

Rúbrica Analítica para la Construcción de un MOOC en Educación General

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

Descripción

Esta rúbrica evalúa la construcción de un MOOC (Curso Masivo Abierto en Línea) en el área de educación general para estudiantes universitarios. Se analizan cinco criterios clave que permiten identificar fortalezas y áreas de mejora en el diseño, contenido, interacción, usabilidad y evaluación del curso.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para la Construcción de un MOOC en Educación General

Esta rúbrica evalúa la construcción de un MOOC (Curso Masivo Abierto en Línea) en el área de educación general para estudiantes universitarios. Se analizan cinco criterios clave que permiten identificar fortalezas y áreas de mejora en el diseño, contenido, interacción, usabilidad y evaluación del curso.

Criterios	Excelente	Bueno	Bajo
Diseño pedagógico Claridad en los objetivos de aprendizaje, secuencia lógica y coherente del contenido.	Los objetivos están claramente definidos y alineados con el contenido; la secuencia es lógica y facilita el aprendizaje progresivo.	Los objetivos son claros aunque pueden mejorar su alineación con algunos contenidos; la secuencia es adecuada pero poco fluida.	Los objetivos son poco claros o inconsistentes con el contenido; la secuencia es desordenada o confusa.
Calidad y relevancia del contenido Precisión, actualidad y pertinencia de la información presentada.	El contenido es preciso, actualizado y altamente relevante para el área de educación general.	El contenido es correcto y relevante, aunque con algunos elementos desactualizados o poco profundos.	El contenido presenta errores, está desactualizado o carece de relevancia para el tema.

Criterios	Excelente	Bueno	Bajo
Interactividad y participación Incorporación de actividades que promueven la interacción y el compromiso del estudiante.	Incluye múltiples y variadas actividades interactivas que fomentan la participación activa y el aprendizaje colaborativo.	Incluye algunas actividades interactivas, pero limitadas en variedad o frecuencia.	Las actividades son escasas, poco interactivas o inexistentes, limitando el compromiso del estudiante.
Usabilidad y accesibilidad Facilidad de navegación, diseño intuitivo y accesibilidad para diversos usuarios.	El diseño es intuitivo, fácil de navegar y cumple con estándares de accesibilidad para diferentes usuarios.	El diseño es generalmente fácil de usar, aunque presenta pequeñas dificultades o limitaciones en accesibilidad.	El diseño dificulta la navegación, es confuso o no considera aspectos básicos de accesibilidad.
Sistemas de evaluación Variedad y pertinencia de los métodos para valorar el aprendizaje.	Utiliza diversos métodos de evaluación alineados con los objetivos, que permiten medir el aprendizaje de forma efectiva.	Utiliza métodos de evaluación adecuados pero poco variados o con leve desalineación respecto a los objetivos.	Los métodos de evaluación son limitados, poco claros o no están alineados con los objetivos de aprendizaje.