

Rúbrica Analítica para Proyecto Radioteam Medicina: Juego Didáctico en Tomografía Computarizada y Resonancia Magnética

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Salud | Medicina | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el desarrollo de un juego didáctico para el aprendizaje sobre calidad de imagen, artefactos y protocolos en Tomografía Computarizada (TC) y Resonancia Magnética (RM) en estudiantes universitarios. Cada criterio se califica en cinco niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora específicas.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Proyecto Radioteam Medicina: Juego Didáctico en Tomografía Computarizada y Resonancia Magnética

Esta rúbrica evalúa el desarrollo de un juego didáctico para el aprendizaje sobre calidad de imagen, artefactos y protocolos en Tomografía Computarizada (TC) y Resonancia Magnética (RM) en estudiantes universitarios. Cada criterio se califica en cinco niveles para identificar fortalezas y áreas de mejora específicas.

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Contenido Científico y Técnico	Información precisa, completa y actualizada sobre calidad de imagen, artefactos y protocolos en TC y RM; refleja dominio profundo.	Información mayormente precisa y relevante, con mínimas omisiones o errores menores.	Contenido adecuado pero con algunas imprecisiones o falta de profundidad en ciertos aspectos.	Información incompleta o con errores que afectan la comprensión del tema.	Contenido incorrecto o muy limitado, carece de relevancia para los objetivos del proyecto.

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Diseño y Creatividad del Juego	Diseño innovador, atractivo y original que facilita el aprendizaje y mantiene el interés del usuario.	Diseño atractivo y funcional con algunos elementos creativos que favorecen el aprendizaje.	Diseño adecuado pero poco innovador o con elementos visuales limitados.	Diseño básico con poco atractivo visual y escasa creatividad.	Diseño pobre, confuso o poco estimulante que dificulta el aprendizaje.
Interactividad y Usabilidad	El juego es altamente interactivo, fácil de usar y accesible; navegación intuitiva sin errores.	Interactividad buena con mínimas dificultades en el uso o navegación.	Interactividad funcional pero con algunos problemas que afectan la experiencia.	Interactividad limitada y dificultades notables en usabilidad o navegación.	El juego es difícil de usar, poco interactivo o presenta errores que impiden su funcionamiento.
Claridad y Precisión en Instrucciones	Instrucciones claras, precisas y completas que permiten comprender y usar el juego sin dudas.	Instrucciones claras con mínimas ambigüedades o faltas de detalle.	Instrucciones entendibles pero con algunas ambigüedades o falta de precisión.	Instrucciones poco claras o incompletas que dificultan el uso del juego.	Instrucciones confusas, erróneas o ausentes que impiden el uso correcto del juego.
Aplicación de Protocolos en TC y RM	Protocolos aplicados correctamente y contextualizados dentro del juego, reflejando comprensión profunda.	Protocolos aplicados correctamente con mínimas imprecisiones o falta de contextualización.	Protocolos aplicados adecuadamente pero con algunas imprecisiones o falta de detalle.	Protocolos aplicados de forma limitada o con errores que afectan su validez.	Protocolos aplicados incorrectamente o ausentes en el desarrollo del juego.
Identificación y Explicación de Artefactos	Artefactos claramente identificados y explicados con detalles precisos y ejemplos relevantes.	Artefactos identificados y explicados correctamente con mínimas omisiones.	Artefactos identificados pero con explicaciones superficiales o poco claras.	Artefactos mal identificados o explicados de forma poco precisa.	No identifica ni explica los artefactos relacionados con TC y RM.

Criterios de Evaluación	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Integración del Juego con Objetivos de Aprendizaje	El juego integra perfectamente todos los objetivos educativos propuestos, facilitando el aprendizaje significativo.	Buena integración de la mayoría de los objetivos con algún detalle menor sin cubrir.	Integración adecuada aunque algunos objetivos no están completamente abordados.	Integración limitada, con varios objetivos poco o nada considerados.	El juego no refleja los objetivos educativos planteados.
Presentación y Documentación del Proyecto	Presentación clara, organizada y profesional; documentación completa que facilita la comprensión y uso del juego.	Presentación adecuada con documentación clara y suficiente para entender el proyecto.	Presentación y documentación aceptables pero con detalles que dificultan la comprensión.	Presentación pobre y documentación incompleta o confusa.	Presentación desorganizada y sin documentación o con documentación insuficiente.