

Rúbrica para Evaluar el Diseño de un Juego de Mesa en Ciencias Naturales

Rúbrica Escalar | Ciencias Naturales | Biología | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el diseño, presentación, complejidad y contenido biológico de un juego de mesa elaborado por estudiantes de secundaria (12-15 años). La evaluación se realiza en una escala numérica con niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Pobre.

Rúbrica

Rúbrica para Evaluar el Diseño de un Juego de Mesa en Ciencias Naturales

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el diseño, presentación, complejidad y contenido biológico de un juego de mesa elaborado por estudiantes de secundaria (12-15 años). La evaluación se realiza en una escala numérica con niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Pobre.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Diseño	Excelente (90%+): Diseño creativo y atractivo, uso efectivo de colores y materiales, elementos bien organizados y funcionales.	90-100
	Bueno (80%+): Diseño adecuado y claro, colores y materiales apropiados, organización suficiente para comprender el juego.	80-89
	Aceptable (50%+): Diseño básico con algunos problemas de organización o estética que dificultan la comprensión parcial del juego.	50-79
	Pobre (<50%): Diseño poco atractivo o confuso, uso inadecuado de colores o materiales, elementos desorganizados que impiden el juego.	0-49
Presentación	Excelente (90%+): Presentación clara y entusiasta, explicación completa y segura de las reglas del juego.	90-100
	Bueno (80%+): Presentación clara con ligeras dudas, reglas explicadas correctamente pero con poca fluidez.	80-89

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
	Aceptable (50%+): Presentación poco clara, algunas reglas explicadas de forma confusa o incompleta.	50-79
	Pobre (<50%): Presentación confusa o incompleta, reglas mal explicadas o faltantes.	0-49
Complejidad	Excelente (90%+): Juego con reglas claras pero desafiantes que promueven el pensamiento crítico y la estrategia.	90-100
	Bueno (80%+): Reglas adecuadas con un nivel moderado de dificultad y variedad en la dinámica de juego.	80-89
	Aceptable (50%+): Reglas sencillas y repetitivas que limitan la diversidad de jugadas y el desafío.	50-79
	Pobre (<50%): Reglas confusas, muy simples o inexistentes que no permiten un juego coherente.	0-49
Contenido Biología	Excelente (90%+): Contenido biológico correcto, completo y bien integrado al juego, promueve el aprendizaje significativo.	90-100
	Bueno (80%+): Contenido biológico correcto pero con algunos aspectos poco desarrollados o integrados.	80-89
	Aceptable (50%+): Contenido biológico básico o con errores menores que afectan parcialmente el aprendizaje.	50-79
	Pobre (<50%): Contenido biológico incorrecto, incompleto o ausente, no favorece el aprendizaje.	0-49