

Rúbrica de evaluación

Reacondicionamiento del aula

Programa: Programa de Innovación Tecnológica
Actividad: Reacondicionamiento del aula
Fecha / Grupo / Evaluador/a: Fecha: _____ Grupo: _____
 Evaluador/a: _____

Instrucciones de uso: marque un nivel por criterio. La puntuación total es la suma de niveles por criterio.

Puntuación: mínimo 7 puntos | máximo 28 puntos. Nota final: _____ / 28.

Criterios de evaluación	1 - Insuficiente	2 - Aceptable	3 - Bueno	4 - Excelente
Explicación y aplicación de la fase 1 "Empatizar"	No explica ni aplica adecuadamente la fase de empatía ni sus dinámicas.	Menciona la fase y algunas dinámicas, pero con poca claridad o aplicación limitada.	Explica la fase y propone dinámicas adecuadas, aunque con menor profundidad o detalle.	Explica claramente la importancia de empatizar con estudiantes y presenta dinámicas efectivas para registrar percepciones detalladas.
Síntesis y definición en la fase 2 "Definir"	No logra definir oportunidades claras ni priorizarlas a partir de la empatía.	Sintetiza la información pero con definiciones poco claras o no priorizadas.	Realiza una síntesis adecuada con definiciones aceptables, aunque con algunas imprecisiones.	Analiza y sintetiza con precisión los hallazgos de empatía, definiendo oportunidades claras y priorizadas para mejorar el aula.
Fomento y gestión creativa en la fase 3 "Idear"	No fomenta la ideación ni el trabajo colaborativo de forma efectiva.	Realiza la fase de ideación con poca creatividad o escasa interacción grupal.	Promueve la ideación y trabajo en grupo, aunque con menor estructura o participación.	Facilita la generación individual y grupal de ideas creativas, promoviendo la mejora colectiva y la selección democrática de propuestas.

Criterios de evaluación	1 - Insuficiente	2 - Aceptable	3 - Bueno	4 - Excelente
Prototipado efectivo en la fase 4 "Prototipar"	No realiza prototipos ni utiliza herramientas digitales adecuadamente.	Desarrolla prototipos básicos con uso limitado de herramientas digitales y sin proceso claro de selección.	Presenta prototipos y utiliza herramientas digitales, aunque con limitaciones en la organización o profundidad.	Coordina el desarrollo de bocetos y prototipos usando herramientas digitales (Tinkercad, Inkscape) y organiza votaciones para seleccionar los mejores diseños.
Evaluación continua y participación en la fase 5 "Evaluar"	No implementa evaluación continua ni fomenta la participación en la valoración del proceso.	Evalúa de forma parcial o poco estructurada, con poca retroalimentación de estudiantes.	Realiza evaluación con criterios definidos y cierta participación estudiantil, aunque limitada.	Implementa una evaluación continua con criterios claros, promoviendo la participación activa de los estudiantes y retroalimentación constructiva.
Organización y coherencia en la conducción del taller	La sesión carece de organización clara, dificultando el aprendizaje y aplicación de la metodología.	La estructura es irregular, dificultando la comprensión del proceso completo.	La organización es adecuada con alguna falta de conexión o secuencia en las fases.	La sesión está estructurada de forma lógica, conectando claramente las fases de Design Thinking y facilitando el aprendizaje progresivo.
Uso de recursos visuales y materiales de apoyo	No utiliza recursos visuales o estos dificultan la comprensión y seguimiento del taller.	Usa pocos recursos visuales o con calidad limitada que afectan la comprensión.	Emplea recursos visuales adecuados pero con limitaciones en variedad o claridad.	Utiliza recursos visuales claros, pertinentes y variados para explicar cada fase y apoyar la participación activa.

Observaciones:
