Maestría en Pedago Mediaciones Tecnoló	gicas UNIVERSIDAD DEL TOLLIVIA- INSTITUTO DE EDUCAC	IÓN A DISTANCIA	A- IDEAD	
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y MEDIACIONES TECNOLÓGICAS MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA Y MEDIACIONES TECNOLÓGICAS				
54855 105844	RÚBRICA DE EVALUACIÓN INFORME FINAL DE	TRABAJO DE GRA	ADO	
TÍTULO DEL PROYECTO:	Construcción de una aplicación gamificada qu	CALINA Construcción de una aplicación gamificada que usa juegos de rol para el desarrollo de actividades escolares		
NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADO	Ivan Andres Blan	Ivan Andres Blanco Polania		
NOMBRE DE (LOS) ESTUDIANTE (S):	José Ricardo Bustos Molina	José Ricardo Bustos Molina		Maestría en Pedagogía y Mediaciones Tecnologícas
NOMBRE DEL DIRECTOR DEL PROGRAMA:	EDWIN CARDOSO		ACADÉMICO:	
NOMBRE DEL JURADO:	MARTHA LUCIA GARCIA NARANJO	NOMBRE DEL JURADO:		

Desde la Maestría en Pedagogía y mediaciones tecnologícas se presentan los siguientes criterios a evaluar de los trabajos Finales del Proyecto de Investigación de los estudiantes que culminaron su proceso como opción de grado. En el calificativo a nivel cualitativo, por favor señale con una "X" el Nivel de Desempeño en la celda correspondiente (en está parte no es necesario ubicar un valor númerico), el valor que corresponde al nivel de desempeño previamente registrado. Lo anterior relacionado, únicamente dentro de la columna denominada "Concepto Cuantitativo".

	INDICADOR	NIVEL DE DESEMPEÑO				Concepto Cuantitativo
CRITERIO		INSUFICIENTE (0,0 a 2,4)	ACEPTABLE (2,5 a 3,4)	SUFICIENTE (3,5 a 4,4)	SUPERIOR (4,5 a 5,0)	(sobre 0,0 - 5,0)
la Investigación	1.1 Se verifica una coherencia frente al planteamiento del problema, pregunta de investigación, objetivos (general y específicos) y el titulo de la investigación.				X	5,0
2 Pertinencia de la	2.1 Se evidencia la pertinencia y se justifica de manera clara; coherente el por qué y para qué se quiere estudiar e investigar el problema planteado.			X		4,7

5. Resultados y análisis de la Investigación	 5.2 Los resultados de la investigación son una respuesta a una necesidad que se encuentra en el contexto social y educativo. 5.3 El análisis de los resultados, la discusión y la conclusiones de la investigación son coherentes y pertinentes a la sitematización de los datos obtenidos. 	X		X	5,0
	5.1 Los resultados expuestos explican e interpreta el logro de los objetivos obtenidos.		X		4,5
4. Marco Metodológico	4.3 Se identifica con claridad el procedimiento realizado en la investigación para el cumplimiento de los principios de la investigación.			X	5,0
	4.2 Describe de forma completa y argumentada la metodología utilizada,(objetivos y alcances).		X		4,6
	4.1 La metodología de la investigación expone claramente: tipo de estudio, participantes, instrumentos empleados refernete a la recolección de información.			X	5,0
3. Referente Teórico y conceptual	3.2 El trabajo de grado presenta adecuado uso de las normas APA o un estilo bibliográfico, y referenciación.			X	5,0
	3.1 Identifica, clasifica y relaciona según un criterio adecuado la fundamentación teórica y conceptual.			X	5,0
investigación.	2.2 La pertinencia de la investigación se evidencia en las categorias de manera especifica a nivel científico, tecnológico y social; que apoya las alternativas de solución de la problemática planteada.		X		4,7

Informe Final	el grado de Maestría. NO APROBADO (Justificar)			
	Nota: Para indicar el poder avanzar a sustentación, el concepto cuantitativo promedio debe ser igual o superior a 3,5.			
	La tesis es pertinente y de actualidad, aporta a la educación en general en la facilitación de la mediación tecnológica de manera innovadora en la formación			
	El informe es completo, se resalta el detalle del proceso ingenieril y pedagógico articulados e intencionados en el aprendizaje Cuenta con un gran soporte bibliográfico en todos sus apartados Además de aportar a los procesos de enseñanza se convierte en un llamado a tener en cuenta la emocionalidad en del estudiante en el			
	aprendizaje Vincula aspectos de la cultura en el diseño del juego (cartas e imágenes) SE PRESENTAN LAS SIGUIENTES OBSERVACIONES EN EL DOCUMENTO			
	Resumen Es recomendable no hablar de propuesta y escribir en pasado dado que la investigación ya se realizó Problema			
	Debe presentar con mayor contundencia el problema, sus causas y síntomas Justificación			
	Es conveniente adicionar la pertinencia en el marco de estrategias y políticas educativas que soporten como esta estrategia puede reducir la apatía en los procesos formativos Antecedentes			
	Relaciona los antecedentes de manera adecuada Marco teórico			
Recomendaciones y rvaciones generales.	Cuenta con un marco teórico amplio que soporta el desarrollo de la tesis, sin embargo, menciona de manera muy sucinta varias teorías del aprendizaje y algunos modelos que no alcanza a desarrollar con profundidad, por lo tanto, resulta conveniente evidenciar cuáles de ellos y como tributan al desarrollo de la tesis Metodología			
	Los principios orientadores para la gamificación tienen elementos aplicables a la autogestión del aprendizaje. El proceso ingenieril es pertinente para el desarrollo del software, se recomienda ampliar la descripción de la definición de requerimientos que se realizó con el docente en el componente académico y del aprendizaje de tal manera que la metodología pueda ser transferible a otras			

FIRMA JURADO 1	FIRMA JURADO 2
Resultados Muestra la evidencia empírica de la gamificación, es necesario dar cuenta concreto, que cambios se identificaron. Los resultados no se discuten en con los marcos teóricos Conclusiones Las conclusiones tal como se presentan hacen parte de los resultados, de cinvestigación apoyado en los resultados, es decir cuales síntomas y causas conocimiento que se generó con el desarrollo de esta tesis. En la forma Es recomendable que se envíen los archivos en Word para facilitar el region la redacción se repiten palabras en un mismo párrafo Evitar los juicios de valor	relación con las investigaciones que presentó en los antecedentes ni debe mostrar que se concluye como inferencia lógica de la s identificados en el problema se pueden disminuir con el