

# Rúbrica para Autoevaluación y Coevaluación de Multimedia Educativa en Posgrado

Autoevaluación y Coevaluación | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

## Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de posgrado evalúen tanto su propio trabajo como el de sus compañeros en proyectos de multimedia educativa. Se enfoca en aspectos clave para garantizar la calidad, pertinencia y efectividad pedagógica del material multimedia desarrollado.

## Rúbrica

# Rúbrica para Autoevaluación y Coevaluación de Multimedia Educativa en Posgrado

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de posgrado evalúen tanto su propio trabajo como el de sus compañeros en proyectos de multimedia educativa. Se enfoca en aspectos clave para garantizar la calidad, pertinencia y efectividad pedagógica del material multimedia desarrollado.

| Criterios                      | Desempeño Excelente                                                                                        | Desempeño Pobre                                                                                         | Comentarios |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Relevancia del contenido       | El contenido es altamente pertinente y alineado con los objetivos educativos del posgrado.                 | El contenido es poco pertinente o no se relaciona claramente con los objetivos educativos.              |             |
| Claridad y organización        | La información está organizada de manera lógica, clara y facilita la comprensión del tema.                 | La información está desordenada o confusa, dificultando la comprensión del tema.                        |             |
| Calidad técnica del multimedia | Los elementos multimedia (audio, video, imágenes) son de alta calidad, adecuados y sin errores técnicos.   | Los elementos multimedia presentan baja calidad, errores técnicos o son poco adecuados para el tema.    |             |
| Interactividad y participación | El material incluye mecanismos que fomentan la interacción y el compromiso del usuario con el aprendizaje. | No se incluyen elementos interactivos o estos no contribuyen a la participación activa.                 |             |
| Creatividad e innovación       | El proyecto presenta ideas originales y enfoques innovadores que enriquecen la experiencia educativa.      | El proyecto carece de originalidad y repite formatos o contenidos convencionales sin aportar novedades. |             |

| Criterios                           | Desempeño Excelente                                                                                    | Desempeño Pobre                                                                                      | Comentarios |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Uso adecuado de recursos multimedia | Los recursos multimedia son seleccionados y utilizados para potenciar la comprensión y el aprendizaje. | Los recursos multimedia son inapropiados o mal utilizados, lo que dificulta el aprendizaje.          |             |
| Adaptabilidad y accesibilidad       | El material es accesible para diversos públicos y dispositivos, considerando criterios de inclusión.   | El material presenta barreras que limitan su accesibilidad o no considera la diversidad de usuarios. |             |
| Reflexión crítica y autoevaluación  | El estudiante demuestra una reflexión profunda sobre el proceso de creación y el impacto del material. | El estudiante no evidencia reflexión crítica ni autoevaluación significativa sobre su trabajo.       |             |