

CONCURSO SI ERES ORIGINAL, ERES DE LIBRO (24/25)  
FICHA PARA LA VALORACIÓN DE TRABAJOS

NIVEL EDUCATIVO (marque con una X)			
1 <sup>er</sup> ciclo ESO	2 <sup>o</sup> ciclo ESO	Bachillerato / CFGM	Otros (indicar)
<b>X</b>			

MATERIA	CÓDIGO TRABAJO (es el que figura en la ficha de equipo: ejemplo 202400013)
Otros	202500278

TÍTULO DEL TRABAJO
El impacto de los videojuegos en la educación

URL DEL TRABAJO
<a href="https://www.canva.com/design/DAGZkNAX6U4/lbE1BMCI1tiyAJiH12VJLA/edit">https://www.canva.com/design/DAGZkNAX6U4/lbE1BMCI1tiyAJiH12VJLA/edit</a>

LENGUA (marque con una X)			
Castellano	Catalán	Euskera	Gallego
<b>X</b>			

**VALORACIÓN:** (marque con una X)

<b>SOLO PARA TRABAJOS EXCLUIDOS. Motivo de exclusión:</b>	Sí	Observaciones
El trabajo está copiado literalmente o es un plagio (en todo o en parte).		
El trabajo no ha sido elaborado por estudiantes.		

(\*). Especialmente en el caso de un trabajo excluido por copia o plagio, indique qué tipo de comprobación ha realizado para evaluar si el trabajo ha sido en todo o en parte copiado o plagiado de otra publicación:

1. <b>Las <u>bases</u> dicen:</b>	Mucho /Sí	Bastante	Regular	Poco /No	Observaciones
El trabajo es original <sup>1</sup> y se observa un esfuerzo de (re)elaboración personal (en el tema, el enfoque, la metodología, el desarrollo o la forma de presentación).	<b>X</b>				

<sup>1</sup> No copiado, creativo, novedoso, personal...

La metodología de investigación es adecuada al tema elegido (consulta en bibliotecas, búsquedas en Internet, entrevistas, encuestas, pruebas experimentales...).		X			
Se respetan los principios de propiedad intelectual (indicación de fuentes consultadas y de la procedencia de textos e imágenes de otros autores).		X			
Se emplean fuentes de información diversas: una enciclopedia (impresa o electrónica), un libro o monografía, un artículo de revista o periódico, un sitio de Internet de un organismo que ofrezca garantías, etc.		X			
El trabajo contiene dos elementos: la investigación en sí y una sección explicando ¿Cómo se hizo?	X				

2. <b>Sobre los contenidos:</b>	Mucho /Sí	Bastante	Regular	Poco /No	Observaciones
¿La estructura del trabajo es clara?	X				
¿Los contenidos tienen un tratamiento personal y/o novedoso (se integran distintos puntos de vista con el propio; no se basan en la mera incorporación de fuentes externas...)?		X			
¿El desarrollo es conciso, claro y concluyente?		X			
¿La calidad de los contenidos es suficiente conforme al nivel educativo de los autores?	X				
¿Aparecen indicadas (o diferenciadas del resto del texto) las citas de los autores consultados (mediante comillas, cursiva, notas al pie, parafraseo...)?		X			
¿Dispone de bibliografía y/o webgrafía?	X				

3. <b>Sobre los aspectos formales, el diseño y otros:</b>	Mucho /Sí	Bastante	Regular	Poco /No	Observaciones
¿Está organizado en secciones que facilitan la navegación?	X				
¿Se han cuidado los aspectos formales del texto: la adecuación al contexto, la corrección gramatical y la ortografía...?	X				
¿La presentación está cuidada (maquetación homogénea y clara, uso adecuado de los recursos tipográficos...)?	X				
¿Ha incluido un fondo de pantalla atractivo?	X				

4. <b>Sobre los recursos propios de un trabajo en línea (blog, web, prezi, slideshare, YouTube...):</b>	Mucho /Sí	Bastante	Regular	Poco /No	Observaciones
El título es original (es personal, capta el interés)	X				
Incluye un subtítulo u otros recursos que aclaran las intenciones del trabajo y/o apelan a sus lectores				X	
Existe una sección donde se describe el perfil de los autores	X				
Si es un blog o web, grado de elaboración y variedad de las entradas (están bien tituladas, son interesantes, aluden a aspectos diversos de la investigación...).				X	
Riqueza de elementos y uso oportuno de recursos multimedia (textos, audios, vídeos, animaciones, etc.)	X				
Las entradas (blog) incluyen la fecha.				X	
Hay un archivo donde se puede visitar el histórico de las entradas (blog) organizado cronológicamente.				X	
Se permite el acceso a las entradas (blog) por medio de las etiquetas ( <i>tags</i> ) organizadas alfabéticamente.				X	
Incluye comentarios de lectores del trabajo (el autor responde, agradece los comentarios, suscita el debate...).				X	
Está conectado con las redes de amigos y con los perfiles del autor en redes sociales (Facebook, Twitter, Google Friend Connect, YouTube...).				X	
Si es un blog, incluye un <i>blogroll</i> con una selección de blogs o webs que los autores siguen.				X	
Propone recursos para interactuar y hacer visibles a los lectores del trabajo (encuestas, libro de visitas, contador de visitas, personas en línea...).				X	

5. <b>Otros criterios específicos de evaluación:</b>	Mucho /Sí	Bastante	Regular	Poco /No	Observaciones
Interés del tema y su vinculación al contexto personal de los autores, posibilidad de ofrecer propuestas de intervención en el entorno (social, medioambiental, económico, científico, etc.).	X				
Uso de las herramientas y recursos TIC adecuados para realizar y comunicar la investigación.	X				
Originalidad y tratamiento personal del tema investigado, con inserción de conclusiones y aportes personales.	X				
Grado de implicación en la investigación por parte de los autores, así como rol del profesor únicamente como coordinador del trabajo.	X				

**COMENTARIO:**

(Anote aquellos aspectos del trabajo —positivos y/o negativos— que en su opinión merecen ser destacados. Estas apreciaciones podrán ser utilizadas para resolver casos de empate, así como deberán justificar la valoración final).

Ante la escasez de trabajos de primer ciclo de la ESO, este trabajo puede tenerse en cuenta para una mención. El tema de los videojuegos es estimulante para los alumnos/as y no es la primera vez que se insinúa la posibilidad de obtener mejoras educativas a través de los videojuegos. Así que el tema está bien escogido. La gamificación ha demostrado su valor educativo. Uno de los méritos de este trabajo es su estética afín a la de los videojuegos. Es un trabajo adecuado para la edad y etapa educativa de sus autores. Es un análisis de varios juegos, bastantes, además de una entrevista muy sencilla, poco relevante. Está presentado con mucha claridad y sencillez, y el análisis es cabal, proponiendo ventajas e inconvenientes. Insisto en que el trabajo es estéticamente congruente con los videojuegos. Y es un trabajo adecuado a la edad de sus autores. Respeta todas las bases del concurso.

De manera excepcional, y debido a las características del trabajo o por no ajustarse el tema a su especialización, puede aconsejar la lectura por parte de otro especialista. Indíquenos la materia sugerida:

**VALORACIÓN FINAL DEL TRABAJO:** (marque con una X)

<b>NO APTO</b> Para trabajos con calidad insuficiente o excluidos del concurso.		<b>APTO, POSIBLE FINALISTA</b> Para trabajos que, en una posible revisión posterior, podrían pasar a ser finalistas.	<b>X</b>	<b>PROPUESTA COMO FINALISTA</b> Para trabajos con una calidad notable o sobresaliente, que pasarán a la final.		<b>PROPUESTA COMO GANADOR</b> Para trabajos con calidad extraordinaria, que el Comité desea recomendar como ganadores.	
--	--	---	----------	---	--	---	--

**Solo para trabajos calificados como finalistas o propuestos como ganadores**

Los trabajos finalistas y ganadores serán publicados en la web de Es de libro. Por favor, indíquenos qué aspectos (formales, ortografía, citas, etc.) deberían ser corregidos antes de publicar este trabajo.

Fecha y nombre de quien ha evaluado el trabajo:

3 de mayo de 2025  
Guillermo García

