

Rúbrica Analítica para Diseño de Escape Room y Museo Virtual sobre el Antiguo Egipto

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el desempeño de los estudiantes en la creación de un Escape Room interactivo en Genially y un Museo Virtual en Google Sites, enfocándose en la investigación del Antiguo Egipto y la aplicación de estrategias de pensamiento computacional en equipo.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Diseño de Escape Room y Museo Virtual sobre el Antiguo Egipto

Esta rúbrica evalúa el desempeño de los estudiantes en la creación de un Escape Room interactivo en Genially y un Museo Virtual en Google Sites, enfocándose en la investigación del Antiguo Egipto y la aplicación de estrategias de pensamiento computacional en equipo.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Investigación sobre la organización social	Presenta información detallada, precisa y bien organizada sobre la organización social del Antiguo Egipto con múltiples ejemplos.	Incluye información correcta y clara sobre la organización social con algunos detalles relevantes.	La información es básica y poco detallada; algunos datos pueden ser imprecisos o incompletos.	La información es confusa, incorrecta o muy limitada sobre la organización social.
Investigación sobre el río Nilo	Explica claramente la importancia del río Nilo con datos completos y su influencia en la civilización egipcia.	Describe el río Nilo y su rol con información correcta pero menos detallada.	La descripción es superficial y carece de algunos aspectos importantes del río Nilo.	No comprende ni explica adecuadamente la importancia del río Nilo.
Investigación sobre la escritura jeroglífica	Muestra un conocimiento profundo y preciso sobre la escritura jeroglífica, incluyendo ejemplos y significado.	Proporciona información clara y correcta sobre la escritura jeroglífica con algunos ejemplos.	La información es limitada y solo cubre aspectos básicos de la escritura jeroglífica.	No presenta información clara o correcta sobre la escritura jeroglífica.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Diseño e interactividad del Escape Room en Genially	El Escape Room es creativo, interactivo y fácil de navegar, con retos claros y bien relacionados con el tema.	El Escape Room tiene buena interactividad y diseño, aunque puede mejorar en creatividad o navegación.	El diseño es básico y la interactividad limitada; algunos retos no están bien integrados al tema.	El Escape Room carece de interactividad o es difícil de usar y poco relacionado con el tema.
Diseño y organización del Museo Virtual en Google Sites	El museo está bien organizado, visualmente atractivo y presenta la información de forma clara y coherente.	El museo es organizado y presenta la información de manera adecuada, aunque con menor atractivo visual.	La organización es poco clara y el diseño simple; la información puede estar desordenada.	El museo virtual está desorganizado o incompleto, dificultando la comprensión del contenido.
Aplicación de pensamiento computacional (descomposición y patrones)	Usa claramente la descomposición y reconocimiento de patrones para organizar y resolver problemas del proyecto.	Aplica la descomposición y patrones, aunque con menor claridad o profundidad en algunas partes.	Se identifica un intento de usar pensamiento computacional, pero es poco efectivo o incompleto.	No aplica estrategias de pensamiento computacional en la elaboración del proyecto.
Trabajo en equipo y colaboración	Participa activamente, comparte ideas, respeta turnos y contribuye significativamente al trabajo grupal.	Contribuye al equipo y coopera con los compañeros, aunque con participación moderada.	Participa poco y a veces dificulta la colaboración o la comunicación en el equipo.	No colabora ni participa en el trabajo en equipo, afectando el desarrollo del proyecto.
Creatividad e innovación en el proyecto	El proyecto destaca por su originalidad, uso innovador de herramientas y contenido atractivo.	Presenta algunas ideas creativas y buen uso de las herramientas disponibles.	La creatividad es limitada; el proyecto es funcional pero poco innovador.	No muestra creatividad ni innovación; el proyecto es muy básico o repetitivo.