

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

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

Descripción

Esta rúbrica evalúa el diseño de un Escape Room interactivo en Genially y un Museo Virtual en Google Sites, centrados en una misión arqueológica sobre las dimensiones de la civilización del Antiguo Egipto. Se valoran las competencias de pensamiento computacional, trabajo colaborativo, resolución de problemas, uso significativo de tecnologías digitales, creatividad, investigación y comunicación de resultados en estudiantes de primaria (6-11 años).

Rúbrica

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

Esta rúbrica evalúa el diseño de un Escape Room interactivo en Genially y un Museo Virtual en Google Sites, centrados en una misión arqueológica sobre las dimensiones de la civilización del Antiguo Egipto. Se valoran las competencias de pensamiento computacional, trabajo colaborativo, resolución de problemas, uso significativo de tecnologías digitales, creatividad, investigación y comunicación de resultados en estudiantes de primaria (6-11 años).

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Pensamiento Computacional Aplicación de algoritmos, descomposición y secuenciación en el diseño.	Utiliza algoritmos claros y bien estructurados; descompone la misión en partes lógicas y organiza las actividades en secuencia coherente.	Aplica algoritmos y descomposición con cierta claridad; la secuencia es generalmente lógica.	Intenta aplicar algoritmos o descomposición, pero la secuencia presenta inconsistencias o falta claridad.	No aplica pensamiento computacional o la aplicación es confusa e ilógica.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Trabajo Colaborativo Participación activa y coordinación con el equipo.	Colabora efectivamente, escucha a sus compañeros y contribuye con ideas constructivas en todas las etapas.	Participa y coopera en la mayoría de las actividades, aportando ideas y respetando al equipo.	Colabora ocasionalmente pero con poca iniciativa o comunicación limitada.	No colabora ni participa en el trabajo grupal o genera conflictos.
Resolución de Problemas Identificación y solución creativa de desafíos en el proyecto.	Identifica claramente los problemas y propone soluciones innovadoras y efectivas para superarlos.	Reconoce los problemas y ofrece soluciones adecuadas, aunque poco innovadoras.	Identifica problemas pero las soluciones son limitadas o poco efectivas.	No identifica problemas o no propone soluciones.
Uso Significativo de Tecnologías Digitales Integración adecuada y funcional de Genially y Google Sites.	Usa Genially y Google Sites con destreza, integrando herramientas digitales de forma innovadora y funcional.	Utiliza las plataformas correctamente, con algunas funciones básicas implementadas.	Usa las herramientas digitales de forma limitada o con dificultades técnicas visibles.	No usa las tecnologías digitales adecuadamente o el proyecto presenta fallas técnicas graves.
Creatividad Originalidad y atractivo visual y conceptual del proyecto.	El proyecto es altamente original, atractivo y demuestra creatividad en diseño y contenido.	Presenta creatividad en algunos elementos visuales y conceptuales, aunque es convencional en otros.	La creatividad es limitada, con poca originalidad en diseño y contenido.	El proyecto carece de creatividad y es poco atractivo visual y conceptualmente.
Investigación Calidad y pertinencia de la información sobre el Antiguo Egipto.	Incluye información precisa, relevante y bien organizada, demostrando investigación profunda.	Presenta información adecuada y mayormente relevante, con buena organización.	La información es básica, con algunas imprecisiones o falta de profundidad.	La información es insuficiente, irrelevante o incorrecta.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Comunicación de Resultados Claridad y efectividad en la presentación y explicación del proyecto.	Comunica ideas claramente, con lenguaje apropiado y utiliza medios visuales que facilitan la comprensión.	Presenta la información de forma clara, aunque con algunos detalles poco desarrollados.	La comunicación es poco clara o confusa en algunos aspectos.	No logra comunicar adecuadamente el proyecto o la explicación es incomprensible.
Integración de Dimensiones de la Civilización Egipcia Incorpora aspectos culturales, históricos, sociales y tecnológicos en el proyecto.	Integra de manera completa y coherente todas las dimensiones, mostrando comprensión profunda.	Incluye varias dimensiones de forma adecuada, aunque con menor profundidad.	Incorpora algunas dimensiones, pero de forma superficial o incompleta.	No integra las dimensiones o lo hace de manera incorrecta.