

Rúbrica de evaluación

	COMPETENTE 100 %	DESARROLLO 50 %	PRINCIPIANTE 10 %
PRESENTACIÓN 5 pts.	Entrega de la actividad con todos los aspectos de presentación como: - Portada con datos generales: Nombre de la institución, nombre del tutor, nombre del estudiante, matrícula, materia, lugar, y fecha - Diseño formal	Entrega de la actividad con al menos 3 aspectos de la presentación	Entrega de la actividad con al menos 1 aspecto de la presentación
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD 30 pts.	Desarrolla la simulación de manera organizada y comparte correctamente su trabajo. <ul style="list-style-type: none"> • Elabora el guion escrito que utilizará para grabar la simulación • Posee contenido claro y conciso del tema en cuestión • El contenido es original, en caso especial se cita al autor evitando así el plagio • El contenido cuenta con fundamentación teórica • Expresa ideas originales e innovadoras, evidenciando un ejercicio de comprensión y reflexión del tema • El diseño estilístico del proyecto es original y auténtico • Cumple con la duración estipulada en las instrucciones 	Desarrolla la simulación de manera organizada y comparte correctamente su trabajo Cumple con al menos cuatro puntos solicitados.	Desarrolla la simulación de manera organizada y comparte correctamente su trabajo Cumple con al menos dos puntos solicitados.
SABER 25 pts.	Analiza e interpreta de forma clara el sistema o protocolo efectuado por otro país en contra de la trata de personas.	Cumple con el 90 % al 50 % de la competencia	Cumple con el 40 % al 10 % de la competencia
SABER HACER 20 pts.	Detecta las fallas en el sistema jurídico mexicano para la prevención y sanción del delito de trata de personas.	Cumple con el 90 % al 50 % de la competencia	Cumple con el 40 % al 10 % de la competencia
SABER SER 20 pts.	Expresa el desarrollo de un sistema y crea una experiencia vivencial de forma clara.	Cumple con el 90 % al 50 % de la competencia	Cumple con el 40 % al 10 % de la competencia