

Rúbrica Analítica para Evaluar Diseño, Planificación y Aplicación de un Juego Didáctico Interactivo

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Licenciatura en educación básica primaria | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar de manera detallada el desempeño de estudiantes universitarios en la creación y aplicación de un juego didáctico interactivo en la Licenciatura en Educación Básica Primaria. Se valoran cinco criterios clave con un total de 10 puntos, distribuidos en tres niveles de desempeño: Excelente, Bueno y Bajo.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Diseño, Planificación y Aplicación de un Juego Didáctico Interactivo

Esta rúbrica está diseñada para evaluar de manera detallada el desempeño de estudiantes universitarios en la creación y aplicación de un juego didáctico interactivo en la Licenciatura en Educación Básica Primaria. Se valoran cinco criterios clave con un total de 10 puntos, distribuidos en tres niveles de desempeño: Excelente, Bueno y Bajo.

Criterios de Evaluación	Excelente (2 puntos)	Bueno (1.5 puntos)	Bajo (1 punto o menos)
Planificación del juego Claridad y detalle en la estructura, objetivos y reglas del juego.	Planificación completa, clara y detallada, con objetivos precisos y reglas bien definidas que facilitan la comprensión y ejecución.	Planificación suficientemente clara con objetivos y reglas definidas, aunque con algunos detalles que podrían mejorarse para mayor claridad.	Planificación poco clara o incompleta, con objetivos y reglas confusas o ausentes que dificultan la ejecución del juego.
Pertinencia del juego Adecuación del contenido y objetivos del juego al contexto educativo y a la Licenciatura en Educación Básica Primaria.	El juego está altamente alineado con el currículo y necesidades educativas, favoreciendo el aprendizaje significativo y contextualizado.	El juego es adecuado para el contexto educativo, aunque con una relación moderada con los objetivos de la licenciatura.	El juego presenta poca o ninguna relación con el currículo y contexto educativo, dificultando su aplicación efectiva.

Criterios de Evaluación	Excelente (2 puntos)	Bueno (1.5 puntos)	Bajo (1 punto o menos)
Creatividad e innovación Originalidad en el diseño, elementos interactivos y estrategias didácticas utilizadas.	El juego presenta ideas originales y uso innovador de recursos y estrategias que potencian la motivación y el aprendizaje.	El juego incluye algunos elementos creativos y recursos interactivos, aunque mantienen un enfoque tradicional o poco novedoso.	El juego carece de creatividad o innovación, replicando modelos comunes sin aportar elementos distintivos.
Aplicación del juego Ejecuta el juego con eficacia, promoviendo la participación y el aprendizaje activo.	Aplicación fluida y dinámica que fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y el logro de los objetivos educativos.	Aplicación adecuada con participación aceptable, aunque con algunas dificultades para mantener el interés o el ritmo del juego.	Aplicación deficiente, con baja participación, poca interacción y no se logran los objetivos planteados.
Calidad del recurso didáctico Diseño visual, funcionalidad, claridad y soporte tecnológico o material empleado.	Recurso de alta calidad visual y funcional, con soporte tecnológico/material bien integrado que facilita el uso y comprensión.	Recurso con calidad aceptable, funcional pero con algunos aspectos visuales o técnicos que podrían optimizarse.	Recurso con baja calidad visual o funcional, que dificulta la comprensión o uso durante la aplicación del juego.