

Rúbrica para Evaluar la Inclusión y Equidad mediante el Juego de Roles en Educación Física

Rúbrica Escalar | Educación Física | Deporte | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la implementación del juego de roles como estrategia didáctica que favorezca la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en clases de educación física, promoviendo la diversidad, equidad e inclusión en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Rúbrica

Rúbrica para Evaluar la Inclusión y Equidad mediante el Juego de Roles en Educación Física

Esta rúbrica está diseñada para evaluar la implementación del juego de roles como estrategia didáctica que favorezca la inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual en clases de educación física, promoviendo la diversidad, equidad e inclusión en estudiantes de secundaria (12-15 años).

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Participación activa de estudiantes con discapacidad intelectual	Excelente (90%+): Todos los estudiantes con discapacidad intelectual participan activamente y con entusiasmo durante el juego de roles. Bueno (80%+): La mayoría participan con buena disposición, aunque algunos con menor entusiasmo. Aceptable (50%+): Participan algunos estudiantes, pero hay falta de motivación o apoyo. Pobre (<50%): Poca o ninguna participación de estudiantes con discapacidad intelectual.	0-100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Adaptación de roles y actividades para diversidad funcional	Excelente (90%+): Roles adaptados cuidadosamente para incluir las capacidades de todos los estudiantes. Bueno (80%+): Roles adaptados con algunas mejoras necesarias para inclusión completa. Aceptable (50%+): Adaptaciones mínimas que limitan la participación. Pobre (<50%): No se realizan adaptaciones para la diversidad funcional.	0-100
Fomento de la empatía y respeto entre compañeros	Excelente (90%+): Se observa un ambiente respetuoso y empático, con apoyo mutuo constante. Bueno (80%+): Generalmente hay respeto y empatía, con pocas excepciones. Aceptable (50%+): Respeto limitado, con algunos comportamientos no inclusivos. Pobre (<50%): Hay evidentes faltas de respeto o exclusión.	0-100
Participación equitativa de todos los estudiantes	Excelente (90%+): Todos los estudiantes tienen oportunidades iguales para participar y expresarse. Bueno (80%+): La mayoría tiene oportunidades equitativas, con algunas limitaciones. Aceptable (50%+): Solo algunos estudiantes participan activamente, otros son relegados. Pobre (<50%): Participación desigual, con exclusión frecuente.	0-100
Comunicación clara y accesible durante la actividad	Excelente (90%+): Instrucciones y roles explicados de forma clara, adaptada y comprensible para todos. Bueno (80%+): Explicaciones generalmente claras, con algunas dudas menores. Aceptable (50%+): Explicaciones poco claras o no adaptadas a todas las necesidades. Pobre (<50%): Comunicación confusa o inaccesible para varios estudiantes.	0-100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Colaboración y trabajo en equipo entre estudiantes	Excelente (90%+): Estudiantes colaboran activamente y se apoyan mutuamente durante el juego. Bueno (80%+): Colaboración presente en la mayoría de los momentos. Aceptable (50%+): Colaboración limitada, con momentos de trabajo individual. Pobre (<50%): Falta de colaboración y trabajo en equipo.	0-100
Respeto a la diversidad cultural y social	Excelente (90%+): Se reconoce y valora activamente la diversidad cultural y social en el juego. Bueno (80%+): Se respeta la diversidad, aunque no siempre se promueve activamente. Aceptable (50%+): Poca consideración por la diversidad cultural y social. Pobre (<50%): Ignora o discrimina aspectos culturales o sociales.	0-100
Reflexión sobre la inclusión y aprendizajes obtenidos	Excelente (90%+): Estudiantes expresan reflexiones profundas sobre inclusión y aprendizajes del juego. Bueno (80%+): Se realizan reflexiones adecuadas con algunos aportes significativos. Aceptable (50%+): Reflexiones superficiales o poco relacionadas con inclusión. Pobre (<50%): No se realizan reflexiones o son irrelevantes.	0-100