

Rúbrica Analítica para Evaluar el Juego de Mesa: Mundo Fronterizo Edad Media

Rúbrica Analítica | Ciencias Sociales | Historia | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de secundaria (12-15 años) coevalúen los juegos de mesa creados por sus compañeros, enfocándose en la claridad y comprensión de las conexiones entre la Europa cristiana occidental, el Imperio Bizantino y el mundo musulmán durante la Edad Media.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar el Juego de Mesa: Mundo Fronterizo Edad Media

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de secundaria (12-15 años) coevalúen los juegos de mesa creados por sus compañeros, enfocándose en la claridad y comprensión de las conexiones entre la Europa cristiana occidental, el Imperio Bizantino y el mundo musulmán durante la Edad Media.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Claridad en la presentación del juego	El juego es muy claro, las reglas y objetivos están bien explicados y son fáciles de entender para todos.	El juego es claro, aunque algunas reglas u objetivos podrían explicarse mejor.	La presentación del juego es algo confusa y dificulta la comprensión rápida.	La presentación es poco clara, las reglas y objetivos no se entienden bien.
Representación de la Europa Cristiana Occidental	Se muestran con precisión y detalle las características y relaciones de esta zona.	Se representan adecuadamente, aunque faltan algunos detalles importantes.	La representación es básica y con información limitada o poco clara.	La zona está mal representada o ausente en el juego.
Representación del Imperio Bizantino	El juego presenta claramente las características y conexiones del Imperio Bizantino.	Hay una representación correcta pero con algunos aspectos poco desarrollados.	La información sobre el Imperio Bizantino es escasa o poco precisa.	No se representa adecuadamente o está ausente.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Representación del Mundo Musulmán	Se reflejan con claridad y detalle las influencias y relaciones de esta zona.	La representación es adecuada pero con falta de profundidad en algunos aspectos.	La información es superficial o poco clara.	No se representa o está incorrectamente presentada.
Conexiones entre las tres zonas	Las interacciones y relaciones entre las tres zonas están claramente integradas y explicadas.	Se muestran conexiones, aunque algunas no están del todo claras o completas.	Las conexiones son poco evidentes o incompletas.	No se aprecian conexiones claras entre las zonas.
Capacidad del juego para facilitar la comprensión histórica	El juego ayuda significativamente a entender las relaciones y contexto histórico de la Edad Media.	El juego contribuye de manera adecuada a la comprensión, aunque podría mejorar.	El juego tiene un aporte limitado para la comprensión histórica.	El juego no facilita la comprensión ni aporta al aprendizaje histórico.
Creatividad y originalidad del juego	El juego presenta ideas muy creativas e innovadoras que enriquecen la experiencia.	El juego es creativo, aunque algunas ideas son comunes o poco desarrolladas.	La creatividad es limitada y el juego resulta convencional.	El juego carece de creatividad y se basa en ideas repetidas o poco atractivas.
Trabajo en equipo y participación	Todos los integrantes contribuyen activamente y colaboran eficazmente en el desarrollo del juego.	La mayoría participa y colabora adecuadamente, con pocas excepciones.	La participación es desigual, con algunos integrantes menos involucrados.	La participación es mínima o inexistente en varios integrantes.