de forma pasiva.
Trabajo en equipo e interdisciplinario Colaboración efectiva integrando conocimientos de distintas áreas.	Colabora activamente, integrando aportes interdisciplinarios y fomentando un ambiente inclusivo y respetuoso.	Trabaja en equipo y considera aportes de otras disciplinas, aunque con cierta dependencia de otros miembros.	Presenta dificultades para colaborar o integrar conocimientos de otras áreas, afectando el trabajo grupal.

Criterios de Evaluación	Excelente	Bueno	Bajo
Pensamiento computacional Capacidad para descomponer problemas, reconocer patrones y diseñar algoritmos.	Aplica pensamiento computacional de forma avanzada, descompone problemas complejos y crea soluciones eficientes.	Utiliza pensamiento computacional para resolver problemas, aunque con soluciones básicas o poco optimizadas.	No logra aplicar adecuadamente el pensamiento computacional, mostrando confusión o soluciones incompletas.
Uso de la Robótica Implementación y manejo de componentes robóticos en el proyecto.	Integra y maneja la robótica con habilidad, demostrando comprensión profunda del funcionamiento y aplicación.	Utiliza la robótica correctamente, aunque con limitaciones en su integración o manejo.	Presenta dificultades en el uso de la robótica que afectan el desarrollo del proyecto.
Creatividad y resolución de problemas Innovación y capacidad para encontrar soluciones originales y efectivas.	Propone ideas creativas y soluciones innovadoras que mejoran claramente el proyecto.	Ofrece soluciones funcionales y algunas ideas creativas, aunque convencionales.	Muestra escasa creatividad y dificultades para resolver problemas de manera efectiva.
Inclusión de la Inteligencia Artificial (IA) en alguna fase del proyecto Incorpora IA para mejorar procesos o resultados.	Integra IA de manera efectiva y pertinente, potenciando el proyecto con análisis o automatización avanzada.	Incluye IA con uso básico o limitado que contribuye al proyecto, pero sin explotar su potencial.	No incluye o utiliza incorrectamente la IA, sin aportar valor al proyecto.
Producto final Calidad, funcionalidad y presentación del proyecto entregado.	El producto es completo, funcional, bien presentado y cumple con todos los objetivos planteados.	El producto cumple con la mayoría de los objetivos, presenta funcionalidad adecuada y presentación aceptable.	El producto es incompleto, presenta fallas significativas en funcionalidad o una presentación pobre.