

Matriz de valoración (rúbrica) para Narraciones Digitales

2011-09-01

Matriz de valoración (rúbrica) para Narraciones Digitales

La evaluación es uno de los factores fundamentales en todo proceso educativo y las matrices de valoración (rúbricas) facilitan realizarla. La presente matriz, diseñada para proyectos de clase en que se realizan narraciones digitales pretende facilitar la valoración de varios aspectos de estas: tanto de la narrativa misma, como del contenido digital de las películas elaboradas por los estudiantes en proyectos de este tipo.

La evaluación es uno de los factores fundamentales en todo proceso educativo y las matrices de valoración (rúbricas) facilitan realizarla. La presente matriz, diseñada para proyectos de clase en que se realizan narraciones digitales pretende facilitar la valoración de varios aspectos de estas: tanto de la narrativa misma, como del contenido digital de las películas elaboradas por los estudiantes en proyectos de este tipo.

•

MATRIZ DE VALORACIÓN

PARA NARRATIVAS DIGITALES

Descargue esta Matriz de Valoración en [formato PDF](#)

Descargue esta Matriz de Valoración en [formato XLS](#)

Nombre del estudiante: _____ Fecha: _____

| **NARRATIVA** | **50** |

| **ASPECTOS** | **Excelente** | **Bien** | **Regular** | **Necesita mejoras** | **%** |

| **Punto de vista - Propósito** | Se establece un propósito inicial y se mantiene este enfoque claramente a lo largo de la narración. Se evidencia en la película que se tiene algo importante que comunicar. | Se establece un propósito inicial y mantiene el enfoque durante la mayor parte de la narración. | Hay pocos errores en el enfoque o el propósito es bastante claro. | Es difícil distinguir el propósito de la narración. | 5 |

| **Punto de vista - Audiencia** | En el diseño se evidencia una conciencia clara de la audiencia a la cual está dirigida la narración. Los estudiantes pueden explicar por qué el vocabulario, el audio y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para su audiencia. | Los estudiantes pueden explicar parcialmente por qué el vocabulario, el audio y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para el público al que va dirigida la narración. | Los estudiantes encuentran que es difícil explicar cómo el vocabulario, el audio y las imágenes que seleccionaron son adecuadas para el público al que va dirigida la narración. | Se evidencia una conciencia limitada de las necesidades e intereses del público al que va dirigida la narración. | 5 |

| **Drama** | El contenido es enganchador. Deja en la audiencia ideas provocadoras y/o la historia se desarrolla de manera diferente a las expectativas iniciales de la audiencia. La narración es útil para provocar discusiones y diálogos. La historia busca entender y resolver conflictos, explorar oportunidades o superar obstáculos. | El contenido es interesante. Deja en la audiencia ideas provocadoras y/o la historia se desarrolla de manera diferente a las expectativas iniciales. El corazón de la historia corresponde a la solución de un conflicto. | La narración presenta algunas sorpresas y/o puntos de vista, pero su realización apenas difiere de la expectativa inicial de la audiencia. El uso del lenguaje se puede mejorar. | La narración es predecible y no muy interesante. La realización y las expectativas iniciales de la audiencia no difieren. Hay que mejorar el uso del lenguaje. | 15 |

| **Voz - Consistencia** | La calidad de la voz del estudiante es clara y consistentemente audible durante la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje. | La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la mayoría (85-95%) de la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje. | La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante alguna parte (70-85%) de la narración. | La calidad de la voz necesita más atención. | 5 |

| **Voz - Ritmo** | El ritmo de la voz está acorde con el argumento de la narración e invita a la audiencia a involucrarse en la historia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, ayuda a recordar información importante. | Ocasionalmente habla muy rápido o muy despacio según el argumento de la narración. El ritmo de la voz es relativamente atractivo para la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, ayuda a recordar información importante. | Trata de usar el ritmo adecuado de la voz, pero con frecuencia se nota que no está acorde con el argumento de la narración. No es consistentemente atractivo para la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, poco ayuda a recordar información importante. | No intenta igualar el ritmo de la voz al argumento de la narración o a las expectativas de la audiencia. La estructura y el ritmo de la historia, así como el compromiso emocional que conlleva, no ayuda a recordar información importante. | 5 |

| **Mapeo de la historia [1]** | La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican en el mapeo de la historia los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura), problema (tensión), conflicto central, solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje). | La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican en el mapeo de la historia la mayoría de los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura), problema (tensión), conflicto central, solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje). | La historia está pensada en términos del desarrollo de temas y personajes y no como una simple serie de eventos. Se identifican en el mapeo de la historia algunos de los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura), problema (tensión), conflicto central, solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje). | La historia es una simple serie

de eventos. No se identifican en el mapeo de la historia los siguientes elementos: comienzo (llamado a la aventura), problema (tensión), conflicto central, solución (desenlace) y final (conclusión, aprendizaje). | 5 |

| **Storyboard - Planeación** | Se elaboran y aportan storyboard, listado de medios, listado de personajes y otros productos de planeación. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de lo que va a pasar en la historia. | Se elaboran y aportan storyboard, listado de medios o otros productos de planeación. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de la mayoría de las escenas de la historia. | El storyboard, listado de medios o otros productos de planeación que se elaboran y aportan contribuyen deficientemente a la planeación de la narración. El storyboard presenta de manera ordenada dibujos o fotografías que resumen algunos eventos importantes de la narración. El storyboard da una idea general de algunas escenas de la historia. | No se elaboran y aportan storyboard, mapa de la historia, listado de medios o otros productos de planeación. | 5 |

| **Guión - Planeación / Estilo / Composición** | El guión evidencia buena planeación y contribuye a la claridad, el estilo y al desarrollo de las escenas. Incluye diálogos, escenas, secuencias y una descripción minuciosa de lo que sucede en cada escena. Se usa un estilo conversacional a lo largo de la narración. El guión evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. La composición del guión está redactada con buen nivel de detalle. No es ni muy corto ni muy largo. La escritura es clara y argumentativa. Los textos tienen buena ortografía. | El guión evidencia buena planeación y las fallas al ejecutarlo no distrajeron del argumento. Incluye diálogos, escenas, secuencias y una descripción de lo que sucede en cada escena. Se usa un estilo conversacional la mayoría (85-95%) del tiempo. El guión evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. La composición del guión, por lo general, es buena, pero parece rezagarse en algunas partes o necesita un poco más de detalle en una o dos secciones. La escritura es clara y argumentativa. Los textos tienen buena ortografía. | El guión tiene algunos problemas de planeación y las fallas al ejecutarlo distrajeron del argumento. Los diálogos, escenas, secuencias y descripción de lo que sucede en cada escena son imprecisos. Se usa un estilo conversacional buena parte

(70-84%) del tiempo. El guión evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. El guión necesita más edición. Se puede notar que una o más secciones de la narración es muy larga o muy corta. La escritura no es clara o argumentativa. En los textos hay problemas de ortografía. | El guión no evidencia planeación y al ejecutarlo se distancia del argumento. No se incluyen diálogos, escenas, secuencias y descripción de lo que sucede en cada escena. El estilo de la narración es principalmente el monólogo. El guión no evidencia análisis y uso de técnicas y lenguaje mediático. El guión necesita reelaborarse. Es muy largo o muy corto. La escritura no es clara ni argumentativa. Los textos tienen mala ortografía. | 5 |

| **CONTENIDO DIGITAL** | 50 |

| **ASPECTOS** | Excelente | Bien | Regular | Necesita mejoras | % |

| **Banda Sonora - Edición** | Se grabaron o editaron archivos de audio para componer la banda sonora. | La mayoría (cerca de la mitad) de la banda sonora es editada. | Una porción pequeña de la banda sonora está compuesta con archivos de audio grabados o editados. | La banda sonora corresponde a un

archivo de audio

creado por otros. | 5 |

| **Banda Sonora - Emoción** | La música provoca una respuesta emocional acorde con el argumento de la narración. | La música provoca una respuesta emocional acorde con el argumento de la narración. | La música está bien y no distrae, pero no le añade mucho a la narración desde el punto de vista emocional. | La música distrae, es inapropiada o no se utilizó. | 5 |

| **Imágenes** | Las imágenes y/o fotografías crean una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración; comunican simbolismos y/o metáforas. La mayoría de las imágenes son fotografías o dibujos propios. | Las imágenes y/o fotografías crean una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración. La elección de imágenes es lógica. Algunas imágenes son fotografías o dibujos propios. | Se intento usar imágenes y/o fotografías para crear una atmósfera que refuerza el mensaje de la narración, pero necesita más trabajo. La elección de imágenes es lógica. La mayoría de las imágenes

son fotografías o dibujos de terceras personas. | Poco o ningún esfuerzo se hizo para usar imágenes que crearan una atmósfera apropiada. Las

imágenes

seleccionadas no guardan relación con

el tema de la narración. La totalidad de las imágenes son

fotografías o dibujos

de terceras personas. | 25 |

| **Video** | La totalidad del video utilizado es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video es pertinente y contribuye a darle fuerza a la narración. | La mayor parte del video utilizado es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración. | El video utilizado no es muy bueno en cuanto a calidad de imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración. | El video utilizado es de mala calidad en cuanto

a imagen/sonido o este no contribuye a darle fuerza a la narración. |

| **Otros contenidos digitales** | Se incluyeron otros contenidos digitales tales como animaciones, textos y carteles que apoyan tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma. | Se incluyeron al menos dos contenidos digitales de los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles y estos apoyan tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma. | Se incluyeron al menos un contenido digital de los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles para apoyar tanto el mensaje de la narración como el componente emocional de la misma. | No se incluyó ningún contenido adicional de entre los siguientes tipos: animaciones, textos o carteles o se incluyeron pero no apoyan ni el mensaje de la narración ni el componente emocional de la misma. |

| **Integración** | Las diferentes piezas (guión, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc) están unidas y editadas en una película corta (2 a 4 minutos de duración), grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwv, etc). Las herramientas digitales están al servicio de la narración de la historia y esta es persuasiva. El proceso

de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia síntesis, imaginación, creatividad, investigación y pensamiento crítico. | Las diferentes piezas (guión, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc) están unidas y editadas en una película. Sin embargo, esta es muy corta o muy larga o no está grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwv, etc). Las herramientas digitales están al servicio de la narración de la historia. El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia síntesis, imaginación, creatividad, investigación o pensamiento crítico. | Las diferentes piezas (guión, imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc) están unidas y editadas en una película. Sin embargo, esta es muy corta o muy larga y no está grabada en un formato de archivo de video común (avi, mwv, etc). El proceso de traducir ideas en una forma de expresión mediática (película) evidencia poca síntesis, imaginación, creatividad, investigación o pensamiento crítico. | La película final no corresponde a las especificaciones dadas. Se requiere reelaborar el video. Se resalta el medio pero se sacrifica el mensaje, produciendo un evento técnico en lugar de una historia. El proceso de traducir

ideas en una forma de expresión mediática (película) no evidencia síntesis, imaginación, creatividad,

investigación o pensamiento crítico. | 10 |

| **Créditos** | Se atribuyen todos los créditos por los recursos utilizados en la narración y que fueron elaborados por terceras personas/organizaciones (audio, video, imágenes, textos, ideas). Se presentan los permisos obtenidos de los autores o las licencias de Creative Commons que permitan su libre utilización. | | | No se reconocen los créditos de algunos recursos utilizados en la narración y que fueron elaborados por terceras personas/organizaciones (audio, video, imágenes, textos, ideas). | 5 |

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Recomendamos consultar el diagrama de Mapeo de la Historia en el documento "El mundo de las narraciones digitales" de Jason Ohler

<https://eduteka.icesi.edu.co/NarracionesDigitales.php>

CRÉDITOS:

Matriz de valoración elaborada por Eduteka con base en una plantilla para este fin ofrecida por [Rubistar](#).

También se utilizaron aspectos y conceptos de los siguientes documentos:

Educause: [Ejemplo de Rubrica para narraciones digitales](#) (PDF)

- PbWorks: [Ejemplo de Matriz de valoración para narraciones digitales](#) (PDF)
- Wikipedia: [Guión](#)
- Wikipedia: [Storyboard](#)

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Septiembre 01 de 2011.

Última modificación de este documento: Septiembre 01 de 2011.*