



Rúbrica Taller Ambiental STEAM

La siguiente rúbrica describe como indicadores las habilidades y prácticas del pensamiento de diseño que se han fomentado durante este taller.

En la escala de valoración cada indicador se relaciona de manera transversal con aspectos de habilidades del siglo XXI que contribuyen de manera gradual al desarrollo del ser y saber hacer.

Es opcional usar la rúbrica de manera creciente conforme se aborda cada una de las sesiones del taller o usar la rúbrica completa para evaluar los resultados, combina ambas maneras para profundizar.



Valoración

Indicadores	1	2	3
<p>Empatía con el usuario: Entender qué es importante para el usuario, comprender su necesidad sin hacer suposiciones.</p> <p>Relación transversal con habilidades del siglo XXI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante muestra interés al hacer preguntas para entender al otro. Mi estudiante habla de la necesidad del usuario desde su propio punto de vista. Mi estudiante recaba información con entrevistas. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante busca fuentes de información complementarias para entender al otro. Mi estudiante registra la necesidad que dice tener el usuario. Mi estudiante usa dos o más métodos de recolección de información. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante se involucra en el contexto del otro para entenderlo. Mi estudiante observa la situación personal y contextual para identificar la necesidad del usuario. Mi estudiante usa el mapa de empatía para identificar necesidades del usuario.
<p>Definición del problema: Identificar el contexto de la situación, simplificar la información recabada y tener un punto de partida.</p> <p>Relación transversal con habilidades del siglo XXI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Alfabetización informacional Pensamiento crítico 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante acepta sin cuestionar la información que se le brinda. Mi estudiante registra en un párrafo el problema que enfrenta un usuario. Mi estudiante se informa en redes sociales y medios audiovisuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante duda y cuestiona o debate sobre la información que se le brinda. Mi estudiante señala puntos clave de la problemática que enfrenta un usuario. Mi estudiante se informa en medios populares y de comunicación masiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante compara, analiza y revisa la veracidad de la información que se le brinda. Mi estudiante obtiene las causas y efectos del problema que enfrenta un usuario. Mi estudiante se informa en fuentes científicas y especializadas.
<p>Ideación de propuestas: Diseñar propuestas de solución, generar planes y bocetos para revisar su viabilidad.</p> <p>Relación transversal con habilidades del siglo XXI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Creatividad Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante realiza propuestas novedosas, son poco viables acorde a una meta. Mi estudiante realiza a mano bocetos en tres dimensiones. Mi estudiante genera dibujos de su propuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante propone una innovación incremental, mejoras graduales para cumplir una meta. Mi estudiante realiza diseños apoyándose de instrumentos y herramientas de dibujo. Mi estudiante hace una planificación de recursos para llevar a cabo su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante propone una innovación sostenible, mejoras significativas acorde a una meta y con mayor duración. Mi estudiante genera simulaciones o cuadros gráficos del paso a paso para explicar sus diseños. Mi estudiante considera los alcances y delimitaciones del proyecto al presentar su diseño.
<p>Prototipado de soluciones: Desarrollar prototipos sencillos, rápidos y funcionales para recibir retroalimentación.</p> <p>Relación transversal con habilidades del siglo XXI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Colaboración Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante persevera hasta darle forma física a sus ideas. Mi estudiante genera un prototipo aproximado a sus planes y diseños. Mi estudiante divide las tareas y luego une las partes para el entregable. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante coopera con su equipo para construir algo. Mi estudiante usa material reciclado, genera un prototipo que por lo menos permite hacer dos cambios en su configuración. Mi estudiante genera acuerdos y asume roles de trabajo, reconoce la importancia de su contribución. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante colabora con su equipo para involucrarse en todo lo que implica construir algo. Mi estudiante reduce, recicla y reutiliza materiales, genera un prototipo reconfigurable para aplicarle más de tres cambios. Mi estudiante participa en consensos, participa en la mayoría de actividades y comparte el liderazgo.
<p>Comunicar solución: Dar a conocer la propuesta de solución y revisar la alineación con la necesidad del usuario.</p> <p>Relación transversal con habilidades del siglo XXI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicación Perseverancia 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante expone el resultado de su trabajo sin solicitar retroalimentación. Mi estudiante muestra al grupo su propuesta de solución. Mi estudiante brinda un reporte de resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante expone el resultado de su trabajo, solicita y toma nota de la retroalimentación recibida. Mi estudiante explica su propuesta de solución sin verificar la alineación con la necesidad del usuario. Mi estudiante sigue un guión para realizar su exposición, cuenta con un recurso de apoyo. 	<ul style="list-style-type: none"> Mi estudiante expone el resultado de su trabajo de manera atractiva para la audiencia, genera conclusiones y próximos pasos con la retroalimentación recibida. Mi estudiante explica el proceso alineado desde la identificación de la necesidad del usuario hasta cómo su propuesta es una alternativa de solución. Mi estudiante ensaya su exposición, prepara distintos recursos de apoyo.

El pensamiento de diseño mantiene enfoques centrados en el ser humano u otros seres vivos, por lo que llamamos “usuario” al beneficiario de la propuesta de solución. Es debido a la empatía con el usuario que las propuestas de solución son relevantes a un contexto único y no necesariamente funcionan fuera de su situación específica.

En las celdas para valoración: la primera oración trata el aspecto actitudinal, la segunda oración es sobre la habilidad en el respectivo indicador y la tercera oración es la relación transversal con habilidades del siglo XXI.