

Rúbrica para Autoevaluación y Coevaluación: Juego de Azar Creativo

Autoevaluación y Coevaluación | Matemáticas | Estadística y Probabilidad | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica permite a los estudiantes evaluar su propio trabajo y el de sus compañeros en la creación y presentación de juegos de azar basados en probabilidad y azar. Se enfoca en la creatividad, claridad, equidad y participación, así como en la aplicación práctica de conceptos estadísticos.

Rúbrica

Rúbrica para Autoevaluación y Coevaluación: Juego de Azar Creativo

Esta rúbrica permite a los estudiantes evaluar su propio trabajo y el de sus compañeros en la creación y presentación de juegos de azar basados en probabilidad y azar. Se enfoca en la creatividad, claridad, equidad y participación, así como en la aplicación práctica de conceptos estadísticos.

Criterios de Evaluación	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Propuesta de un juego de azar creativo	El juego es original, innovador y muestra una comprensión clara de conceptos de probabilidad.	El juego es poco original o repetitivo, con escasa relación con conceptos de probabilidad.	
Presentación creativa de la estación	La estación está decorada y presentada de forma atractiva, llamando la atención y motivando a participar.	La presentación es básica o desordenada, sin elementos que incentiven la participación.	
Entrega de premios a los ganadores	Se ofrecen premios claros y motivadores que reconocen el esfuerzo y la participación.	No se entregan premios o estos no están relacionados con la dinámica del juego.	
Participación equitativa de los participantes	Todos los jugadores tienen oportunidad justa y equitativa de participar en el juego.	La participación está limitada a algunos jugadores, sin equidad ni oportunidad para todos.	

Criterios de Evaluación	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Claridad y precisión en las instrucciones del juego	Las instrucciones son claras, precisas y fáciles de entender por todos los participantes.	Las instrucciones son confusas, incompletas o difíciles de seguir.	
Probabilidad de que haya ganadores durante el juego	El juego está diseñado con una probabilidad realista que permite que existan ganadores frecuentes.	El juego tiene muy baja o nula probabilidad de que aparezcan ganadores, generando frustración.	
Aplicación de conceptos de estadística y probabilidad	El juego incorpora y demuestra claramente conceptos matemáticos relacionados con probabilidad y azar.	El juego no refleja o aplica adecuadamente los conceptos matemáticos de la unidad.	
Colaboración y trabajo en equipo	Los integrantes colaboran activamente, respetan ideas y trabajan de manera armoniosa.	Hay falta de colaboración, conflictos o predominan tareas individuales sin coordinación.	