

Rúbrica Analítica para Evaluar la Creación de un Juego de Mesa en Inglés

Rúbrica Analítica | Lengua Extranjera | Inglés | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la creación de un juego de mesa en inglés por estudiantes de primaria (6-11 años), considerando reglas claras, diversión, aprendizaje mediante el juego, originalidad y criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI). Cada criterio se evalúa individualmente en cuatro niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Bajo.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar la Creación de un Juego de Mesa en Inglés

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la creación de un juego de mesa en inglés por estudiantes de primaria (6-11 años), considerando reglas claras, diversión, aprendizaje mediante el juego, originalidad y criterios de diversidad, equidad e inclusión (DEI). Cada criterio se evalúa individualmente en cuatro niveles: Excelente, Bueno, Aceptable y Bajo.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Reglas Claras y Bien Redactadas	Las reglas están muy claras, completas y redactadas con precisión, fáciles de entender para niños de 6 a 11 años.	Las reglas son claras y completas en su mayoría, con pocas ambigüedades o confusiones menores.	Las reglas están algo claras pero presentan algunas partes confusas o incompletas que pueden dificultar el juego.	Las reglas son poco claras, incompletas o confusas, dificultando la comprensión y el desarrollo del juego.
Diversión del Juego	El juego es muy divertido y mantiene el interés de los jugadores durante todo el tiempo.	El juego es divertido y logra mantener el interés la mayor parte del tiempo.	El juego resulta divertido en algunas partes, pero puede perder el interés rápidamente.	El juego no es divertido y resulta aburrido o poco atractivo para los jugadores.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Bajo
Aprendizaje Jugando	El juego fomenta claramente el aprendizaje del inglés mediante actividades efectivas y adecuadas para la edad.	El juego promueve el aprendizaje del inglés, aunque algunas actividades podrían mejorarse.	El juego incluye elementos de aprendizaje del inglés, pero no están bien integrados o son limitados.	El juego no fomenta el aprendizaje del inglés o las actividades no están relacionadas con el idioma.
Originalidad	El juego presenta ideas muy originales y creativas, diferentes a juegos comunes o conocidos.	El juego tiene algunas ideas originales y demuestra creatividad.	El juego presenta pocas ideas originales y se parece mucho a juegos ya existentes.	El juego carece de originalidad y es una copia evidente de otros juegos.
Accesibilidad e Inclusión	El juego está diseñado para ser accesible y disfrutable por niños con diferentes habilidades y necesidades.	El juego considera algunas adaptaciones para incluir a diferentes jugadores, aunque puede mejorar.	El juego tiene pocas consideraciones de accesibilidad o inclusión, limitando la participación de algunos niños.	El juego no considera la accesibilidad ni la inclusión, excluyendo a ciertos jugadores.
Representación Cultural y Diversidad	El juego incorpora elementos que reflejan diversidad cultural y fomenta el respeto hacia distintas culturas.	El juego muestra algunos elementos de diversidad cultural, aunque de forma limitada.	El juego tiene poca o ninguna representación de diversidad cultural.	El juego presenta estereotipos o falta total de diversidad cultural.
Equidad en la Participación	El juego asegura que todos los jugadores tengan igualdad de oportunidades para participar y ganar.	El juego promueve la participación equitativa, aunque algunos jugadores pueden tener ventaja.	El juego permite la participación de todos, pero no garantiza equidad en las oportunidades.	El juego favorece a ciertos jugadores y limita la participación justa de otros.
Presentación y Claridad Visual	El juego tiene una presentación atractiva, organizada y con elementos visuales que facilitan la comprensión.	La presentación es clara y visualmente adecuada, aunque podría mejorarse en organización o diseño.	La presentación es básica o poco clara, dificultando la comprensión de algunos elementos del juego.	La presentación es desordenada o confusa, afectando negativamente el uso y comprensión del juego.