

Rúbrica Analítica para la Evaluación de Programación de la Enseñanza, Componentes Didácticos y Tecnologías Emergentes

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras mediante videojuegos interactivos con Realidad Aumentada en Scratch, enfocándose en la integración tecnológica, programación, diseño didáctico, análisis de gamificación y trabajo colaborativo.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para la Evaluación de Programación de la Enseñanza, Componentes Didácticos y Tecnologías Emergentes

Esta rúbrica evalúa el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras mediante videojuegos interactivos con Realidad Aumentada en Scratch, enfocándose en la integración tecnológica, programación, diseño didáctico, análisis de gamificación y trabajo colaborativo.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Uso efectivo de Scratch y la extensión Video para crear recursos didácticos interactivos	Utiliza Scratch y la extensión Video de forma avanzada, integrando múltiples recursos interactivos con fluidez y creatividad.	Emplea Scratch y la extensión Video correctamente, con algunos recursos interactivos bien integrados.	Usa Scratch y la extensión Video de manera básica, con recursos limitados y poca interacción.	No utiliza adecuadamente Scratch ni la extensión Video o los recursos son mínimos y poco funcionales.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Diseño y programación del juego didáctico	El juego posee una programación clara, funcional y creativa que favorece la experiencia educativa y es libre de errores.	El juego está bien programado con mínimos errores que no afectan significativamente la experiencia educativa.	El juego presenta errores de programación que afectan la funcionalidad, aunque el diseño es entendible.	El juego tiene programación deficiente o incompleta que impide su uso educativo.
Integración de elementos de Realidad Aumentada	La Realidad Aumentada está integrada de forma innovadora y coherente, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.	Se integra la Realidad Aumentada de manera adecuada, con aporte positivo al aprendizaje.	La integración de Realidad Aumentada es limitada o poco coherente con la propuesta didáctica.	No se integra Realidad Aumentada o su uso es inapropiado para el aprendizaje.
Análisis del potencial de la gamificación y recursos digitales para aprendizajes significativos	Realiza un análisis profundo y crítico, identificando múltiples beneficios y retos de la gamificación y recursos digitales.	Hace un análisis correcto que reconoce los principales beneficios y algunos retos de la gamificación.	El análisis es superficial, con comprensión limitada sobre el potencial de la gamificación y recursos digitales.	No realiza un análisis o éste carece de fundamentación y comprensión del tema.
Creatividad e innovación en la propuesta pedagógica	La propuesta es altamente creativa, original y presenta soluciones innovadoras para integrar tecnología y aprendizaje.	La propuesta muestra creatividad con algunas ideas innovadoras y buen diseño pedagógico.	La propuesta es convencional, con pocas aportaciones creativas o innovadoras.	La propuesta carece de creatividad y es poco original o inapropiada.
Coherencia didáctica y alineación con objetivos de aprendizaje	Los componentes didácticos están perfectamente alineados con los objetivos y favorecen aprendizajes significativos.	La mayoría de los componentes didácticos son coherentes con los objetivos y apoyan el aprendizaje.	La coherencia entre componentes y objetivos es parcial o débil, con algunos elementos desconectados.	La propuesta carece de coherencia didáctica y no se relaciona con los objetivos de aprendizaje.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Trabajo colaborativo en el diseño de la propuesta tecnológica	El trabajo colaborativo es evidente, con roles claros, comunicación efectiva y contribución equitativa de todos.	Existe trabajo en equipo con buena comunicación y participación mayoritaria de los integrantes.	El trabajo colaborativo es limitado, con participación desigual y poca coordinación.	No se evidencia trabajo colaborativo o la participación es mínima y desorganizada.
Presentación y documentación del proyecto	La presentación es clara, organizada y profesional; la documentación es completa y detallada.	La presentación es buena y la documentación adecuada con información relevante.	La presentación y documentación son básicas, con información insuficiente o poco clara.	La presentación es desorganizada y la documentación es incompleta o inexistente.