

Rúbrica Analítica para Evaluación de Gamificaciones en Licenciatura en Tecnología e Informática

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Licenciatura en tecnología e informática | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar gamificaciones desarrolladas en el contexto de la Licenciatura en Tecnología e Informática, considerando aspectos clave como la identificación de conceptos, aplicación práctica, diseño y uso de plataformas digitales. Cada criterio se evalúa en cuatro niveles de desempeño para proporcionar una evaluación detallada y precisa.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación de Gamificaciones en Licenciatura en Tecnología e Informática

Esta rúbrica está diseñada para evaluar gamificaciones desarrolladas en el contexto de la Licenciatura en Tecnología e Informática, considerando aspectos clave como la identificación de conceptos, aplicación práctica, diseño y uso de plataformas digitales. Cada criterio se evalúa en cuatro niveles de desempeño para proporcionar una evaluación detallada y precisa.

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Aceptable (2 pts)	Bajo (1 pt)
Identificación de Ángulos	Clasifica correctamente todos los ángulos (agudo, recto, obtuso, etc.) según la apertura de sus líneas.	Identifica la mayoría de los ángulos, cometiendo errores mínimos en casos similares.	Confunde algunos tipos de ángulos o sus nombres básicos con cierta frecuencia.	No logra diferenciar los ángulos ni sus características visuales.
Concepto de Ramificación	Comprende con exactitud cómo el punto de origen (vértice) genera las ramificaciones que forman el ángulo.	Identifica que las líneas parten de un punto, pero le cuesta explicar la relación con la amplitud.	Reconoce las líneas pero no identifica el vértice como punto de unión o ramificación.	No comprende que el ángulo es el espacio entre dos líneas que se ramifican.
Uso de la Plataforma	Navega el juego con fluidez, relacionando imágenes y conceptos de forma rápida y precisa.	Navega adecuadamente con pequeños retrasos o dificultades mínimas en la interacción.	Presenta dificultades frecuentes para manejar la plataforma, afectando su desempeño.	No logra interactuar correctamente con la plataforma ni avanzar en el juego.

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Aceptable (2 pts)	Bajo (1 pt)
Aplicación de Conceptos Tecnológicos	Integra y aplica conceptos tecnológicos correctamente en la gamificación, mostrando alta coherencia y creatividad.	Aplica la mayoría de los conceptos tecnológicos con alguna falta de detalle o coherencia limitada.	Aplica algunos conceptos tecnológicos, pero con errores importantes que afectan la comprensión.	No aplica conceptos tecnológicos o lo hace de manera incorrecta y confusa.
Diseño Visual y Usabilidad	El diseño es atractivo, coherente y facilita la interacción y comprensión del usuario.	El diseño es adecuado aunque presenta algunos aspectos que podrían mejorar la usabilidad.	El diseño es poco atractivo o confuso, dificultando la experiencia del usuario.	El diseño carece de coherencia y dificulta por completo la interacción y comprensión.
Creatividad e Innovación	Demuestra alta creatividad e innovación en la propuesta de gamificación, aportando ideas originales.	Muestra creatividad aceptable con algunas ideas originales pero poco desarrolladas.	Presenta escasa creatividad, replicando ideas comunes sin innovación.	No presenta creatividad ni innovación, limitándose a una copia simple o sin valor agregado.
Resolución de Problemas	Identifica y resuelve con éxito los problemas presentados en la gamificación, utilizando estrategias efectivas.	Resuelve la mayoría de los problemas con alguna dificultad o demora en la aplicación de estrategias.	Resuelve algunos problemas pero con errores o sin aplicar estrategias claras.	No logra resolver los problemas planteados o lo hace de forma incorrecta.
Colaboración y Comunicación	Participa activamente y comunica ideas claramente en el desarrollo y presentación de la gamificación.	Participa y comunica sus ideas, aunque con cierta falta de claridad o frecuencia.	Participa de forma limitada y su comunicación es poco clara o incompleta.	No participa ni comunica adecuadamente sus ideas durante el proceso.