

Rúbrica Analítica para la Creación de una Actividad Gamificada Digital en Genially

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Licenciatura en lenguas extranjeras | 5 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa la creación de un juego digital en la plataforma Genially, enfocado en estudiantes de Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Se analizan aspectos clave como creatividad, organización, idioma, contenido, dificultad, vocabulario, desempeño técnico e interactividad para proporcionar una evaluación detallada y formativa.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para la Creación de una Actividad Gamificada Digital en Genially

Esta rúbrica evalúa la creación de un juego digital en la plataforma Genially, enfocado en estudiantes de Licenciatura en Lenguas Extranjeras. Se analizan aspectos clave como creatividad, organización, idioma, contenido, dificultad, vocabulario, desempeño técnico e interactividad para proporcionar una evaluación detallada y formativa.

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Creatividad	Diseño original e innovador que capta totalmente la atención, con ideas únicas que enriquecen el juego.	Diseño creativo y atractivo con algunas ideas nuevas que mejoran la experiencia.	Diseño adecuado con algunas ideas originales, aunque en general convencional.	Diseño poco creativo, con pocas ideas nuevas y enfoque básico.	Diseño poco original o copiado, sin aporte creativo significativo.
Organización de los elementos del juego	Elementos visuales y funcionales perfectamente organizados, facilitando la navegación y comprensión.	Elementos bien organizados, con mínimas dificultades para la navegación.	Organización adecuada, aunque algunos elementos pueden generar confusión.	Organización deficiente que dificulta la navegación y entendimiento del juego.	Elementos desordenados, causando confusión y dificultando el uso.

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Idioma de la clase muestra elaborada	Uso impecable del idioma, con gramática y ortografía perfectas y expresiones naturales.	Uso correcto del idioma con mínimas fallas gramaticales o ortográficas que no afectan la comprensión.	Uso aceptable del idioma con algunos errores que no impiden la comunicación.	Errores frecuentes que dificultan la comprensión del contenido.	Uso incorrecto del idioma que impide la comprensión o genera confusión.
Contenido adecuado al nivel y público seleccionado	Contenido perfectamente adaptado al nivel y características del público, relevante y pertinente.	Contenido mayormente adecuado, con pequeñas áreas mejorables en relación al público.	Contenido aceptable, aunque con algunos elementos poco adecuados para el nivel o público.	Contenido poco ajustado al nivel o características del público, limitando su efectividad.	Contenido inapropiado para el nivel o público, afectando la comprensión y aprendizaje.
Dificultad propia del nivel y público	La dificultad está perfectamente equilibrada, promoviendo el aprendizaje sin frustrar al usuario.	Dificultad adecuada con ligeros desbalances que no afectan significativamente la experiencia.	Dificultad aceptable, aunque algunos retos pueden ser demasiado fáciles o difíciles.	Dificultad mal ajustada, generando frustración o falta de reto para el público.	Dificultad inapropiada, muy fuera del nivel esperado, afectando el aprendizaje.
Vocabulario específico y léxico del juego	Uso preciso y variado del vocabulario específico, favoreciendo el aprendizaje terminológico.	Buen uso del vocabulario específico con algunas faltas menores de precisión o variedad.	Vocabulario adecuado pero limitado o con algunos errores terminológicos.	Uso insuficiente o incorrecto del vocabulario específico, afectando la calidad del contenido.	Vocabulario inapropiado o incorrecto que dificulta la comprensión del contenido.
Buen desempeño técnico del juego	El juego funciona perfectamente, sin errores, retrasos ni elementos faltantes.	Funcionamiento mayormente correcto con mínimas fallas técnicas poco relevantes.	Funcionamiento aceptable aunque con algunos errores o elementos que afectan la experiencia.	Frecuentes problemas técnicos que afectan la jugabilidad o la comprensión.	El juego presenta fallas graves, se traba o no se puede completar.

Criterios	Excelente (5)	Sobresaliente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Interactividad digital	Interactividad dinámica, fluida y variada que enriquece la experiencia del usuario.	Interactividad adecuada con buena respuesta y opciones interesantes para el usuario.	Interactividad funcional pero limitada en variedad o dinamismo.	Interactividad escasa o poco intuitiva que reduce el interés del usuario.	Interactividad ausente o deficiente, no permite una experiencia activa.