

Rúbrica Analítica para la Validación de un Juego de Mesa Educativo sobre el Concepto de Variable mediante el Modelo 3UV

Esta rúbrica está diseñada para evaluar un juego de mesa educativo basado en el modelo 3UV de Ursini et al. (2006), orientado a la enseñanza del concepto de variable en estudiantes de grado séptimo. Se evalúan aspectos pedagógicos, didácticos y matemáticos relacionados con los usos de la variable como incógnita, número general y parámetro/relación funcional. Cada criterio se valora en cuatro niveles: Muy adecuado, Adecuado, Poco adecuado e Inadecuado, para ofrecer una visión detallada de fortalezas y áreas de mejora.

Criterios de Evaluación	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Claridad de las reglas del juego	Las reglas son muy claras, precisas y fáciles de entender para estudiantes de grado séptimo sin necesidad de explicaciones adicionales.	Las reglas son claras y comprensibles, aunque requieren alguna aclaración menor durante la explicación.	Las reglas presentan cierta ambigüedad, dificultando la comprensión inmediata pero se entienden con ayuda.	Las reglas son confusas o incompletas, generando dificultad significativa para entender cómo jugar.
Relación entre las dinámicas del juego y la comprensión de los usos de la variable.	Las dinámicas del juego reflejan de manera explícita y coherente los tres usos de la variable (incógnita, número general, parámetro) integrándolos de forma natural.	Las dinámicas representan adecuadamente los usos de la variable con alguna conexión clara en la mayoría de las actividades.	Las dinámicas muestran una relación limitada o superficial con los usos de la variable, con poca integración conceptual.	Las dinámicas no evidencian conexión clara con los usos de la variable o son irrelevantes para el concepto.
Pertinencia didáctica para estudiantes de grado séptimo	El juego está perfectamente adaptado al nivel cognitivo, intereses y necesidades de los estudiantes de séptimo grado.	El juego es adecuado para el nivel, aunque algunos elementos podrían ajustarse mejor a los estudiantes.	El juego es poco ajustado al nivel, presentando dificultades o contenidos poco relevantes para los estudiantes.	El juego no es pertinente para estudiantes de séptimo grado por complejidad o falta de adecuación.
Nivel de participación e interacción promovido	El juego fomenta alta participación e interacción entre todos los jugadores, incentivando el trabajo colaborativo y el debate.	El juego promueve una buena participación e interacción, aunque con momentos menos dinámicos.	La participación e interacción son limitadas o poco constantes durante el desarrollo del juego.	El juego no fomenta la participación ni la interacción entre los estudiantes.

Criterios de Evaluación	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Equilibrio entre el componente lúdico y el aprendizaje matemático	El juego logra un balance óptimo donde la diversión y el aprendizaje matemático se complementan eficazmente.	El juego presenta un buen equilibrio, aunque en ocasiones predomina más uno de los dos componentes.	El juego favorece principalmente el componente lúdico o el matemático, con desequilibrio notorio.	El juego carece de equilibrio, siendo poco entretenido o poco significativo para el aprendizaje.
Claridad de las instrucciones y funcionamiento de las cartas especiales	Las instrucciones y las cartas especiales están claramente explicadas y funcionan de forma intuitiva y coherente.	Las instrucciones son claras con mínimas dudas sobre el uso de cartas especiales durante el juego.	Las instrucciones presentan confusión o ambigüedad en el uso de cartas especiales, requiriendo aclaraciones.	Las instrucciones y cartas especiales son difíciles de entender o generan errores frecuentes en su uso.
Potencial del juego para favorecer procesos de generalización y comprensión de relaciones algebraicas.	El juego favorece significativamente procesos de generalización, reconocimiento de patrones y comprensión de relaciones algebraicas.	El juego contribuye a procesos de generalización y comprensión inicial de relaciones algebraicas mediante actividades relacionadas con el pensamiento algebraico.	El juego tiene un impacto limitado en procesos de generalización y comprensión de relaciones algebraicas.	El juego no favorece procesos de generalización ni comprensión de relaciones algebraicas.

Fortalezas identificadas: _____

Dificultades observadas: _____

Sugerencias de mejora: _____
