

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación: Proyecto de Robótica y Reciclaje con Pensamiento Computacional

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

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que estudiantes de secundaria (12-15 años) evalúen su propio trabajo y el de sus compañeros en un proyecto de ABP enfocado en la reutilización de basura y productos reciclados para crear juegos y elementos lúdicos con aportes robóticos. Se consideran criterios de desempeño y aspectos de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Rúbrica

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación: Proyecto de Robótica y Reciclaje con Pensamiento Computacional

Esta rúbrica está diseñada para que estudiantes de secundaria (12-15 años) evalúen su propio trabajo y el de sus compañeros en un proyecto de ABP enfocado en la reutilización de basura y productos reciclados para crear juegos y elementos lúdicos con aportes robóticos. Se consideran criterios de desempeño y aspectos de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Criterios de Evaluación	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Creatividad en el uso de materiales reciclados para construir juegos o elementos lúdicos.	Utiliza materiales reciclados de forma innovadora y funcional, aportando ideas originales al proyecto.	Usa los materiales reciclados de forma limitada o poco funcional, sin aportar creatividad.	
Integración de componentes robóticos en el diseño del juego o elemento lúdico.	Incorpora componentes robóticos que mejoran claramente la funcionalidad y jugabilidad del proyecto.	La integración robótica es mínima, incorrecta o no contribuye al funcionamiento del proyecto.	

Criterios de Evaluación	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Aplicación del pensamiento computacional para resolver problemas durante la construcción y programación.	Demuestra un uso efectivo y claro de algoritmos, descomposición y lógica en el desarrollo del proyecto.	No aplica o aplica incorrectamente los conceptos de pensamiento computacional en el proyecto.	
Trabajo colaborativo y comunicación con el equipo.	Participa activamente, escucha, aporta ideas y respeta a los compañeros durante todo el proceso.	No colabora, interrumpe o muestra poca comunicación y respeto hacia el equipo.	
Respeto y valoración de la diversidad en ideas y habilidades dentro del equipo.	Reconoce y valora las diferentes perspectivas, habilidades y formas de pensar de todos los integrantes.	Ignora o minimiza las aportaciones de algunos compañeros por diferencias personales o culturales.	
Equidad en la distribución de tareas y responsabilidades durante el proyecto.	Se asegura de que todas las personas tengan oportunidades justas para participar y aportar.	Distribuye las tareas de forma desigual o excluye a algunos integrantes del trabajo.	
Inclusión de soluciones accesibles y adaptadas para todos los usuarios del juego o elemento lúdico.	Diseña el proyecto considerando diferentes capacidades y necesidades, promoviendo la inclusión.	No considera adaptaciones ni accesibilidad en el diseño para usuarios con diversas capacidades.	
Responsabilidad y compromiso con el cuidado del medio ambiente a través del uso de materiales reciclados.	Muestra conciencia ambiental y promueve la reutilización de materiales para reducir desperdicios.	No demuestra interés por el uso responsable de materiales reciclados ni el impacto ambiental.	