

Curso de herramientas TICA de evaluación y supervisión del aprendizaje (CFIE Miranda de Ebro)



RÚBRICAS. USO DE RUBRIK Y ADDITIO EN EL AULA

Autor: Roberto Salazar Cabajon

ÍNDICE

Rúbricas. Uso de RubriK y Additio en el aula.....	3
Fuentes de rúbricas.....	3
1. Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios.....	3
2. Additiopedia.....	4
3. Rubrik.	4
Ejemplo práctico de aplicación de RubriK y Additio.....	5

RÚBRICAS. USO DE RUBRIK Y ADDITIO EN EL AULA

Para determinar el grado de ejecución de una tarea o valorar la eficacia como educadores, podemos emplear una variedad de herramientas. Entre estas, se encuentran las rúbricas, las cuales posibilitan el análisis del proceso de aprendizaje de los estudiantes gracias a la retroalimentación que proporcionan.

Hoy en día disponemos de numerosas fuentes de rúbricas, así como herramientas como la IA (*Inteligencia Artificial*) para facilitarnos la creación de éstas.

En este documento expongo algunas de esas fuentes, así como la utilización de la IA de Rubrik para la creación de una rúbrica empleada en una aplicación CMR (*Customer Relationship Management*) de gestión del alumnado como es Additio.

FUENTES DE RÚBRICAS

1. Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Proprietarios.

Web: <https://cedec.intef.es/banco-de-rubricas-y-otros-documentos/>

Descripción: base de datos de rúbricas del Ministerio de Educación y Formación Profesional donde se puede encontrar rúbricas en documento de texto editable y *pdf*, de multitud de niveles educativos (FP, Infantil, Primaria y Secundaria) y materias.

Comentario: contenido de gran calidad y totalmente editable.

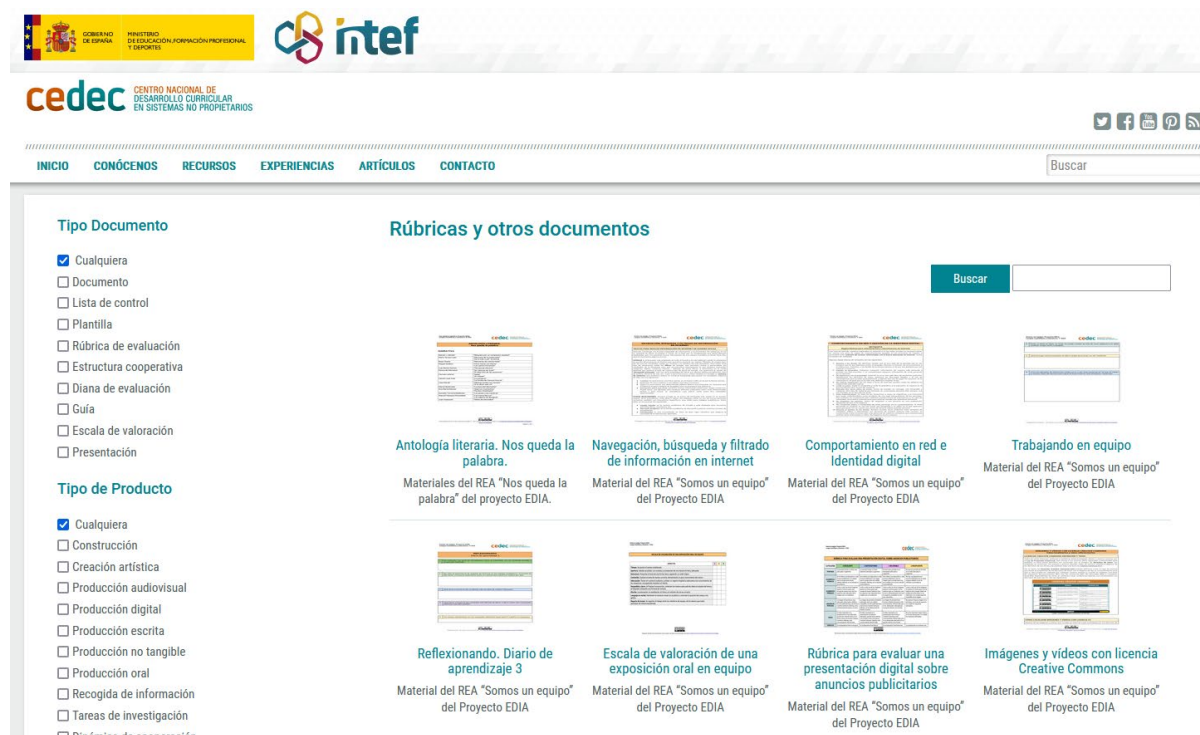


Ilustración 1: Pantalla principal del cedec.intef.es en la sección de rúbricas.

2. Additiopedia.

Web: <https://additiopedia.com/>

Descripción: base de datos de la aplicación de Additio donde se puede observar las rúbricas generadas por la comunidad de la aplicación, así como importar en la aplicación de Additio de manera automática.

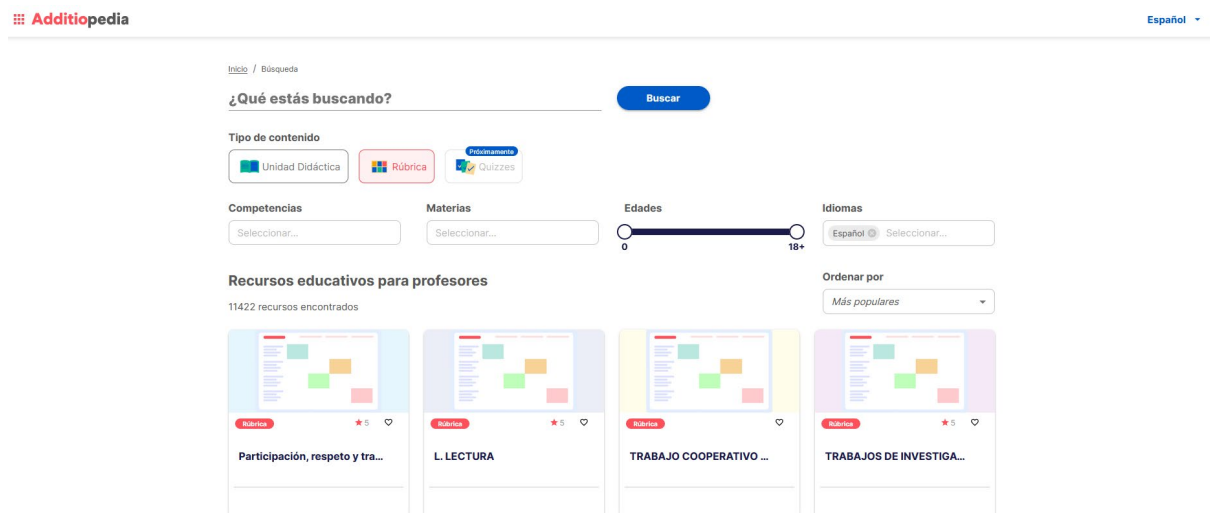


Ilustración 2: Ventana principal de la Additiopedia.

3. Rubrik.

Web: <https://edtk.co/rubrik/>

Descripción: plataforma en línea para la creación de rúbricas personalizadas mediante IA.

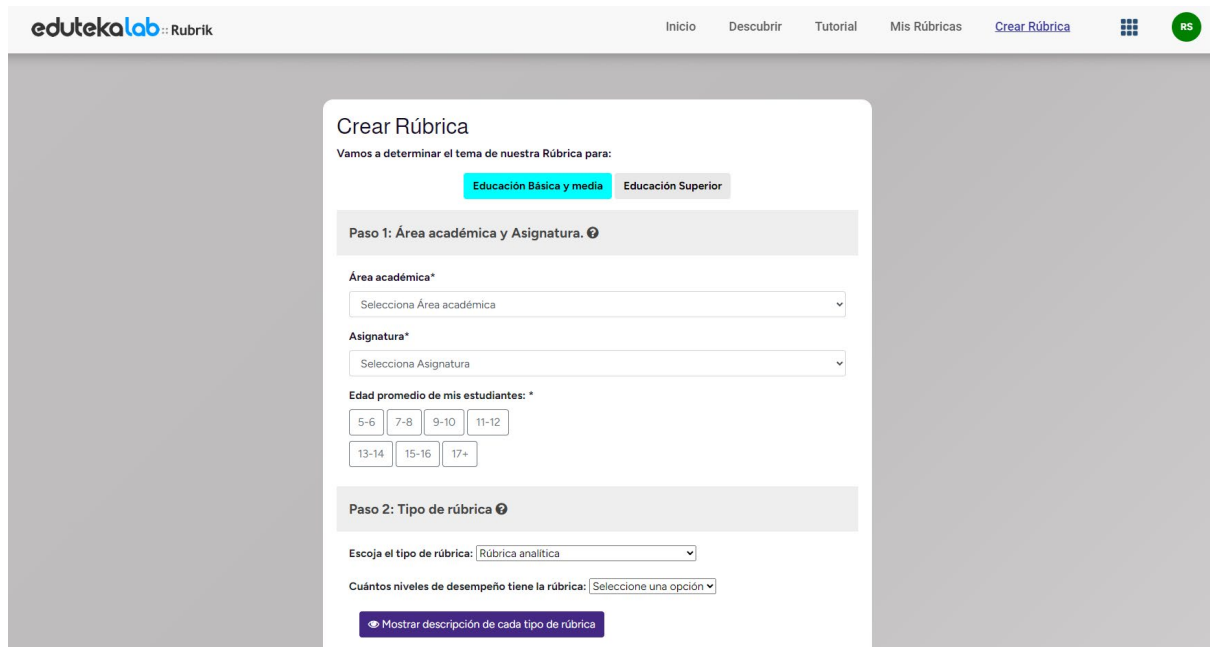


Ilustración 3: Ventana de creación de rúbricas con Rubrik.

EJEMPLO PRÁCTICO DE APLICACIÓN DE RUBRIK Y ADDITIO

A continuación se mostrará paso a paso la creación de una rúbrica utilizando la IA de RubriK y posteriormente se utilizará en Additio para la evaluación en un grupo de alumnos.

En este ejemplo se va a evaluar la creación de contenido

1. Creación de la rúbrica

Accedemos a la página web de RubriK:

<https://edtk.co/rubrik/>

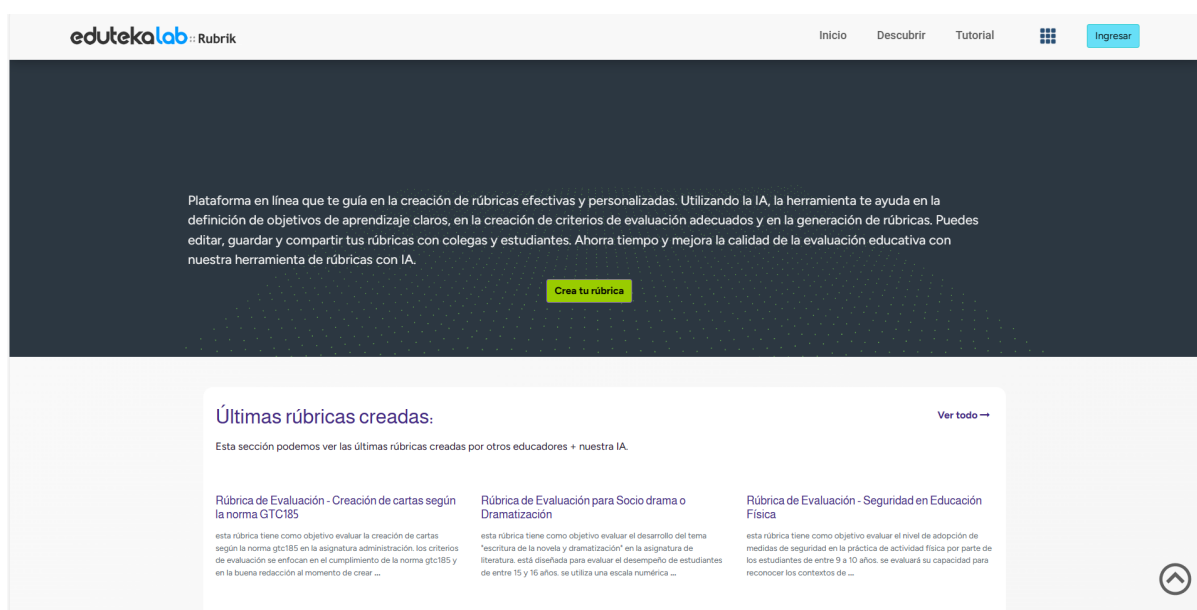


Ilustración 4: Pantalla principal de la aplicación de RubriK.

Para poder ingresar nos pedirá una **cuenta de Google**.



Ilustración 5: Acceso a la RubriK.

Una vez accedido con nuestras credenciales, nos permitirá crea una Rúbrica.

Crear Rúbrica

Vamos a determinar el tema de nuestra Rúbrica para:

Educación Básica y media Educación Superior

Paso 1: Área académica y Asignatura. ?

Área académica*
Selecciona Área académica

Asignatura*
Selecciona Asignatura

Edad promedio de mis estudiantes: *

5-6 7-8 9-10 11-12
13-14 15-16 17+

Paso 2: Tipo de rúbrica ?

Escoja el tipo de rúbrica: Rúbrica analítica

Cuántos niveles de desempeño tiene la rúbrica: Seleccione una opción

Mostrar descripción de cada tipo de rúbrica

Paso 3:Cuál es el tema a evaluar? ?

Escribe el tema específico de la rúbrica: *

Que cumpla con el siguiente objetivo de aprendizaje, estándar o DBA:
(opcional, sino es definido Rubrik propone objetivos pertinentes al tema o problema) ?

Activar recomendaciones para este proyecto con enfoque en: ?

Diversidad: Desactivado **Equidad:** Desactivado **Inclusión:** Desactivado

Crear Rúbrica

Ilustración 6: Opciones de Rubrik.

En “Paso 1: Área académica y Asignatura” se selecciona el curso y área de conocimiento.

En este ejemplo la rúbrica está destinada para **1º de Bachillerato** en la asignatura de **Tecnología de la Información y Comunicación 1**.

The screenshot shows the 'Crear Rúbrica' (Create Rubric) interface. At the top, it says 'Vamos a determinar el tema de nuestra Rúbrica para:' followed by two buttons: 'Educación Básica y media' (highlighted in cyan) and 'Educación Superior'. Below this is a grey header for 'Paso 1: Área académica y Asignatura. ?'. The main form has three sections: 'Área académica*' with a dropdown menu set to 'Tecnología e Informática'; 'Asignatura*' with a dropdown menu set to 'Informática'; and 'Edad promedio de mis estudiantes: *' with a grid of buttons for age ranges: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16 (highlighted in dark grey), and 17+.

Ilustración 7: Paso 1: Área académica y Asignatura.

“Paso 2: Tipo de rúbrica”: Definimos el **tipo de rúbrica** y cuántos **desempeños** tiene ésta (de 3 a 5).

The screenshot shows the 'Paso 2: Tipo de rúbrica ?' interface. It features two dropdown menus: 'Escoja el tipo de rúbrica:' set to 'Rúbrica analítica' and 'Cuántos niveles de desempeño tiene la rúbrica:' set to '4 niveles'. Below these is a blue button with an eye icon and the text 'Mostrar descripción de cada tipo de rúbrica'. A grey box contains a list of rubric types with a close button (x) in the top right corner:

- **Rúbricas analíticas:** Evalúan cada criterio individualmente y permiten obtener una visión detallada de fortalezas y debilidades.
- **Rúbricas holísticas:** Evalúan el trabajo en su conjunto y asignan una sola calificación global.
- **Rúbricas de lista de verificación:** Evalúan tareas sencillas y repetitivas con si o no se cumplen.
- **Rúbricas escalares:** Asignan una puntuación numérica a cada criterio y para obtener una calificación final.
- **Rúbricas de observación:** Se usan en evaluaciones prácticas y observar comportamientos y habilidades con una escala de puntuación.
- **Rúbricas de autoevaluación y coevaluación:** Son usadas por estudiantes para evaluar su propio trabajo o el de sus compañeros.
- **Rúbricas de Punto único:** describen los desempeños que deben cumplirse para completar una tarea; define lo que el estudiante hizo bien y aquello que puede mejorar

Ilustración 8: Paso 2: Tipo de rúbrica.


“Paso 3: Cuál es el tema a evaluar?”: seleccionamos el tema y los objetivos de aprendizaje. En este caso con objetivos de aprendizaje podremos incorporar los criterios de evaluación de la legislación.

Paso 3: Cuál es el tema a evaluar?

Escribe el tema específico de la rúbrica: *

El uso de Inkscape para el diseño de imágenes vectoriales

Que cumpla con el siguiente objetivo de aprendizaje, estándar o DBA:

(opcional, sino es definido Rubrik propone objetivos pertinentes al tema o problema) 

Diseñar logotipos que constituyan la identidad digital o marca de una idea emprendedora, utilizando software adecuado para la edición de imágenes vectoriales en dos dimensiones.

Activar recomendaciones para este proyecto con enfoque en: 

Diversidad: Desactivado

Equidad: Desactivado

Inclusión: Desactivado

Ilustración 9: Paso 3: Cuál es el tema a evaluar?

Nota: si queremos activar las recomendaciones con enfoque de diversidad, equidad o inclusión. Este es el momento en que incluirlas, dado que la rúbrica generada se basará en dichas opciones.

Una vez terminado de completar le damos a:

Crear Rúbrica

Es posible que tengamos que esperar uno o dos minutos.

Una vez finalizado nos saldrá el siguiente mensaje:

Está lista tu Rúbrica 

Queremos asegurarnos de que el proyecto se ajuste perfectamente a sus necesidades y contexto, por lo que le recomendamos que lo **Edite** y lo adapte según sus preferencias.

Si por alguna razón los resultados no son los que esperaba, no se preocupe, siempre puede crear otra rúbrica. ¡Estamos aquí para ayudarlos y apoyarlos en todo lo que necesiten!

Cerrar

Ilustración 10: Mensaje de advertencia de después de la creación de la rúbrica.

En el caso que lo quisiésemos editar dado que no nos gusta el título o algún elemento no se adecua a nuestros requerimientos para evaluar, podremos editarlo dándole al botón de **“Editar rúbrica”**



Ilustración 11: Edición del título de la rúbrica.

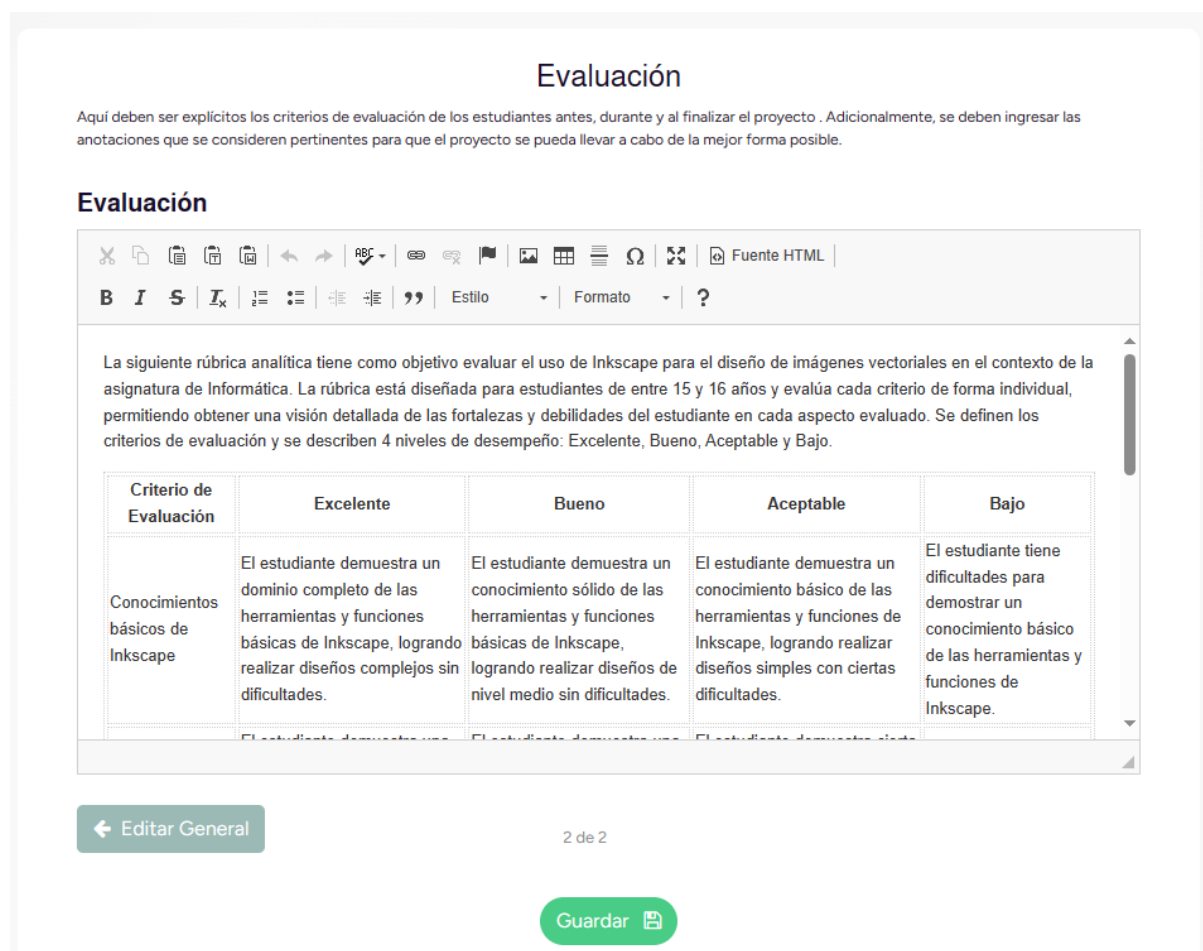
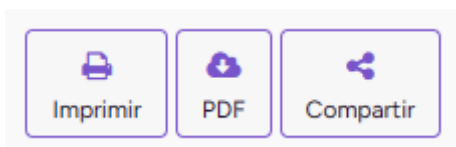


Ilustración 12: Editor de la rúbrica.

Una vez finalizados los cambios, le damos a **“Guardar”** y a **“Ver rúbrica”** para volver a ver la rúbrica con los cambios efectuados.

Una vez finalizado, tendremos varias opciones con la rúbrica: **imprimirla**, pasarlo a **PDF** o **Compartir** (crea un enlace personalizado a esta rúbrica).



En el caso que quisiésemos **ver**, **editar** o **eliminar** rúbricas creadas anteriormente. Podemos acceder en la opción **“Mis Rúbricas”**.

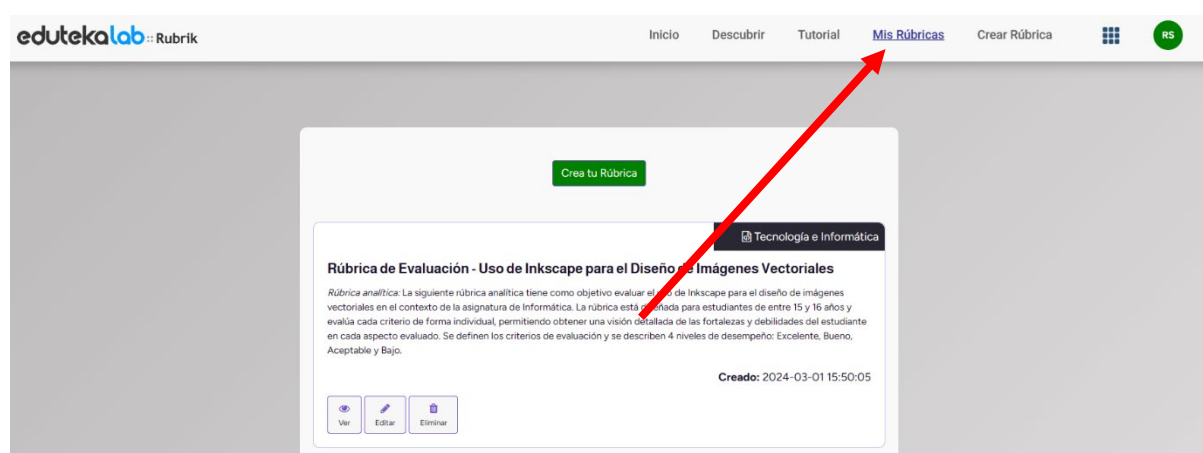
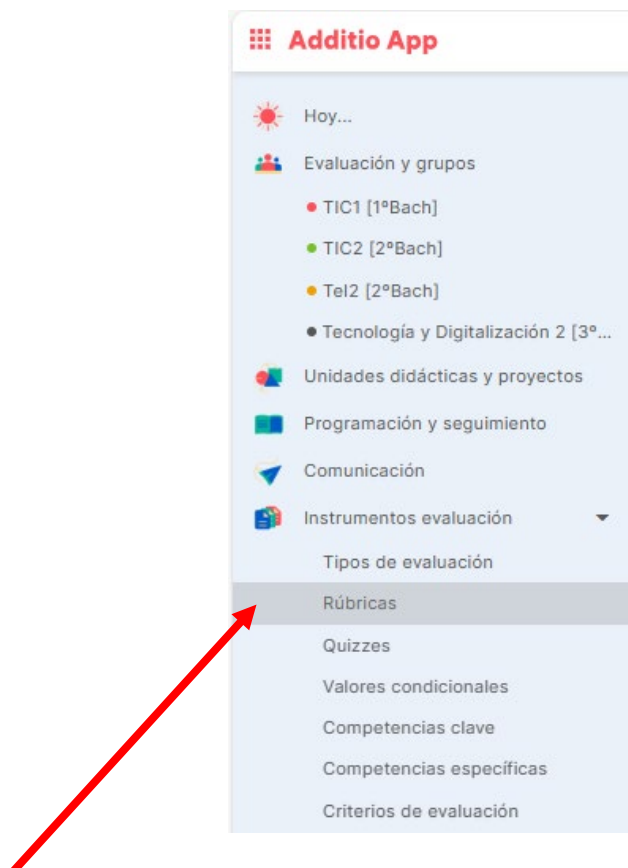


Ilustración 13: Pantalla de "Mis Rúbricas"

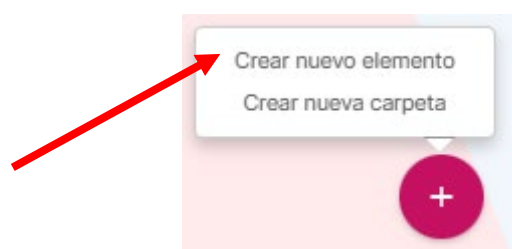
2. Crear una rúbrica en Additio.

No existe una vinculación automática así que deberemos de seguir los siguientes pasos:

Accedemos a nuestra cuenta y a la opción **“Rúbricas”**



Y al más para **“Crear nuevo elemento”**



Elegimos las mismas dimensiones que nuestra rúbrica con RubriK.

Editar rúbrica Eliminar Cancelar Guardar

Nombre
Uso de Inkscape para el diseño de imágenes vectoriales

Número de columnas 4

Número de filas 6

Tipo de resultado Suma

Ancho de columnas 240

Altura de filas 108

Usar la misma ponderación en la filas

Seleccionar carpeta Configurar >

Ilustración 14: Opciones de creación de una rúbrica en Additio.

Se deberá de completar todos los elementos de la rúbrica.

Es recomendable, copiar los elementos del modo edición de Rubrik debido a que podremos dar copiar y pegar. El PDF de manera predeterminada no nos dejará dar copiar y pegar de manera sencilla.

Uso de Inkscape para el diseño de imágenes vectoriales Acciones Cancelar Guardar

	Título	Título	Título	Título
Conocimientos básicos de... Descripción	El estudiante demuestra un dominio completo de las herramientas y funciones básicas de Inkscape, logrando realizar diseños complejos sin	El estudiante demuestra un conocimiento sólido de las herramientas y funciones básicas de Inkscape, logrando realizar diseños de nivel	El estudiante demuestra un conocimiento básico de las herramientas y funciones de Inkscape, logrando realizar diseños simples con ciertas	El estudiante tiene dificultades para demostrar un conocimiento básico de las herramientas y funciones de Inkscape.
Creatividad en el diseño Descripción	El estudiante demuestra una alta creatividad en el diseño de logotipos, incorporando elementos visuales originales y representativos de la	El estudiante demuestra una buena creatividad en el diseño de logotipos, incorporando elementos visuales representativos de la	El estudiante demuestra cierta creatividad en el diseño de logotipos, aunque algunos elementos pueden ser poco representativos de la	El estudiante tiene dificultades para mostrar creatividad en el diseño de logotipos.
Organización y composici... Descripción	El estudiante demuestra una excelente organización y composición visual en el diseño de logotipos, utilizando de manera efectiva los	El estudiante demuestra una buena organización y composición visual en el diseño de logotipos, utilizando correctamente los principios	El estudiante demuestra una organización y composición visual aceptables en el diseño de logotipos, aunque puede mejorar en la aplicación de los	El estudiante tiene dificultades para mostrar creatividad en el diseño de logotipos.
Organización y composici... Descripción	El estudiante demuestra una excelente organización y composición visual en el diseño de logotipos, utilizando de manera efectiva los	El estudiante demuestra una buena organización y composición visual en el diseño de logotipos, utilizando correctamente los principios	El estudiante demuestra una organización y composición visual aceptables en el diseño de logotipos, aunque puede mejorar en la aplicación de los	El estudiante tiene dificultades para mostrar una organización y composición visual adecuadas en el diseño de logotipos.
Manipulación de elemento... Descripción	El estudiante demuestra una excelente habilidad para manipular y editar elementos vectoriales en Inkscape, logrando efectos avanzados y	El estudiante demuestra una buena habilidad para manipular y editar elementos vectoriales en Inkscape, logrando efectos y detalles de	El estudiante demuestra una habilidad aceptable para manipular y editar elementos vectoriales en Inkscape, aunque puede mejorar en la	El estudiante tiene dificultades para mostrar habilidad en la manipulación y edición de elementos vectoriales en Inkscape.
Creatividad Descripción	El estudiante demuestra un uso excelente de los recursos logrando una combinación armoniosa y creativa.	El estudiante demuestra un uso bueno de los recursos logrando una combinación armoniosa y creativa.	El estudiante demuestra un uso aceptable de los recursos logrando una combinación armoniosa y creativa.	El estudiante tiene dificultades de los recursos, no resulta armoniosa, ni creativa la solución realizada.

Ilustración 15: Rúbrica rellena en Additio.

De esta manera podremos aplicarlo en la actividad que deseemos evaluar.