

Rúbrica Analítica para Evaluar la Apropiación Tecno-Pedagógica, Juicio Crítico y Capacidad de Argumentación en el Diseño Institucional Asistido por IA en Educación General

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Educación general | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para valorar detalladamente el nivel de competencia de estudiantes de posgrado en el diseño institucional asistido por IA, focalizando en la ingeniería del prompt, estructura didáctica, integración lúdica, evaluación, juicio crítico, argumentación, y aspectos de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar la Apropiación Tecno-Pedagógica, Juicio Crítico y Capacidad de Argumentación en el Diseño Institucional Asistido por IA en Educación General

Esta rúbrica está diseñada para valorar detalladamente el nivel de competencia de estudiantes de posgrado en el diseño institucional asistido por IA, focalizando en la ingeniería del prompt, estructura didáctica, integración lúdica, evaluación, juicio crítico, argumentación, y aspectos de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Criterios de Evaluación	Excelente (3 puntos) - Nivel Maestría	Satisfactorio (2 puntos) - Nivel Básico	Requiere Apoyo (1 punto) - Nivel Insuficiente
-------------------------	---------------------------------------	---	---

1. Ingeniería del Prompt y Estructura Didáctica Precisión y profundidad en la formulación de instrucciones para IA que integran contexto, teoría y necesidad educativa, con perfecta alineación entre objetivo general y plan de clase.	Formula instrucciones precisas, integrando el contexto, el enfoque teórico y la necesidad educativa. El objetivo general y el plan de clase están perfectamente alineados.	Da instrucciones genéricas a la IA. El plan de clase responde al objetivo, pero carece de un enfoque pedagógico profundo o innovador.	Se limita a ingresar palabras clave simples. El resultado arrojado por la IA carece de estructura lógica o no responde al caso asignado.
2. Integración Lúdica y Evaluación Uso efectivo de estrategias de gamificación y una rúbrica que evalúa competencias reales desarrolladas en la actividad.	La estrategia de gamificación es un verdadero vehículo de aprendizaje y no un adorno. La rúbrica generada evalúa las competencias reales desarrolladas en la actividad.	La gamificación es entretenida pero su conexión con el aprendizaje es débil. La rúbrica generada es genérica y evalúa aspectos superficiales.	No logra integrar elementos lúdicos relevantes ni diseñar una rúbrica coherente con el aprendizaje esperado.
3. Juicio Crítico en el Uso de IA Capacidad para evaluar críticamente las respuestas generadas por IA y seleccionar o modificar contenido pertinente y riguroso.	Analiza críticamente las propuestas de la IA, validando su pertinencia y calidad, realizando ajustes fundamentados para mejorar el diseño.	Reconoce algunas limitaciones de la IA pero realiza pocos ajustes o evaluaciones críticas al contenido generado.	Acepta sin cuestionar el contenido generado por IA, sin realizar evaluaciones ni modificaciones pertinentes.
4. Capacidad de Argumentación Claridad, coherencia y fundamentación en la defensa de decisiones pedagógicas y tecnológicas durante el diseño institucional.	Presenta argumentos sólidos, coherentes y fundamentados que justifican las decisiones tomadas en el diseño, incluyendo recursos tecnológicos y pedagógicos.	Argumenta de forma clara pero con fundamentación limitada o parcial en la justificación de decisiones.	Expone argumentos poco claros, inconsistentes o sin bases que justifiquen las decisiones pedagógicas o tecnológicas.
5. Inclusión de Perspectivas de Diversidad Incorporación activa y respetuosa de diversas perspectivas culturales, sociales y cognitivas en el diseño.	Integra diversas perspectivas culturales y sociales de forma significativa, enriqueciendo el diseño y asegurando pertinencia para variados grupos.	Incluye algunas consideraciones de diversidad, aunque de forma superficial o limitada en el diseño.	Ignora o minimiza la importancia de la diversidad cultural y social en el diseño institucional.

6. Equidad en el Acceso y Participación Diseño que garantiza oportunidades equitativas para todos los estudiantes, atendiendo barreras y facilitando la participación.	El diseño contempla activamente estrategias para superar barreras y garantizar la participación equitativa de todos los estudiantes.	Reconoce la necesidad de equidad pero propone medidas limitadas o poco desarrolladas para asegurarla.	No considera aspectos que promuevan la equidad en acceso ni participación dentro del diseño.
7. Inclusión Tecnológica Accesible Uso de tecnología y recursos IA que consideren accesibilidad para personas con diferentes capacidades y contextos.	Selecciona y adapta tecnologías que aseguran accesibilidad universal, considerando necesidades especiales y contextos diversos.	Propone tecnologías con cierto grado de accesibilidad, pero sin adaptaciones significativas o universales.	Utiliza tecnologías sin considerar accesibilidad ni adaptaciones para distintos usuarios.
8. Reflexión Ética sobre el Uso de IA en Educación Consideración crítica de aspectos éticos relacionados con la integración de IA, incluyendo privacidad, sesgos y responsabilidad.	Demuestra comprensión profunda y crítica sobre implicaciones éticas del uso de IA, proponiendo estrategias responsables y conscientes.	Reconoce aspectos éticos básicos, aunque sin profundizar o proponer acciones concretas para su manejo.	Ignora o subestima las consideraciones éticas relacionadas con la implementación de IA en la educación.