

¿Por qué emplear rúbricas? ¿Qué pueden mejorar?

<http://www.theflippedclassroom.es/>

The Flipped Classroom

Mejora la Enseñanza

... hace que el profesor se centre en cada elemento concreto del aprendizaje

Mejora la Evaluación

... posibilita que los profesores evalúen basándose en aspectos concretos

Mejora el Desempeño

... hace que el alumno sepa que se espera exactamente de su trabajo

Mejora las expectativas

... ya que son un referente tangible

Mejora la orientación

... permite que los profesores se marquen objetivos concretos a modo de indicadores

Mejora la calidad del aprendizaje

...ya que se especifica cada elemento a tener en cuenta y el alumno se pueda centrar en él

Mejora la Auto-Evaluación

... permite que los alumnos puedan "enfrentar" su trabajo con la rúbrica antes de entregarlo

Mejora la calidad de las calificaciones

... ya que es algo específico y uniforme para todos los estudiantes dejando poco margen a la subjetividad

Mejora el "feed-back"

... pueden emplearse como guías para los profesores de modo que puedan dar feedback específico

Estructura de una rúbrica

INDICADORES	GRADO DE CONSECUCIÓN MÁXIMO	GRADO DE CONSECUCIÓN ALTO	GRADO DE CONSECUCIÓN SUFICIENTE	GRADO DE CONSECUCIÓN INADECUADO	PUNTUACIÓN
Descriptor nº 1	Nivel de logro máximo exigido para el descriptor	Nivel de logro alto exigido para el descriptor	Nivel del logro adecuado exigido para el descriptor	Nivel de logro insuficiente por debajo de lo exigido para el descriptor	De 1 a 4 en función de la calificación otorgada
Descriptor nº 2	Nivel de logro máximo exigido para el descriptor	Nivel de logro alto exigido para el descriptor	Nivel del logro adecuado exigido para el descriptor	Nivel de logro insuficiente por debajo de lo exigido para el descriptor	De 1 a 4 en función de la calificación otorgada
Descriptor nº 3	Nivel de logro máximo exigido para el descriptor	Nivel de logro alto exigido para el descriptor	Nivel del logro adecuado exigido para el descriptor	Nivel de logro insuficiente por debajo de lo exigido para el descriptor	De 1 a 4 en función de la calificación otorgada

La calificación total se obtendrá sumando el valor de cada fila, teniendo como referencia el máximo posible a alcanzar (12 puntos en este caso) y el aprobado (6 puntos en este ejemplo)

RÚBRICA DE EXPRESIÓN ESCRITA

	Lo consigue (4)	No totalmente (3)	Con dificultad (2)	No lo consigue (1)	TOTAL
PRESENTACIÓN	Ha presentado un texto limpio y ordenado.	Aunque podría mejorarse, la presentación del texto ha sido bastante limpia y ordenada.	El texto presentado es bastante sucio y desordenado.	Ha presentado un escrito muy sucio y desordenado.	
ORTOGRAFÍA	El texto respeta las normas ortográficas y de puntuación.	Excepto en algunas ocasiones, ha respetado las normas ortográficas y de puntuación.	Ha cometido bastantes errores ortográficos y de puntuación.	Ha cometido constantes errores ortográficos y de puntuación a lo largo de todo el texto.	
VOCABULARIO	Ha utilizado un vocabulario rico y ajustado.	Aunque ha repetido palabras, ha utilizado un vocabulario rico.	Se ha expresado con un vocabulario bastante pobre y limitado.	El vocabulario que ha utilizado ha sido muy escaso y repetitivo.	
SECUENCIA	El texto mantiene una secuencia clara y ordenada de las ideas.	El texto tiene una secuencia ordenada, aunque a veces cuesta seguir el orden.	La secuencia del texto es bastante inconexa y cuesta comprenderlo.	El texto es inconexo y carece de sentido lógico.	
CONTENIDOS	El texto se corresponde totalmente con las ideas, resultando un texto rico y variado.	El texto se corresponde bastante con las ideas, resultando un texto bastante original.	El texto se corresponde poco con las ideas, un texto poco rico y poco variado.	El texto no se corresponde con las ideas, resultando un texto aburrido y monótono.	

RUBRICA DE EVALUACIÓN DE LA FABULA

CRITERIOS	3	2	1	PUNTAJE
ESTRUCTURA	Aparece claramente el inicio, problema y final.	Aparecen dos elementos de la estructura	Aparece menos de dos elementos de la estructura.	
INICIO	Aparecen los personajes, el lugar y una descripción de ellos considerando dos adjetivos para cada uno.	Aparecen los personajes y el lugar.	Nombra un sólo personaje y no menciona el lugar	
PROBLEMA	Está claramente expresado el conflicto o problema.	El conflicto o problema no está claramente expresado.	No presenta problema o conflicto.	
FINAL	Presenta claramente la solución del problema.	Poca claridad en la solución del problema.	No presenta la solución del conflicto.	
LA MORALEJA	Se entiende la lección que quiero transmitir claramente	Se puede entender la lección que transmite la fábula	No está clara la moraleja.	
VOCABULARIO	Utiliza un vocabulario amplio y no repite palabras.	Utiliza un vocabulario limitado.	Vocabulario limitado y repite palabras	
MAYÚSCULA	Todas las palabras que lo necesitan llevan mayúscula	Algunas de las palabras que lo necesitan llevan mayúscula	Omite las mayúsculas	
ORTOGRAFÍA	Todas las palabras están escritas correctamente	Casi todas las palabras están escritas correctamente	Las palabras no están escritas correctamente	
CONECTORES	Utiliza a lo menos cinco conectores	Utiliza entre tres y cuatro conectores	Utiliza menos de tres conectores.	

MITOS SOBRE LA MESA

Por grupos cooperativos deberéis crear desde cero un juego de mesa a partir del mito que habéis elegido. Trabajaréis en grupo dos sesiones en clase y utilizaremos las dos últimas del cuatrimestre para jugar en el aula.

	Correcto 4	Bastante correcto 3	Suficiente 2	No correcto 1
Relación mito-juego	El juego está totalmente relacionado con el mito elegido. Cuando jugas ves elementos que describen o se identifican con el mito.	Esta relación entre el mito y el juego queda forzada o muy difusa. Hay elementos o el propio transcurso del juego que no están muy relacionados.	Se ve alguna relación entre el juego y el mito, pero muy poco o se pierde durante la partida.	La relación es mínima o inexistente. El juego trata cosas que no tienen nada que ver con el mito.
Originalidad	- Normas únicas y propias. - Tablero/objetos personalizados.	- Las normas imitan sutilmente uno o más juegos. - El tabler/objetos se parecen a otros que ya existen.	- Las normas son muy parecidas a las de otros juegos. - El tablero/objetos imitan o son cogidos de juegos que ya existen.	- No se han inventado nada. Todo es cogido o imitación de algún otro juego que ya existe.
Jugabilidad	- Las normas se entienden y tienen lógica. - El juego tiene un gran grado de dificultad. - Se consigue llegar al final y que haya un ganador.	- Las normas son un poco confusas al principio. - El juego es bastante difícil o se acaba rápidamente. - Se tarda demasiado en llegar al final o no se consigue un ganador claro.	- Las normas son bastante difíciles de entender o cuesta entender cómo jugar. - Es muy complicado o demasiado fácil. - Cuesta acabar el juego o no se consigue un ganador.	- Las normas no tienen lógicas y no se sabe cómo jugar. - Es extremadamente difícil de jugar o tan fácil que no tiene emoción. - El juego nunca se acaba o sólo se tarda 5 min en hacerlo.
Aspecto - Materiales	- Los objetos son bonitos y están bien acabados. - Hay lo suficiente para poder jugar.	- El aspecto de los objetos podría mejorar: color, forma, acabado... - Falta algún objeto para poder jugar.	- Los objetos no están bien acabados o su aspecto es bastante pobre. - Casi no se puede jugar porque falta demasiado material.	- No se ha creado nada nuevo o su aspecto deja mucho que desear. - No se puede jugar porque falta mucho material.
Trabajo cooperativo	- Todos los miembros han participado en la creación del juego. - Cada uno ha cumplido con su tarea asignada. - Se han ayudado entre ellos, apoyado y se han sentido integrados.	Uno de los miembros no ha cumplido los requisitos anteriores. Nombre:	Dos de los miembros no han cumplido los requisitos anteriores. Nombres:	Ninguno de los miembros ha sabido cumplir los requisitos anteriores.

Rúbrica de evaluación de las habilidades para navegar por Internet y hacer un buen trabajo de búsqueda

Criterios de evaluación/ Niveles de expectativa	Pasable	Correcto	Bien	Excelente
Uso de internet	Necesita ayuda para usar los enlaces sugeridos o para navegar en una web	Usa ocasionalmente los enlaces sugeridos y navega con facilidad sin ayuda	Es capaz de utilizar los enlaces sugeridos para encontrar la información y navega fácilmente sin ayuda	Utiliza con éxito los enlaces sugeridos para encontrar la información y navega con facilidad sin ayuda
Informe/resumen	El informe es difícil de leer y cuenta con la información pedida	El informe incluye la mayor parte de información solicitada y cuesta comprenderlo	El resumen incluye la información solicitada y es comprensible	El resumen está claramente detallado e incluye toda la información solicitada
Cantidad de información	Uno o más de los temas no han sido tratados	Todos los temas han sido tratados y la mayor parte de las preguntas han sido contestadas, como mínimo, con una frase	Todos los temas han sido tratados y la mayor parte de las preguntas contestadas, como mínimo con dos frases, cada una	Todos los temas han sido tratados y todas las preguntas contestadas con tres o más frases cada una
Calidad de la información	La información tiene poco que ver con el tema principal	La información está relacionada con el tema principal pero no hay ejemplos	La información está claramente relacionada con el tema principal y se refuerza con algún ejemplo	La información está claramente relacionada con el tema principal y se refuerza con diversos ejemplos