

Rúbrica de Observación para Evaluar Fábula en Avatar - Educación General

Rúbrica de Observación | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en la presentación y desarrollo de fábulas utilizando la herramienta Avatar en el contexto de educación general. Se valoran aspectos comunicativos, creativos y técnicos observados en tiempo real, con una escala de 1 a 5 donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Rúbrica

Rúbrica de Observación para Evaluar Fábula en Avatar - Educación General

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en la presentación y desarrollo de fábulas utilizando la herramienta Avatar en el contexto de educación general. Se valoran aspectos comunicativos, creativos y técnicos observados en tiempo real, con una escala de 1 a 5 donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Criterio	Descripción	1 Muy Pobre	2 Pobre	3 Aceptable	4 Bueno	5 Excelente
Claridad Narrativa	Capacidad para contar la fábula de manera clara y comprensible, sin confusión en la secuencia de eventos.	La historia es confusa y difícil de seguir.	La historia tiene varias partes poco claras.	La historia es generalmente comprensible con algunas imprecisiones.	La historia es clara y bien organizada.	La narración es excepcionalmente clara, fluida y cautivadora.
Creatividad y Originalidad	Innovación en la trama, personajes o mensaje de la fábula, aportando ideas originales y atractivas.	Sin elementos creativos, muy convencional.	Poca originalidad, ideas poco novedosas.	Algunos elementos creativos, pero limitados.	Buena creatividad y originalidad en la historia.	Altamente creativa, sorprendente y original.

Criterio	Descripción	1 Muy Pobre	2 Pobre	3 Aceptable	4 Bueno	5 Excelente
Uso del Avatar	Habilidad para manipular el avatar y utilizar sus expresiones, movimientos o voces para enriquecer la presentación.	No utiliza el avatar o lo usa incorrectamente.	Uso limitado o inapropiado del avatar.	Uso básico del avatar con algunas mejoras.	Buen manejo del avatar que complementa la historia.	Excelente uso del avatar, potenciando la comunicación.
Coherencia del Mensaje	Relación lógica entre los elementos de la fábula y la enseñanza o moraleja que se quiere transmitir.	Mensaje confuso o inexistente.	Mensaje poco claro o poco coherente.	Mensaje aceptable pero con algunas inconsistencias.	Mensaje claro y coherente con la historia.	Mensaje muy claro, profundo y perfectamente integrado.
Expresión Oral	Claridad, volumen, ritmo y entonación durante la presentación oral de la fábula.	Habla poco claro, volumen bajo o ritmo inapropiado.	Problemas frecuentes en claridad o ritmo.	Expresión oral aceptable, con algunos errores menores.	Buena expresión oral, clara y dinámica.	Excelente expresión oral, atractiva y expresiva.
Interacción con la Audiencia	Capacidad para captar y mantener la atención del público, responder preguntas o comentarios.	No interactúa con la audiencia.	Interacción mínima o poco efectiva.	Interacción aceptable pero limitada.	Buena interacción que mantiene el interés.	Interacción excelente, motivando participación activa.
Tiempo de Presentación	Respeto al tiempo asignado para la presentación sin apresuramientos ni prolongaciones.	Presentación demasiado corta o excesivamente larga.	Tiempo mal manejado con desviaciones importantes.	Tiempo aceptable con leves desviaciones.	Tiempo bien administrado dentro del rango esperado.	Tiempo perfectamente ajustado, optimizando el contenido.

Criterio	Descripción	1 Muy Pobre	2 Pobre	3 Aceptable	4 Bueno	5 Excelente
Ortografía y Gramática	Corrección en el uso del idioma durante la narración y en cualquier apoyo escrito o digital.	Numerosos errores que dificultan la comprensión.	Varios errores que afectan parcialmente el mensaje.	Algunos errores menores sin afectar el sentido.	Muy pocos errores, buena corrección lingüística.	Sin errores, lenguaje impecable y apropiado.