

Rúbrica Analítica para Evaluar el Uso de las TIC en Proyectos Comunitarios e Interdisciplinarios

Rúbrica Analítica | Tecnología e Informática | Tecnología | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el diseño e implementación de proyectos comunitarios e interdisciplinarios apoyados en herramientas digitales, tales como recursos interactivos, simuladores y entornos virtuales, con el fin de dinamizar los procesos de enseñanza en estudiantes de secundaria (12-15 años). Se valoran aspectos técnicos, creativos, colaborativos y de inclusión para promover una educación equitativa y diversa.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar el Uso de las TIC en Proyectos Comunitarios e Interdisciplinarios

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el diseño e implementación de proyectos comunitarios e interdisciplinarios apoyados en herramientas digitales, tales como recursos interactivos, simuladores y entornos virtuales, con el fin de dinamizar los procesos de enseñanza en estudiantes de secundaria (12-15 años). Se valoran aspectos técnicos, creativos, colaborativos y de inclusión para promover una educación equitativa y diversa.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Diseño del Proyecto	El proyecto está claramente diseñado con objetivos precisos, integrando múltiples disciplinas y utilizando herramientas digitales de forma innovadora y coherente.	El proyecto tiene un diseño claro, integrando al menos dos disciplinas y usando herramientas digitales adecuadamente.	El diseño del proyecto es básico, con integración limitada de disciplinas y uso elemental de herramientas digitales.	El proyecto carece de diseño claro, sin integración interdisciplinaria ni uso adecuado de tecnologías.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Implementación de Herramientas Digitales	Utiliza recursos digitales (simuladores, entornos virtuales) de manera avanzada para enriquecer el aprendizaje y participación comunitaria.	Utiliza recursos digitales con eficacia para apoyar el proyecto y facilitar el aprendizaje.	Usa herramientas digitales de forma limitada o con dificultades que afectan la calidad del proyecto.	No logra implementar herramientas digitales o su uso es inadecuado y perjudica el desarrollo del proyecto.
Creatividad e Innovación	Demuestra alta creatividad e innovación en el planteamiento y desarrollo del proyecto, aportando ideas originales que dinamizan el aprendizaje.	Muestra creatividad adecuada y algunas ideas innovadoras en el proyecto.	Presenta poca creatividad, con ideas convencionales y poco originales.	No muestra creatividad ni innovación, el proyecto es repetitivo o poco atractivo.
Colaboración y Trabajo en Equipo	Participa activamente, fomenta la cooperación y contribuye positivamente al trabajo grupal, integrando aportes diversos.	Participa adecuadamente y coopera con el equipo para cumplir objetivos.	Participa de forma limitada o solo en actividades puntuales, con poca colaboración.	No participa ni colabora en el equipo, dificultando el avance del proyecto.
Comunicación y Presentación	Presenta el proyecto con claridad, usando lenguaje adecuado, apoyos visuales digitales y responde preguntas con seguridad.	La presentación es clara y organizada, con apoyos digitales adecuados.	La presentación es poco clara o desorganizada, con uso limitado de apoyos digitales.	No logra comunicar el proyecto claramente ni utiliza apoyos digitales para facilitar la comprensión.
Relevancia Comunitaria	El proyecto responde claramente a una necesidad real de la comunidad y propone soluciones viables e inclusivas.	El proyecto identifica una necesidad comunitaria y propone soluciones pertinentes.	El proyecto tiene una conexión limitada con necesidades comunitarias o las soluciones son poco claras.	El proyecto no considera necesidades comunitarias ni ofrece soluciones aplicables.

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Incorporación de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)	Integra activamente principios de DEI, asegurando que todas las voces y perspectivas sean valoradas y representadas en el proyecto.	Considera aspectos de diversidad y equidad en el desarrollo del proyecto, aunque con margen de mejora.	Reconoce la importancia de DEI pero su incorporación es superficial o limitada.	No considera aspectos de diversidad, equidad ni inclusión en el proyecto.
Uso Responsable y Ético de las TIC	Demuestra un uso responsable, ético y seguro de las tecnologías digitales, respetando derechos y normativas vigentes.	Usa las TIC con responsabilidad, respetando normas básicas de ética y seguridad.	Presenta algunas acciones poco responsables o desconocimiento parcial de normas éticas en TIC.	No demuestra responsabilidad ni ética en el uso de tecnologías digitales, generando riesgos o conflictos.