

Rúbrica Escalar para Evaluar Diseño de Juego Deportivo -

Objetivo 2.1 (Estudiantes de 6-11 años)

Rúbrica Escalar | Educación Física | Deporte | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el diseño de un juego deportivo considerando aspectos técnicos, creativos y de inclusión, alineados con el objetivo 2.1 para estudiantes de primaria. La evaluación se realiza en una escala numérica con categorías Excelente, Bueno, Aceptable y Pobre.

Rúbrica

Rúbrica Escalar para Evaluar Diseño de Juego Deportivo -

Objetivo 2.1 (Estudiantes de 6-11 años)

Esta rúbrica evalúa el diseño de un juego deportivo considerando aspectos técnicos, creativos y de inclusión, alineados con el objetivo 2.1 para estudiantes de primaria. La evaluación se realiza en una escala numérica con categorías Excelente, Bueno, Aceptable y Pobre.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Claridad en las Reglas del Juego	Las reglas están claramente explicadas y son fáciles de entender para todos los participantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Creatividad e Innovación en el Diseño	El juego presenta ideas originales que fomentan la participación activa y el interés de los estudiantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Adaptación a las Capacidades de los Estudiantes	El diseño considera diferentes niveles de habilidad y permite la participación de todos los niños y niñas.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Fomento del Trabajo en Equipo y la Cooperación	El juego promueve la colaboración y el respeto mutuo entre los participantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Inclusión de Diversidad Cultural y de Género	El juego incorpora elementos que respetan y valoran la diversidad cultural y de género de los estudiantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Seguridad en la Propuesta del Juego	El diseño asegura que el juego pueda realizarse sin riesgos físicos para los participantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Duración Apropiaada del Juego	El tiempo propuesto para el juego es adecuado para mantener la atención y energía de los estudiantes.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%
Facilidad para la Inclusión de Estudiantes con Necesidades Especiales	El juego se adapta para incluir a estudiantes con diferentes capacidades físicas o cognitivas, asegurando su participación plena.	Excelente: 90%+ Bueno: 80%+ Aceptable: 50%+ Pobre: <50%

