

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN TALLER DE PROFUNDIZACIÓN 2ºESO 2025/2026

El Taller de Profundización: **Juegos de mesa** es una materia práctica cuyo objetivo es reforzar y ampliar competencias matemáticas, lingüísticas y sociales a través del juego. Los juegos de mesa fomentan la lógica, la creatividad, la cooperación y la toma de decisiones, convirtiéndose en una herramienta motivadora y educativa.

La evaluación de esta materia será continua. Utilizaremos los siguientes instrumentos de evaluación:

- I1: Cuestionario teórico sobre los conceptos que se han ido desarrollando a lo largo de las sesiones teóricas y prácticas.
- I2: Rúbricas de autoevaluación, coevaluación y evaluación para calificar: actitud en clase, esfuerzo y constancia, trabajos o actividades propuestas por el profesor.
- I3: Observación directa del profesor en el aula.
- I4: Trabajos, actividades, juegos o distintas situaciones de aprendizaje.

En la siguiente tabla se especifican los criterios de evaluación relacionados con los instrumentos de evaluación, así mismo se establecen sus ponderaciones por evaluación:

Criterio de Evaluación	Ponderaciones			Instrumentos de Evaluación
	T1	T2	T3	
C1: Participar constantemente en las sesiones, tanto en las actividades teóricas como en las prácticas (jugar y analizar juegos).	40%	40%	30%	I2,I3,I4
C2: Interpretar textos instructivos con reglas de juego y analizar sus características para poder reproducirlas en textos propios.	10%	10%	5%	I1, I3,I4
C3: Aplicar todos los conocimientos adquiridos tanto en las clases teóricas como en el análisis juegos, utilizar sus resúmenes para relacionar diferentes mecánicas, dinámicas y tipos de estrategias.	10%	10%	5%	I1, I3,I4
C4: Aplicar técnicas de creación de presentaciones para explicar contenidos de la asignatura relacionados con elementos de los juegos.	20%	10%	5%	I2, I3,I4
C5: Analizar diferentes juegos de mesa para extraer características propias y comunes de los mismos, explicar claramente las mecánicas y temáticas de los juegos.	20%	10%	10%	I2, I3,I4

Departamento de Matemáticas

C6: Ser capaz de adaptar un juego de mesa previamente jugado a una temática o contenido educativo relacionado con una asignatura.		20%	10%	I2, I3,I4
C7: Aplicar todos los conocimientos adquiridos y todas las características estudiadas para relazar su propio juego de mesa.		20%		I2, I3,I4
C8: Establecer diferentes roles y realizar grabaciones y ediciones de vídeos explicativos sobre los juegos o estrategias/jugadas de ajedrez que se han practicado.		15%		I2, I3,I4
	100 %	100 %	100%	

Normas generales de calificación

- La **calificación de la 1^a y 2^a evaluación será orientativa**, siendo la nota final la que determine la superación de la materia.
- La **asistencia a clase es obligatoria**. Cualquier falta deberá justificarse el primer día de reincorporación.
- La ausencia justificada a una prueba deberá comunicarse el mismo día o con antelación. El alumnado deberá aportar justificante médico o familiar. Si la falta es injustificada, se perderá el derecho a repetir la prueba.

Atentamente

Departamento de Matemáticas