



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Rúbrica del proyecto final - Gamificación Educativa

Experiencia gamificada alineada al currículo

Criterio	Excelente (4)	Competente (3)	En proceso (2)	Inicial (1)
Problema y contexto	Problema preciso, relevante y sustentado con evidencias.	Problema claro con evidencias suficientes.	Problema general o evidencia limitada.	Problema confuso o sin evidencia.
Coherencia conceptual	Integra de forma rigurosa los aprendizajes del programa.	Integra conceptos pertinentes.	Integra conceptos de manera parcial.	No demuestra integración conceptual.
Diseño y viabilidad	Plan completo, realista, inclusivo y sostenible.	Plan viable con detalles suficientes.	Plan con vacíos de implementación.	Plan poco viable o incompleto.
Evaluación	Indicadores claros, medibles y vinculados a resultados.	Indicadores pertinentes.	Indicadores generales o incompletos.	No define evaluación adecuada.
Comunicación	Documento claro, organizado, fundamentado y profesional.	Documento comprensible y organizado.	Presenta problemas de claridad u organización.	Documento difícil de comprender.

Puntuación sugerida: 17-20 = Excelente; 13-16 = Competente; 9-12 = En proceso; 5-8 = Inicial.