

Rúbrica de Observación para Evaluar Pensamiento

Lúdico, Divergente y Estratégico en Recreación

Rúbrica de Observación | Educación Física | Recreación | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la capacidad de estudiantes de primaria (6-11 años) para tomar decisiones estratégicas basadas en las características de situaciones de juego y cotidianas, con el objetivo de solucionarlas de manera asertiva. Se utiliza una escala del 1 al 5, donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Rúbrica

Rúbrica de Observación para Evaluar Pensamiento

Lúdico, Divergente y Estratégico en Recreación

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la capacidad de estudiantes de primaria (6-11 años) para tomar decisiones estratégicas basadas en las características de situaciones de juego y cotidianas, con el objetivo de solucionarlas de manera asertiva. Se utiliza una escala del 1 al 5, donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Criterio	1 Muy pobre	2 Poco adecuado	3 Aceptable	4 Bueno	5 Excelente
1. Identificación de características clave en la situación de juego	No reconoce elementos importantes de la situación.	Reconoce algunos elementos pero se confunde o ignora otros.	Identifica los elementos básicos de la situación.	Reconoce la mayoría de características relevantes.	Identifica claramente todas las características clave y su impacto.
2. Generación de ideas originales para resolver problemas	No propone ideas nuevas, responde de forma repetitiva.	Propone pocas ideas, con poca creatividad.	Genera algunas ideas diferentes pero poco variadas.	Propone ideas variadas y creativas.	Genera múltiples ideas originales y creativas con facilidad.
3. Aplicación de estrategias adecuadas para la solución	No aplica ninguna estrategia o la que usa es inadecuada.	Aplica estrategias poco efectivas o erróneas.	Usa estrategias básicas que funcionan en algunos casos.	Utiliza estrategias adecuadas y efectivas en la mayoría de situaciones.	Aplica estrategias precisas y eficaces, adaptándolas según la situación.

Criterio	1 Muy pobre	2 Poco adecuado	3 Aceptable	4 Bueno	5 Excelente
4. Flexibilidad para cambiar la estrategia si no funciona	No cambia la estrategia aunque sea ineficiente.	Solo cambia la estrategia con mucho apoyo o insistencia.	Modifica la estrategia de forma ocasional.	Cambia la estrategia cuando nota que no funciona.	Evalúa y adapta rápidamente la estrategia para mejorar resultados.
5. Toma de decisiones asertivas durante el juego	Toma decisiones erróneas que afectan negativamente al grupo.	Decisiones poco claras o que generan confusión.	Toma decisiones correctas con guía o apoyo.	Decisiones acertadas que favorecen al grupo.	Toma decisiones oportunas y asertivas que mejoran la dinámica del juego.
6. Colaboración y comunicación para resolver situaciones	No comunica ni colabora con sus compañeros.	Colabora y comunica de forma limitada o poco clara.	Colabora y se comunica adecuadamente con apoyo.	Se comunica y colabora con claridad y respeto.	Fomenta la comunicación efectiva y colaboración positiva en el grupo.
7. Creatividad en la búsqueda de soluciones alternativas	No busca alternativas, se limita a una sola solución.	Busca pocas alternativas y poco creativas.	Considera algunas alternativas diferentes.	Propone varias alternativas creativas.	Explora y elige entre múltiples soluciones creativas efectivas.
8. Autonomía para resolver problemas durante la recreación	No intenta resolver problemas sin ayuda.	Requiere supervisión constante para intentar resolver.	Resuelve problemas simples con algo de ayuda.	Resuelve problemas de forma independiente en la mayoría de casos.	Muestra alta autonomía y confianza para resolver problemas complejos.