



Rúbrica de valoración de actividades basadas en estímulos **Random**



Autoría: Red colaborativa de docentes para fomentar el pensamiento creativo y crítico en el ámbito universitario. Universidad Autónoma de Madrid. www.pensamientocreativo.com

La siguiente propuesta metodológica permite la cuantificación de datos obtenidos de actividades basadas en estímulos Random. La propuesta establece una rúbrica de valoración que se divide en dos partes:

PARTE 1. Valoración de las respuestas producidas a los estímulos planteados en función de tres dimensiones (**Tabla 1**); Similitud, Innovación y Esfuerzo. Estas dimensiones permiten valorar de manera objetivo en qué medida cada respuesta dada a un estímulo Random guarda coherencia con el objetivo planteado en una actividad.

Tabla 1. Tabla de cuantificación de respuestas a estímulos Random. Se toman como referencia tres dimensiones; Similitud, Innovación y Esfuerzo. Cada respuesta dada a un estímulo Random determinado se contrasta con los diferentes grados establecidos para cada dimensión y sus significados asociados, atribuyendo el más próximo en cada caso. Las propuestas dadas pueden ser originadas con diferentes tipos de estímulos aleatorios o Random (e.g., palabras, imágenes)

DIMENSIÓN 1		SIMILITUD			
Estímulo Random	Grado	Cerca (4)	Próximo (3)	Encaminado (2)	Lejano (1)
	Significado asociado	Igual que	Parte de	Relacionado con	Podría estar relacionado
Respuesta "n"
DIMENSIÓN 2		INNOVACIÓN			
Estímulo Random	Grado	Cerca (4)	Próximo (3)	Encaminado (2)	Lejano (1)
	Significado asociado	Inesperado	Singular	Conocido	Clásico
Respuesta "n"



Rúbrica de valoración de actividades basadas en estímulos **Random**



Autoría: Red colaborativa de docentes para fomentar el pensamiento creativo y crítico en el ámbito universitario. Universidad Autónoma de Madrid. www.pensamientocreativo.com

DIMENSIÓN 3		ESFUERZO			
Estímulo Random	Grado	Cerca (4)	Próximo (3)	Encaminado (2)	Lejano (1)
	Significado asociado	Listo para	Casi listo	Hay que invertir esfuerzo (Manufacturar)	Necesita de ayuda externa (Dependiente)
Respuesta "n"

PARTE 2. Contraste de contingencia entre los participantes en una actividad basada en estímulos Random. Los valores obtenidos en la cuantificación de las respuestas, a través de la suma de puntos de cada dimensión, se utilizarán para obtener el porcentaje que cada participante obtiene de cada una de las dimensiones. Los resultados se representan en un diagrama triangular que describe el comportamiento de los participantes en la actividad diseñada (**Figura 1**).

Figura 1. Ejemplo de resultados diferenciales ocupando el espacio de contingencia definido por las tres dimensiones planteadas.



Rúbrica de valoración de actividades basadas en estímulos **Random**



Autoría: Red colaborativa de docentes para fomentar el pensamiento creativo y crítico en el ámbito universitario. Universidad Autónoma de Madrid. www.pensamientocreativo.com

