

Rúbrica Analítica para Evaluar la Planificación Docente a través de un Videojuego de Realidad Aumentada

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la comprensión y aplicación de los componentes de la planificación docente mediante la interacción con un videojuego desarrollado en Scratch, fomentando el aprendizaje significativo y la colaboración entre estudiantes universitarios.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar la Planificación Docente a través de un Videojuego de Realidad Aumentada

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la comprensión y aplicación de los componentes de la planificación docente mediante la interacción con un videojuego desarrollado en Scratch, fomentando el aprendizaje significativo y la colaboración entre estudiantes universitarios.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Identificación de los componentes de la planificación	Identifica correctamente y de manera completa todos los componentes clave de la planificación docente.	Identifica la mayoría de los componentes de la planificación con algunos detalles incompletos.	Reconoce algunos componentes básicos, pero omite o confunde varios elementos importantes.	No logra identificar los componentes principales de la planificación docente.
Comprensión de la función de la evaluación formativa	Explica claramente la función y beneficios de la evaluación formativa en el proceso educativo, relacionándolo con el videojuego.	Describe adecuadamente la función de la evaluación formativa, aunque con explicaciones poco profundas.	Muestra comprensión limitada sobre la evaluación formativa y su función en el aprendizaje.	No comprende la función de la evaluación formativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Uso de herramientas digitales para aprendizajes significativos	Utiliza eficazmente el videojuego de Realidad Aumentada y otras herramientas digitales para facilitar aprendizajes profundos y significativos.	Usa el videojuego y herramientas digitales de forma adecuada, aunque con cierto margen de mejora en la aplicación.	Emplea herramientas digitales de manera limitada y con poca conexión a aprendizajes significativos.	No utiliza o utiliza incorrectamente las herramientas digitales disponibles.
Participación activa en actividades colaborativas	Contribuye de forma constante y constructiva, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo.	Participa de manera regular en actividades colaborativas, aunque con aportes poco profundos.	Participa de forma esporádica y con poca interacción efectiva en el grupo.	No participa o dificulta el trabajo colaborativo.
Integración del contenido del videojuego con la planificación docente	Relaciona de manera precisa y creativa el contenido del videojuego con los componentes de la planificación docente.	Relación adecuada entre el videojuego y la planificación, aunque con conexiones básicas.	Establece vínculos superficiales o poco claros entre el videojuego y la planificación docente.	No logra integrar el contenido del videojuego con la planificación docente.
Capacidad para resolver problemas y desafíos propuestos en el videojuego	Resuelve todos los desafíos del videojuego con autonomía y pensamiento crítico.	Resuelve la mayoría de los desafíos con alguna guía o apoyo.	Resuelve algunos desafíos, pero con dificultades y poca autonomía.	No logra resolver los desafíos planteados en el videojuego.
Reflexión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje	Realiza reflexiones profundas y fundamentadas sobre el impacto de la planificación y la evaluación en el aprendizaje.	Ofrece reflexiones adecuadas, aunque poco elaboradas o generales.	Realiza reflexiones superficiales o poco relacionadas con la experiencia.	No realiza reflexiones o las realiza de manera irrelevante.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Presentación y organización del trabajo final	Presenta el trabajo de forma clara, ordenada y coherente, con excelente uso de recursos digitales.	Presenta el trabajo bien organizado, con algunos errores menores en la claridad o uso de recursos.	Presenta el trabajo con organización limitada y errores que afectan la comprensión.	Presenta el trabajo de forma desorganizada y confusa, dificultando su entendimiento.