

Rúbrica Holística para Evaluar Proyecto de Verbos Franceses de Movimiento en Genially

Rúbrica Holística | Lengua Extranjera | Francés | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar un proyecto de juego digital sobre los 14 verbos franceses de movimiento, enfocado en la corrección del contenido y el uso adecuado del idioma, dirigido a estudiantes de primaria (6-11 años). El diseño es considerado, pero tiene menor peso que la precisión del contenido y el idioma.

Rúbrica

Rúbrica Holística para Evaluar Proyecto de Verbos Franceses de Movimiento en Genially

Esta rúbrica está diseñada para evaluar un proyecto de juego digital sobre los 14 verbos franceses de movimiento, enfocado en la corrección del contenido y el uso adecuado del idioma, dirigido a estudiantes de primaria (6-11 años). El diseño es considerado, pero tiene menor peso que la precisión del contenido y el idioma.

Aspectos a Evaluar	Criterios de Valoración	Retroalimentación Docente
Precisión del contenido de los verbos	El proyecto incluye correctamente los 14 verbos de movimiento con sus significados y usos adecuados.	
Uso correcto del idioma francés	Los verbos y frases en francés están escritos y conjugados correctamente, sin errores ortográficos ni gramaticales.	
Claridad en la explicación de los verbos	Las definiciones y ejemplos son claros, adecuados para la edad y facilitan la comprensión de los verbos.	
Integración de los verbos en el juego	Los verbos están bien incorporados en la dinámica del juego, promoviendo el aprendizaje activo.	
Interactividad y funcionamiento del juego	El juego es funcional, responde correctamente y permite la interacción esperada para apoyar el aprendizaje.	
Corrección en la pronunciación escrita (indicaciones fonéticas o ayudas)	Se incluyen indicaciones claras para la pronunciación que ayudan a los estudiantes a pronunciar correctamente los verbos.	

Aspectos a Evaluar	Criterios de Valoración	Retroalimentación Docente
Diseño y presentación visual	El diseño es sencillo pero ordenado y adecuado para niños, facilitando la navegación y el uso del juego.	
Creatividad y originalidad	El proyecto presenta ideas creativas y originales que captan el interés de los estudiantes y refuerzan el aprendizaje.	