

Rúbrica Analítica para el Diseño de Experiencias de Juego en el Desarrollo Infantil (0-4 años)

Rúbrica Analítica | Educación Artística | Expresión artística | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa el diseño de experiencias de juego para niñas y niños de 3 a 5 años, enfocándose en favorecer ámbitos específicos del desarrollo infantil mediante la expresión artística, considerando la edad, características, contexto y principios de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Rúbrica

Rúbrica Analítica para el Diseño de Experiencias de Juego en el Desarrollo Infantil (0-4 años)

Esta rúbrica evalúa el diseño de experiencias de juego para niñas y niños de 3 a 5 años, enfocándose en favorecer ámbitos específicos del desarrollo infantil mediante la expresión artística, considerando la edad, características, contexto y principios de diversidad, equidad e inclusión (DEI).

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
1. Pertinencia al desarrollo infantil	El diseño está perfectamente alineado con las etapas y características del desarrollo infantil de 3 a 5 años, favoreciendo claramente el ámbito específico elegido.	El diseño es mayormente pertinente, con un enfoque adecuado en la etapa y características de la edad, favoreciendo el desarrollo infantil.	El diseño es moderadamente pertinente, aunque algunos aspectos no corresponden completamente a la edad o características del grupo.	El diseño presenta pertinencia limitada, con varias actividades poco adecuadas para la etapa de desarrollo.	El diseño no considera adecuadamente la edad ni las características del desarrollo infantil.

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
2. Creatividad y expresión artística	Incorpora múltiples formas creativas y variadas de expresión artística que motivan y potencian la imaginación de los niños.	Incluye diversas formas de expresión artística que fomentan la creatividad y participación activa.	Presenta algunas formas de expresión artística, aunque con menor variedad o innovación.	La expresión artística es básica y poco estimulante para el desarrollo creativo.	No integra elementos de expresión artística o son inapropiados para la edad.
3. Adaptación al contexto y características culturales	El diseño refleja de manera profunda y respetuosa el contexto cultural y social de los niños, promoviendo sentido de pertenencia.	Considera adecuadamente el contexto y características culturales, integrándolos en la experiencia de juego.	Incluye algunos elementos contextuales y culturales, aunque con escasa integración.	Reconoce el contexto cultural pero sin una adaptación significativa en el diseño.	No toma en cuenta el contexto ni las características culturales de los niños.
4. Inclusión y accesibilidad (DEI)	Diseña experiencias que garantizan la participación activa de todas las niñas y niños, incluyendo diversas habilidades, géneros, y orígenes.	Promueve la inclusión y accesibilidad para la mayoría de los niños, considerando diversidad y equidad.	Se observa un intento moderado de inclusión, pero con limitaciones para algunos perfiles.	La inclusión es limitada y algunos niños podrían quedar excluidos o dificultados.	No considera diversidad ni accesibilidad, excluyendo a ciertos grupos.
5. Seguridad y adecuación física	El diseño contempla todas las medidas de seguridad física y ambiental, garantizando un espacio seguro y adecuado para la edad.	Considera la mayoría de las medidas de seguridad y adecuación física necesarias.	Incorpora algunas medidas mínimas de seguridad, aunque con áreas mejorables.	La seguridad y adecuación física son insuficientes y presentan riesgos potenciales.	Ignora aspectos básicos de seguridad y adecuación física para la edad.

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
6. Promoción de habilidades socioemocionales	El diseño favorece activamente la interacción, empatía y regulación emocional entre los niños durante el juego.	Incluye actividades que promueven habilidades socioemocionales de forma clara y efectiva.	Se evidencian algunos elementos que apoyan el desarrollo socioemocional, aunque limitados.	La promoción de habilidades socioemocionales es mínima o poco clara.	No considera el desarrollo socioemocional en el diseño.
7. Claridad y organización del diseño	El diseño está claramente estructurado, con instrucciones precisas y secuencia lógica que facilita su implementación.	El diseño está organizado y es comprensible, aunque con pequeños detalles por mejorar.	La organización es aceptable pero con ambigüedades o falta de detalles en algunas partes.	El diseño es confuso o poco claro, dificultando su aplicación práctica.	El diseño carece de estructura y claridad, impidiendo su comprensión e implementación.
8. Evaluación y ajuste del juego	Incluye estrategias claras para evaluar la experiencia y ajustar el juego según las necesidades observadas.	Propone métodos para evaluar y realizar ajustes, aunque con menor detalle.	Presenta una evaluación básica y ajustes limitados o poco definidos.	Se sugiere evaluación o ajustes de manera vaga o incompleta.	No considera evaluación ni ajustes en el diseño.