

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN EN BACHILLERATO MEDIANTE EL EMPLEO DE TEAMS.

¿QUÉ BUSCAMOS CON ESTA PROPUESTA DE EVALUACIÓN?

Fundamentalmente, poder observar y evaluar el grado de consecución o logros de los estándares de aprendizaje trabajados durante la tercera evaluación, (y que tienen repercusión en la adquisición de competencias).

Estándares que permiten observar si nuestros grupos son capaces de descomponer problemas de cierta complejidad en problemas más pequeños para su posterior programación, elaborar programas de complejidad variable utilizando entornos de programación, obtener el resultado de seguir un programa escrito en un código determinado cumpliendo unas condiciones iniciales y optimizar el código aplicando procedimientos de depuración. Todo ello en un entorno tan atractivo como son las aplicaciones para terminales móviles.

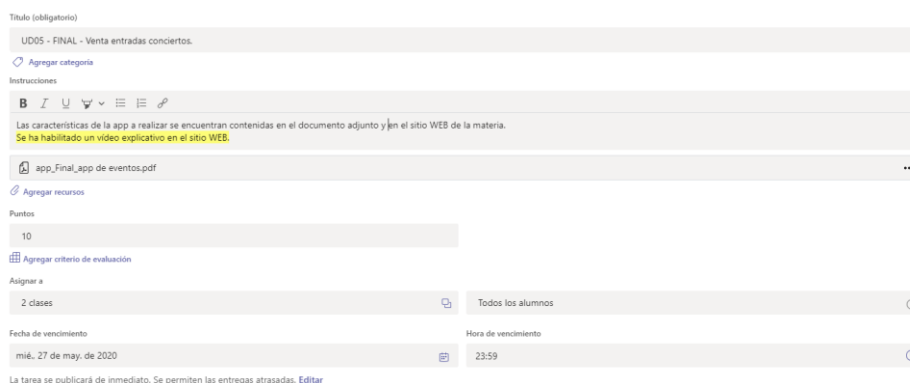
¿POR QUÉ TEAMS?

En primer lugar, porque se adapta a la metodología propuesta, consistente en el planteamiento de casos (retos en la vida real), con unas condiciones y necesidades iniciales y que han de ser solventadas mediante el diseño y simulación de aplicaciones móviles. Estos retos son asimilados por las “tareas” en Teams y las funciones que la plataforma implementa para su creación, gestión y evaluación. Y porque permite la implementación de rúbricas en los retos para poder observar el grado de logro o consecución de los estándares trabajados.

Por lo tanto, permite la evaluación de las creaciones del grupo para dar solución a un mismo problema empleando criterios estandarizados.

¿CÓMO EVALUAMOS? FASES DEL PROCESO.

1 Presentación de los retos a resolver. Asimilado por las tareas en Teams. Estas tareas se activan secuencialmente para organizar y estructurar la evolución en la programación de apps. El alumno, recibe la notificación de que un reto ha sido activado y requiere de su atención. En la tarea se adjuntan las condiciones iniciales de ese reto, el cual, una vez estudiado se ingenia una aplicación para su posible solución, que una vez programada y simulada, se entrega es su correspondiente tarea.



The screenshot shows the configuration interface for a Teams assignment. It includes fields for the title (UD05 - FINAL - Venta entradas conciertos), instructions (Las características de la app a realizar se encuentran contenidas en el documento adjunto y en el sitio WEB de la materia. Se ha habilitado un video explicativo en el sitio WEB), a resource (app_Final_app de eventos.pdf), points (10), and assignment details (2 clases, todos los alumnos, due date: mié. 27 de may. de 2020, due time: 23:59).



2 Criterio de evaluación. El cumplimiento de las condiciones iniciales del reto y de los estándares es seguido mediante una rúbrica. Esto se implementa mediante el apartado “Agregar criterios de evaluación” que acompaña a todas las tareas que se crean en Teams. Y que, una vez creadas, son publicadas y accesibles por todos los alumnos.

Editar criterio de evaluación

Título: UD05 - FINAL - Venta entradas de conciertos. ✓ Puntos Si

Descripción: Rúbrica que recoge los items que se observarán durante el proceso de revisión del reto.

Criterios de calificación

	Sobresaliente	4	Bien	3	Suficiente	2	Insuficiente	1
Proceso de entrega de la solución del reto	Entrega el archivo de proyecto .aia, bien identificado en la tarea correcta y en el plazo estipulado.		Entrega el archivo de proyecto .aia no identificado correctamente, en la tarea apropiada y dentro del plazo.		Entrega el archivo de proyecto .aia no identificado correctamente, pero no en su tarea correcta. Dentro de plazo.		No resuelve el reto o es entregado fuera de plazo sin causa justificada.	
Elección y creación de pantallas múltiples.	Elige un número de pantallas que se ajustan a las condiciones iniciales y al empleo eficiente de recursos del terminal.		Elige un número de pantallas que se ajustan a las condiciones iniciales, pero no al empleo eficiente de recursos del terminal.		Elige un número de pantallas que no se ajustan a las condiciones iniciales, pero permiten el funcionamiento correcto de la app.		Elige un número de pantallas que no permite la resolución del reto.	
Objetos gráficos: diseño.	Introduce y configura objetos gráficos con un nivel alto de UX y cumplen con las condiciones iniciales.		Introduce y configura objetos gráficos con un nivel medio de UX y cumplen con las condiciones iniciales.		Introduce y configura objetos gráficos con un nivel bajo de UX y cumplen con las condiciones iniciales.		No considera objetos gráficos para la UX o estos no cumplen las condiciones iniciales.	

3 Análisis del aprendizaje: seguimiento de la evolución y de las entregas de las soluciones. Mediante el recurso “tareas”, se puede realizar un seguimiento de las entregas, de la supervisión de soluciones intermedias o parciales para realizar un seguimiento de la evolución. Permite un feedback con el alumno, devolviendo observaciones, sugerencias y valoraciones.

UD05 - app14 - Geolocalización. GPS.
Vence el 8 de mayo de 2020 23:59

Por calificar (1) Con calificación (15) Buscar alumnos

Nombre	Estado	Comentarios
I	Devuelto	
ZA	Devuelto	
		Entregada. App correcta. Muy bien, sigue así!!!!
DC	Devuelto	
PR	Devuelto	
CI	Devuelto	
HE	Devuelto	
CA	Devuelto	
RC	Devuelto	
RM	Devuelto	
MM	Devuelto	
MR	Devuelto	

4 Resolución de dudas. Chat y videoconferencia. Permitiendo el primero un proceso de comunicación asíncrono que permite adaptar el proceso a las necesidades y particularidades temporales de cada alumno. Y el segundo en tiempo real dando la posibilidad de visar las condiciones del alumno y de la evaluación en el momento.

5 Análisis y observación de la actividad en la plataforma. El complemento “Insights” de Teams permite realizar un seguimiento de la actividad en la plataforma: días y horas en la que se conectan los alumnos, trabajo realizado en las sesiones, etc. Pudiendo identificar posibles problemas de conexión o de otra índole. Esto puede servir para completar el proceso de evaluación.



⑥ **Verificación de autoría de las propuestas a los retos.** Videoconferencia. Se realiza una breve conexión con una única pregunta sobre el código programado. Su finalidad es determinar la autoría de la solución propuesta.

¿QUÉ CONDICIONES CUMPLE TEAMS DENTRO DE NUESTRA ESTRATEGIA?

La plataforma permite:

- ① **Seguimiento de la evolución del proceso.** Mediante la supervisión del estado de los retos para cada alumno (visto, sin entregar, entregado, devuelto), con su retroalimentación.
- ② **Registro de datos.** Desde el entorno de tareas se permite la exportación de datos en un formato compatible para su inclusión en cualquier hoja de cálculo.
- ③ **Accesibilidad.** Garantizado mediante el acceso a la plataforma mediante las credenciales de las que disponen los alumnos, tanto en su versión web como en la aplicación de escritorio. Limitado por la disponibilidad de un dispositivo móvil y de una conexión a Internet por parte del alumno.
- ④ **Compensación diversidad tecnológica, social, cultural.** La propuesta por retos, estableciéndose únicamente unas condiciones iniciales permite que la posible solución tenga muchas variantes sociales y culturales. En cuanto a la diversidad tecnológica la plataforma es accesible desde dispositivos fijos a dispositivos móviles en los sistemas operativos más empleados en la actualidad.
- ⑤ **Disponibilidad.** Para la resolución de los retos se establecen plazos de entrega, dentro de los cuales se pueden realizaren cualquier momento si el acceso a la plataforma no es posible en uno dado.
- ⑥ **Garantía de continuidad del servicio.** En esta propuesta no se emplean recursos que requieran de una alta calidad de continuidad del servicio. La entrega de los retos se puede hacer en diferentes momentos dentro del plazo fijado, las comunicaciones por chat pueden ser respondidas en diferentes tiempos, y la verificación por videoconferencia es de muy corta duración al establecerse una única pregunta referente al código.
- ⑦ **Verificación.** Para garantizar la autoría de las soluciones propuestas se establece el mecanismo de videoconferencia con una sola pregunta sobre el código programado. Esta pregunta será de respuesta inmediata si el alumno ha realizado su propia programación. El visionado directo del alumno permite su identificación y el estado en el que está respondiendo. La brevedad del método facilita las condiciones de continuidad del servicio.
- ⑧ **Entorno legal.** El proporcionado por las condiciones de contratación con la consejería de educación, consistente en el cumplimiento RGDP.