

“Un juego de todos”

1810-1829

FICHA
1

CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR ACTIVIDAD

Lo que presentamos a continuación será una opción útil si los alumnos no están habituados aún a trabajar con rúbricas o si el docente prefiere reservarlas para el momento final de la evaluación del trabajo, una vez que con sus valoraciones, sugerencias y observaciones, el alumno haya recorrido su camino.

A modo de ejemplo presentamos una forma posible de evaluar la actividad. Cada docente verá si trabaja con porcentajes, destina un puntaje para cada aspecto o si simplemente registra avances y dificultades para tenerlos en cuenta.

1. Línea de tiempo:

Alumnos	Distingue acontecimiento de procesos				Reconoce los tiempos de la narración				Respeto la cronología				Utiliza información precisa				Propone una visualización clara de los procesos						
*	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PUNTEO	OBSERVACIONES	
A.....		x				x					x				x		x						
.....																							
.....																							
.....																							

* En este caso la escala podría corresponder a 1 (NO) 2 (Sí), o si se pretende mayor detalle,
1 Nunca / 2 Algunas veces / 3 Generalmente / 4 Siempre.

- La nota máxima equivaldrá al valor máximo de la escala multiplicado por el número de aspectos a evaluar. Entonces será de $2 \times 5 = 10$ o $4 \times 5 = 20$ según la escala que se elija.
- Se suma el total de los valores obtenidos en cada criterio (en este caso $2+2+4+4+2=14$) y se divide por la nota máxima ($14/20$) multiplicando el resultado por 100 ($0,7 \times 100 = 70$).

Queda en evidencia que este alumno no tiene dificultades para ubicar temporal y gráficamente hechos concretos, pero se le dificulta cuando se aumentan las variables o se le pide un nivel de análisis más complejo. Es de esperar que vaya desarrollando la capacidad y el manejo de esta herramienta cuando el profesor indique cuestiones a revisar, o haga preguntas que los ayuden a reforzar su análisis.

Podemos observar que aspectos como el manejo de la información, los puntos de vista y los marcos referenciales así como la reflexión sobre la propia práctica que enumoramos como aspectos de la primera competencia están implícitos. De la misma manera, lo que se le pide supone una categorización y jerarquización de la información con lo cual se estaría trabajando la competencia número 4.

El trabajo colaborativo (C3) estará presente en la forma en que el grupo encare su trabajo y será función del docente hacer las observaciones pertinentes para que resulte como se espera. Así los estudiantes irán internalizando una mecánica de trabajo en la que cada uno pueda hacer su aporte y beneficiarse del de sus compañeros.

2. Cuadro de causas y consecuencias:

- Distingue causa y consecuencia.
- Logra armar el proceso.

La **puesta en común** será un **momento clave** para verificar este aspecto. Todos deberían poder hacerlo al finalizar todas las actividades si es que han trabajado colaborativamente. Será importante que no haya un único encargado de presentar el trabajo, sino que el profesor elija quién lo entregará y pueda preguntar sobre lo que se exponga oralmente a los distintos integrantes del grupo. **Más allá de la heterogeneidad que será la primera consigna, el grupo deberá asegurarse de que todos hayan aprendido todo.**

3. - Distingue lo ficcional de lo histórico.

- Avala con la investigación esa distinción.
- Diferencia lo histórico de lo verosímil.

Es una buena oportunidad para observar qué tipo de análisis alcanza a hacer el alumno ya que mostrará si además de manejar la información logra plantear cuestiones menores y cuestiones implícitas (C1) y llegar a una comprensión global del texto (C4).

4. A. Cuadro de doble entrada “Tras las pistas”:

- Identifica y selecciona información adecuada.
- Interpreta la estructura del texto.
- Descubre significados.
- Realiza inferencias de lo no explícito.

El análisis apuntará en esta actividad a tratar de descifrar el pensamiento del autor. Implica una lectura reflexiva que aportará profundidad al análisis. (C1 y C4) El cuadro los ayudará en la organización de las ideas.

Este es el momento para incorporar las actividades sugeridas para Geografía en caso de que aún no se haya sumado a la propuesta.

4. B. - Respeta el contexto espacial y temporal.

- Interpreta el contexto socio-cultural.
- Presenta su trabajo en forma prolja, clara y ordenada.

Más allá de aspectos ligados a la producción, (si se trabajaran desde Plástica podrían ajustarse a alguna técnica o a elementos observables como punto, línea, figura, color, etc. y sus variables o a la argumentación en función de la comparación con sus pares y otras imágenes de Historia del arte, la gráfica o el diseño), la actividad apunta a la interpretación del contexto, a través del análisis de una imagen o de la producción de la misma. (C1 y C4)

4. C. - Articula ideas en un mensaje claro y completo.

- Utiliza varios elementos que le permiten reforzar el mensaje.
- Recurre a lo simbólico aportando contundencia al mensaje.

Se trabaja específicamente con la competencia comunicativa. Estos criterios suponen en sí mismos niveles de logro diferentes con relación a la transmisión de las ideas, pero podrían considerarse también por separado según las expectativas de quien proponga la actividad.

Implica también a la competencia 1.

5.

- Reconoce que está manejando conceptos vacíos y busca información para superar el problema.
- Logra traducir las ideas a palabras sencillas incorporando el vocabulario específico.
- Extrae información precisa.
- Reconoce la estructura externa (A-B) e interna del texto.
- Distingue las afirmaciones del autor de sus explicaciones y las jerarquiza.
- Establece correspondencias con el cuento y con la actualidad.

6.

- Relaciona contenidos.
- Distingue hechos de inferencias y de conclusiones.
- Maneja cuestiones implícitas.
- Empatiza con otros marcos de referencia.
- Interpreta las percepciones del otro como distinto / como enemigo / como amenaza / como modelo, etc.

7.

- Descubre la evolución en las divisiones administrativas.
- Reconoce zonas bajo la autoridad del gobierno y fundamenta en cada caso.
- Extrae conclusiones.

PRODUCTO FINAL

- Logra una lectura que permite reflexiones sobre la actualidad.
- Reconoce distintas ópticas y sus fundamentos.
- Plantea un juego con estética apropiada e instrucciones claras.

Tal cual lo hemos planteado con las primeras actividades, sería adecuado explicar a los alumnos las competencias que se pretenden trabajar con cada actividad.