

Rúbrica Analítica para Evaluación de Juego de Mesa sobre Plantas Medicinales

Rúbrica Analítica | Ciencias Naturales | Biología | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la creación de un juego de mesa original que demuestre los conocimientos sobre plantas medicinales, sus propiedades, usos y cuidados, dirigido a estudiantes de 15 a 17 años. Se evalúan aspectos relacionados con el contenido, diseño, funcionalidad y presentación del juego.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación de Juego de Mesa sobre Plantas Medicinales

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la creación de un juego de mesa original que demuestre los conocimientos sobre plantas medicinales, sus propiedades, usos y cuidados, dirigido a estudiantes de 15 a 17 años. Se evalúan aspectos relacionados con el contenido, diseño, funcionalidad y presentación del juego.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Contenido de preguntas y actividades	Incluye preguntas y actividades completas y precisas en todas las categorías: usos medicinales, formas de preparación, “sabías que”, advertencias de uso e identificación de plantas, demostrando profundo conocimiento.	Contiene preguntas y actividades en la mayoría de las categorías con información correcta y adecuada.	Incluye preguntas y actividades en algunas categorías, pero con información incompleta o poco precisa.	Las preguntas y actividades son escasas, incorrectas o no cubren las categorías requeridas.
Originalidad y creatividad del juego	El diseño del juego es muy creativo y original, con elementos innovadores que captan el interés y facilitan el aprendizaje.	El juego presenta ideas originales y creativas, aunque algunos elementos son convencionales.	El juego muestra poca creatividad y se basa en ideas comunes o muy simples.	El diseño carece de originalidad y resulta poco atractivo o repetitivo.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Diseño y calidad del tablero y componentes	El tablero, cartas, fichas y piezas son de alta calidad, bien elaborados, resistentes y visualmente atractivos.	Los componentes son adecuados y están bien elaborados, con buena resistencia y presentación.	Los componentes son funcionales pero presentan detalles de baja calidad o poco cuidado en la elaboración.	Los componentes son frágiles, mal elaborados o incompletos.
Instrucciones impresas claras y completas	Las instrucciones son claras, detalladas, fáciles de entender y permiten jugar sin dificultad.	Las instrucciones son claras y completas, aunque podrían ser más detalladas o mejor organizadas.	Las instrucciones son poco claras o incompletas, causando dudas en la comprensión del juego.	Las instrucciones son confusas, incompletas o inexistentes.
Presentación y decoración de la caja	La caja tiene dimensiones adecuadas (30x30x8 cm), es resistente, lleva el nombre del juego y está decorada de manera atractiva y coherente.	La caja cumple con las dimensiones y resistencia, incluye el nombre y decoración adecuada.	La caja es funcional pero presenta deficiencias en resistencia, tamaño o decoración.	La caja es inadecuada, falta el nombre o carece de decoración.
Integración y coherencia temática	Todos los elementos del juego están perfectamente integrados y mantienen coherencia con el tema de plantas medicinales.	La mayoría de los elementos están integrados y tienen coherencia temática.	Hay cierta incoherencia entre elementos o algunos no se relacionan claramente con el tema.	El juego carece de coherencia temática y los elementos no están integrados.
Funcionamiento y jugabilidad	El juego funciona sin errores, es dinámico, divertido y promueve la participación y el aprendizaje.	El juego funciona correctamente con pocas dificultades y es entretenido.	El juego presenta algunos problemas de funcionamiento o es poco atractivo para jugar.	El juego no funciona correctamente o es difícil de jugar.
Demostración de conocimientos sobre plantas medicinales	El juego refleja un conocimiento profundo y detallado sobre propiedades, usos y cuidados de las plantas medicinales.	El juego demuestra un buen nivel de conocimiento con información relevante y correcta.	El juego muestra conocimientos básicos, con algunas imprecisiones o falta de profundidad.	El juego refleja un conocimiento limitado o incorrecto sobre las plantas medicinales.