

# MÁSTER EN JUEGO, GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA APLICADOS A LA EDUCACIÓN

**Diseñar una actividad de ABJ con un juego creado o adaptado**

## **Rúbricas de evaluación**

**NOMBRE DEL PROYECTO**

**Equipo de diseño:** NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

# **El contenido**

Concepto	Porcentaje	Nivel				Valoración
		Novel	Aprendiz	Avanzado	Experto	
Las preguntas esenciales son amplias y abarcan diferentes áreas del conocimiento.	10%					0
El juego creado o adaptado se relaciona con los contenidos planteados.	20%					0
En la propuesta de ABJ se utiliza alguna de las tecnologías presentadas en el máster (o propuestas en los Gamirecursos).	10%					0
Las propuestas planteadas están bien enfocadas con los diferentes niveles del ABJmetro.	20%					0
El proceso de reflexión a partir de los juegos permite trabajar aspectos relacionados con las preguntas para el aprendizaje.	30%					0
Los materiales de trabajo y los elementos para evaluar permiten profundizar en la pregunta para el aprendizaje.	10%					0
Total						0

**Estandar**

**Me pregunto**

(evidencias en aspectos que hay que mejorar)

**Me gusta**

(evidencias en aspectos muy bien trabajados)

Las preguntas esenciales son amplias y abarcan diferentes áreas del conocimiento.

El juego creado o adaptado se relaciona con los contenidos planteados.

En la propuesta de ABJ se utiliza alguna de las tecnologías presentadas en el máster (o propuestas en los Gamirecursos).

## **Estandar**

## **Me pregunto**

(evidencias en aspectos que hay que mejorar)

## **Me gusta**

(evidencias en aspectos muy bien trabajados)

Las propuestas planteadas están bien enfocadas con los diferentes niveles del ABJmetro.

El proceso de reflexión a partir de los juegos permite trabajar aspectos relacionados con las preguntas para el aprendizaje.

Los materiales de trabajo y los elementos para evaluar permiten profundizar en la pregunta para el aprendizaje.

**El juego**

Concepto	Porcentaje	Nivel				Valoración
		Novel	Aprendiz	Avanzado	Experto	
El juego presenta un reto claro.	20%					0
Las mecánicas para conseguir el reto son originales o su adaptación presenta un giro interesante.	30%					0
El juego fluye, no se queda estancado y los jugadores sienten que está bien equilibrado.	30%					0
El juego tiene una narrativa apropiada para el contenido que se está trabajando.	20%					0

Total

0

## **Estandar**

## **Me pregunto**

(evidencias en aspectos que hay que mejorar)

## **Me gusta**

(evidencias en aspectos muy bien trabajados)

El juego presenta un reto claro.

Las mecánicas para conseguir el reto son originales o su adaptación presenta un giro interesante.

El juego fluye, no se queda estancado y los jugadores sienten que está bien equilibrado.

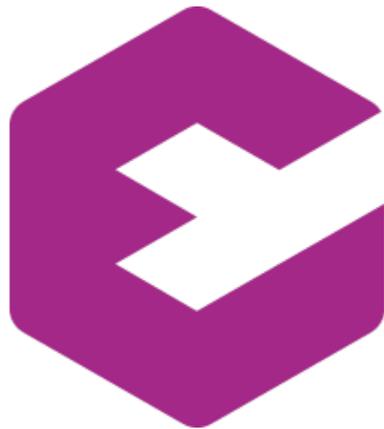
El juego tiene una narrativa apropiada para el contenido que se está trabajando.

# **Valoración NUMÉRICA**

Concepto	Nota
Contenido de la experiencia (60%)	0
El juego creado o adaptado (40%)	0

Total

0



#gamifimaster 2021