

Rúbrica Analítica para Evaluación Final: Cuidar la Jugada en Básquetbol

Rúbrica Analítica | Educación Física | Deporte | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la integración de la ciudadanía crítica, el uso responsable de la huella digital y la aplicación ética de la Inteligencia Artificial (IA) en el contexto del básquetbol, promoviendo el respeto, el juego limpio y la convivencia digital entre estudiantes de secundaria (12-15 años).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación Final: Cuidar la Jugada en Básquetbol

Esta rúbrica evalúa la integración de la ciudadanía crítica, el uso responsable de la huella digital y la aplicación ética de la Inteligencia Artificial (IA) en el contexto del básquetbol, promoviendo el respeto, el juego limpio y la convivencia digital entre estudiantes de secundaria (12-15 años).

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
1. Respeto y Juego Limpio en la Cancha	Demuestra un compromiso constante con el juego limpio, respetando a todos los participantes y fomentando un ambiente positivo.	Generalmente respeta las reglas y a los compañeros, con pocas faltas de actitud.	Respeto las reglas básicas pero presenta momentos de falta de deportividad o respeto.	No respeta las reglas ni a los demás jugadores, afectando negativamente la convivencia.
2. Uso Responsable de la Huella Digital	Publica y comparte contenido digital relacionado con el básquetbol de manera consciente, cuidando su imagen y la de otros.	En general cuida su imagen y la de terceros al compartir contenido, con pequeñas omisiones.	Comparte contenido sin mucha consideración sobre su impacto o privacidad.	Ignora completamente los riesgos de la huella digital y comparte contenido inapropiado o sin autorización.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
3. Integración Crítica de la IA en el Análisis Deportivo	Utiliza herramientas de IA para analizar estadísticas y mejora su rendimiento con un enfoque crítico y ético.	Usa la IA para análisis básico y acepta sugerencias para mejorar, aunque con poca reflexión crítica.	Emplea IA de forma superficial, sin cuestionar ni aplicar los resultados adecuadamente.	No utiliza la IA o lo hace de forma incorrecta sin valorar su impacto o utilidad.
4. Trabajo en Equipo y Comunicación	Colabora activamente, comunica de manera clara y constructiva, y apoya a sus compañeros durante el juego y en el análisis digital.	Participa y se comunica adecuadamente con el equipo, aunque con poca iniciativa.	Colabora de forma limitada y la comunicación es poco efectiva o puntual.	No colabora ni comunica, afectando el rendimiento y la convivencia del equipo.
5. Conciencia sobre la Ciudadanía Digital en el Deporte	Demuestra comprensión profunda de la ciudadanía digital, aplicándola en sus acciones dentro y fuera de la cancha.	Muestra entendimiento general de la ciudadanía digital y la aplica en la mayoría de situaciones.	Reconoce la ciudadanía digital pero su aplicación es inconsistente o superficial.	No reconoce la importancia de la ciudadanía digital ni la aplica en su conducta.
6. Cuidado y Protección de la Imagen Propia y Ajena	Protege y respeta rigurosamente la imagen propia y la de otros en medios digitales, solicitando permisos y evitando riesgos.	Cumple con la mayoría de normas para cuidar la imagen digital, con mínimos descuidos.	Conoce normas básicas pero las aplica de manera irregular o incompleta.	No respeta ni protege la imagen digital, exponiendo a riesgos a sí mismo o a otros.
7. Reflexión y Autoevaluación sobre el Uso Digital y Deportivo	Realiza autoevaluaciones profundas y reflexivas sobre su conducta digital y deportiva, proponiendo mejoras claras.	Reflexiona sobre su desempeño y uso digital, identificando algunas áreas de mejora.	Realiza autoevaluaciones superficiales con poca conexión entre lo digital y deportivo.	No reflexiona ni evalúa su comportamiento ni en la cancha ni en el entorno digital.
8. Aplicación del Fair Play en Entornos Digitales	Promueve activamente el juego limpio y el respeto en espacios digitales, interviniendo positivamente en conflictos.	Generalmente mantiene una actitud de respeto y fair play en entornos digitales, con alguna excepción.	Reconoce el fair play digital pero no siempre lo practica o promueve.	No aplica ni respeta el fair play en espacios digitales, generando conflictos o desinformación.