

Rúbrica Analítica para Evaluar Gamificación en Clase

Híbrida - Segundo Año Universitario

Rúbrica Analítica | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar una actividad de gamificación que integre la participación presencial y virtual. La evaluación se realiza según criterios clave que reflejan aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción, permitiendo identificar fortalezas y áreas de mejora en la propuesta y ejecución de la actividad.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluar Gamificación en Clase

Híbrida - Segundo Año Universitario

Esta rúbrica está diseñada para evaluar una actividad de gamificación que integre la participación presencial y virtual. La evaluación se realiza según criterios clave que reflejan aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción, permitiendo identificar fortalezas y áreas de mejora en la propuesta y ejecución de la actividad.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Integración Presencial-Virtual	La actividad integra de manera fluida y equilibrada la participación presencial y virtual, favoreciendo la interacción dinámica entre ambos grupos.	La actividad integra la participación presencial y virtual con buena conexión, aunque con pequeñas interrupciones en la interacción.	La actividad muestra integración limitada entre presencial y virtual, con interacción escasa o poco clara.	No se evidencia integración efectiva entre los participantes presenciales y virtuales.
Uso de Elementos de Gamificación	Incorpora múltiples elementos de gamificación (puntos, retos, niveles, recompensas) que motivan activamente a los estudiantes.	Utiliza algunos elementos de gamificación que fomentan la motivación, aunque pueden ser más variados o claros.	Incluye pocos elementos de gamificación, con impacto limitado en la motivación.	No se presentan elementos de gamificación o son irrelevantes para la actividad.

Criterios	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Bajo (1 punto)
Claridad y Coherencia de las Instrucciones	Las instrucciones son claras, detalladas y coherentes, facilitando la comprensión y ejecución de la actividad por todos los estudiantes.	Las instrucciones son claras en su mayoría, pero requieren alguna aclaración menor para la ejecución.	Las instrucciones son poco claras o incompletas, dificultando la participación adecuada.	Las instrucciones son confusas, contradictorias o inexistentes.
Participación y Colaboración Estudiantil	La actividad promueve una alta participación y colaboración equitativa entre estudiantes presenciales y virtuales.	Se observa buena participación y colaboración, aunque con cierta desigualdad entre modalidades.	La participación y colaboración son limitadas o desequilibradas entre estudiantes.	La actividad no fomenta ni logra participación ni colaboración significativa.
Creatividad e Innovación en la Propuesta	La actividad es innovadora y creativa, aportando un enfoque original que enriquece el aprendizaje híbrido.	La actividad presenta elementos creativos que aportan valor, aunque no son completamente novedosos.	La actividad es poco creativa y se basa mayormente en propuestas tradicionales.	La actividad carece de creatividad o innovación, resultando rutinaria o ineficaz.
Adaptación Tecnológica y Uso de Herramientas	Utiliza herramientas tecnológicas adecuadas y accesibles para todos, garantizando la participación sin dificultades técnicas.	Hace buen uso de herramientas tecnológicas, con mínimas dificultades técnicas para algunos estudiantes.	La selección o uso de tecnología presenta limitaciones que afectan parcial o temporalmente la experiencia.	Uso inadecuado o inexistente de tecnología que impide la ejecución efectiva de la actividad.
Impacto en el Aprendizaje	La actividad gamificada contribuye significativamente al logro de los objetivos de aprendizaje planteados.	La actividad favorece el aprendizaje, aunque con impacto moderado en algunos objetivos.	El impacto en el aprendizaje es limitado o parcial respecto a los objetivos.	La actividad no contribuye o afecta negativamente el aprendizaje.
Retroalimentación y Evaluación	Incluye mecanismos claros y efectivos de retroalimentación que facilitan la mejora continua de los estudiantes.	Proporciona retroalimentación útil, aunque puede ser más frecuente o detallada.	La retroalimentación es poco frecuente, general o poco clara.	No se proporciona retroalimentación ni evaluación significativa.