

Rúbrica Analítica para Evaluación de Juego de Contabilidad - ETP Emprendimiento e Innovación

Rúbrica Analítica | Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el diseño y presentación de un juego relacionado con la especialidad de contabilidad. Se valoran aspectos como el avance en clases, la presentación de un afiche explicativo, la participación de los integrantes, la puntualidad, la creatividad, diseño, limpieza y la inclusión de un premio. Dirigida a estudiantes de media (15-17 años).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación de Juego de Contabilidad - ETP Emprendimiento e Innovación

Esta rúbrica evalúa el diseño y presentación de un juego relacionado con la especialidad de contabilidad. Se valoran aspectos como el avance en clases, la presentación de un afiche explicativo, la participación de los integrantes, la puntualidad, la creatividad, diseño, limpieza y la inclusión de un premio. Dirigida a estudiantes de media (15-17 años).

Criterios	Excelente	Bueno	Bajo
Avance en clases	Demuestra un progreso completo y constante en el desarrollo del juego, aplicando conocimientos contables de manera acertada.	Muestra un progreso adecuado con algunos aspectos contables aplicados correctamente, aunque con pequeños errores o faltantes.	Progreso insuficiente, con escasa aplicación o comprensión de conceptos contables en el desarrollo del juego.
Afiche explicativo con paso a paso	El afiche presenta de forma clara, detallada y ordenada el paso a paso del juego, facilitando la comprensión completa.	El afiche muestra el paso a paso del juego, aunque con detalles poco claros o faltantes que dificultan la comprensión total.	El afiche es confuso, incompleto o poco organizado, no explicando adecuadamente el paso a paso del juego.
Indicaciones de participación de cada integrante	Se describen claramente los roles y responsabilidades de todos los integrantes, evidenciando participación equitativa.	Se indican algunos roles y responsabilidades, pero la distribución de la participación no está completamente clara o es desigual.	No se identifican roles ni responsabilidades claras para los integrantes, generando dudas sobre la participación.

Criterios	Excelente	Bueno	Bajo
Puntualidad en la entrega	El juego y afiche son entregados puntualmente el día 26 de agosto sin necesidad de recordatorios.	La entrega se realiza con un retraso mínimo o con aviso previo.	La entrega es tardía sin justificación ni aviso previo.
Creatividad	El juego presenta ideas originales y recursos innovadores relacionados con la contabilidad, destacando frente a otros proyectos.	Se observan ideas creativas, aunque algunas partes del juego son convencionales o poco innovadoras.	El juego carece de creatividad, usando ideas comunes o copiadas sin aporte original.
Diseño del juego	El diseño es atractivo, funcional y coherente con la temática contable, facilitando la interacción y comprensión.	El diseño es adecuado pero podría mejorar en estética o funcionalidad para mayor claridad y atractivo.	El diseño es poco atractivo, confuso o no relacionado con la temática propuesta.
Limpieza y presentación	El juego y el afiche están presentados de manera limpia, ordenada y profesional, sin errores visibles o desorden.	Presenta algunos detalles de desorden o imperfecciones menores, pero mantiene una presentación aceptable.	La presentación es desordenada, sucia o descuidada, afectando la impresión general del trabajo.
Incorporación de premio	El juego incluye un premio claramente definido que motiva y se relaciona con la temática del emprendimiento.	Existe un premio, pero su relación con la temática o motivación no está del todo clara o es poco atractiva.	No se incluye premio o este es irrelevante para el contexto del juego y emprendimiento.