

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN QUE SE VAN A LLEVAR A CABO:

Rúbricas

Con esta **rúbrica** evaluaré si el alumnado puede identificar y aplicar conceptos matemáticos relevantes en el diseño y la creación del parque temático, observar si pueden establecer conexiones entre los conceptos matemáticos utilizados en el proyecto y situaciones de la vida cotidiana, por ejemplo, si pueden explicar cómo los conceptos de geometría se aplican en la construcción de edificios o en la planificación de jardines.

En resumen, se estará evaluando la capacidad del alumnado para utilizar de manera efectiva los conceptos matemáticos en el diseño y la creación del parque temático, así como su capacidad para reconocer y aplicar estas habilidades en otros contextos de la vida cotidiana.

RÚBRICA 1

5.1.a. Comenzar a utilizar conexiones entre diferentes elementos matemáticos, movilizando conocimientos y experiencias propias, aplicando las matemáticas en otras áreas y contextos cotidianos. STEM1, STEM3, CD3, CD5, CC4, CCEC1.

Insuficiente 1-4	Suficiente 5	Bien 6	Notable 7-8	Sobresaliente 9-10
No reconoce la relación entre conceptos matemáticos estudiados y su aplicación en situaciones cotidianas.	Identifica ejemplos básicos de cómo las matemáticas se aplican en otras áreas del conocimiento con ayuda.	Explica conexiones entre conceptos matemáticos estudiados y su aplicación en situaciones cotidianas.	Utiliza el conocimiento matemático de manera creativa y eficaz en contextos diversos fuera del aula.	Utiliza el conocimiento matemático de manera innovadora y autónoma en contextos complejos fuera del aula.

Con la siguiente **rúbrica** evaluaré la capacidad del alumnado para interactuar de manera positiva y constructiva con sus compañeros, así como su disposición para aplicar los conocimientos matemáticos en contextos diversos, promoviendo valores de respeto, empatía y convivencia pacífica a la hora de realizar el Parque Temático a través del trabajo en equipo.

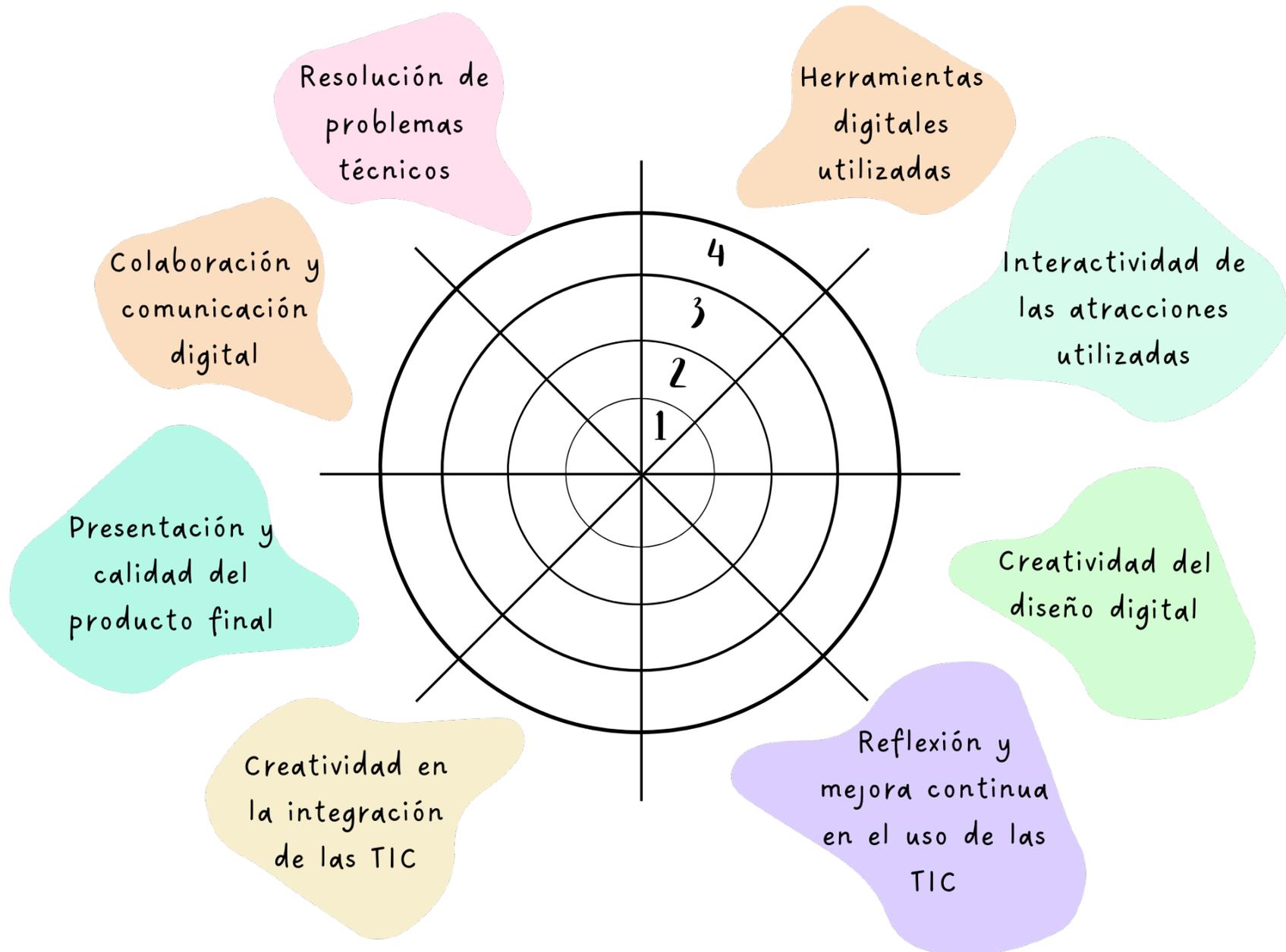
RÚBRICA 2

8.1.a. Participar, colaborar y ayudar respetuosa y responsablemente en el trabajo individual o colectivo, implicándose en retos matemáticos propuestos, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos, mostrando autocontrol y comenzando a promover situaciones de convivencia coeducativa. CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.

Insuficiente 1-4	Suficiente 5	Bien 6	Notable 7-8	Sobresaliente 9-10
No participa en actividades de manera activa y colaborativa y no se comunica con sus compañeros/as.	Participa con poca iniciativa e interés y muestra cierto grado de respeto hacia los demás pero no demuestra empatía.	Participa de manera activa y responsable en actividades individuales y grupales y se comunica de manera clara y efectiva con sus compañeros, respetando a los demás.	Lidera y motiva a otros a participar activamente en las actividades y se comunica de manera efectiva, siendo capaz de resolver conflictos y alcanzar consensos.	Participa de manera excepcionalmente activa y efectiva, inspirando a otros a hacer lo mismo, se comunica de manera clara, respetuosa y empática, facilitando la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

Diana de evaluación

Para evaluar el uso de las TIC en el producto final de la situación de aprendizaje "Exploradores de la geometría".



Secciones de la diana de evaluación

Herramientas digitales utilizadas:

- 1 Utiliza pocas o ninguna herramienta digital en el proyecto.
- 2 Utiliza algunas herramientas digitales de manera básica.
- 3 Utiliza una variedad de herramientas digitales de manera efectiva.
- 4 Utiliza una amplia gama de herramientas digitales de manera avanzada y creativa.

Interactividad de las Atracciones Digitales:

- 1 Las atracciones digitales carecen de interactividad o son mínimamente interactivas.
- 2 Algunas atracciones digitales son interactivas, pero la interactividad es limitada.
- 3 La mayoría de las atracciones digitales son interactivas y ofrecen una experiencia atractiva para el usuario.
- 4 Todas las atracciones digitales son altamente interactivas, ofreciendo una experiencia inmersiva y cautivadora.

Creatividad en el Diseño Digital:

- 1 El diseño digital es básico y poco imaginativo.
- 2 El diseño digital muestra algo de creatividad, pero carece de originalidad.
- 3 El diseño digital es creativo e innovador, con elementos únicos y atractivos.
- 4 El diseño digital es excepcionalmente creativo y original, superando las expectativas.

Resolución de Problemas Técnicos:

- 1 Experimenta dificultades frecuentes y tiene dificultades para resolver problemas técnicos.
- 2 Se enfrenta a algunos problemas técnicos, pero los resuelve con ayuda.
- 3 Resuelve eficazmente la mayoría de los problemas técnicos de manera autónoma.
- 4 Resuelve con éxito todos los problemas técnicos de manera rápida y eficiente, demostrando habilidades avanzadas.

Presentación y Calidad del Producto Final:

- 1 La presentación del producto final es deficiente y la calidad del trabajo es baja.
- 2 La presentación del producto final es aceptable, pero la calidad del trabajo podría mejorarse.
- 3 La presentación del producto final es sólida y la calidad del trabajo es buena.
- 4 La presentación del producto final es excelente y la calidad del trabajo es excepcional.

Colaboración y Comunicación Digital:

- 1 La colaboración y la comunicación digital son mínimas o inexistentes.
- 2 Hay algún grado de colaboración y comunicación digital, pero podría mejorarse.
- 3 La colaboración y la comunicación digital son efectivas y contribuyen al éxito del proyecto.
- 4 La colaboración y la comunicación digital son excepcionales y fundamentales para el éxito del proyecto.

Creatividad en la Integración de TIC:

- 1 La integración de las TIC es básica y poco imaginativa.
- 2 La integración de las TIC muestra algo de creatividad, pero carece de originalidad.
- 3 La integración de las TIC es creativa e innovadora, con ideas únicas y atractivas.
- 4 La integración de las TIC es excepcionalmente creativa y original, superando las expectativas.

Reflexión y Mejora Continua en el Uso de TIC:

- 1 Falta de reflexión sobre el uso de TIC y oportunidades de mejora.
- 2 Reflexión limitada sobre el uso de TIC y algunas ideas para la mejora.
- 3 Reflexión efectiva sobre el uso de TIC y propuestas claras para la mejora continua.
- 4 Reflexión excepcionalmente profunda y perspicaz sobre el uso de TIC, con estrategias innovadoras para la mejora continua.

Para obtener datos y tratar las posibles variables que pudieran darse cuando los implante en el aula con mi alumnado.

Antes de la Implementación:

Compartiré las rubricas con los estudiantes para que comprendan los criterios de evaluación y las expectativas del proyecto. Presentaré la diana de evaluación y les explicaré cómo será utilizada para evaluar su desempeño en el uso de las TIC y otros aspectos del proyecto.

Durante la Implementación:

Observaré el trabajo de los estudiantes y utilizaré la diana de evaluación para registrar su desempeño en cada área específica, como el uso de herramientas digitales, la creatividad en el diseño y la resolución de problemas técnicos.

Utilizaré las rubricas para evaluar el trabajo de los estudiantes en diferentes etapas del proyecto, proporcionando retroalimentación específica sobre su desempeño en relación con los criterios establecidos.

Después de la Implementación:

Recopilaré muestras de trabajo de los estudiantes, como diseños de atracciones, presentaciones digitales o informes reflexivos. Utilizaré las rúbricas para evaluar estas muestras de trabajo y asignar calificaciones o niveles de desempeño basados en los criterios de evaluación establecidos.

Analizaré los datos recopilados utilizando la diana de evaluación para identificar áreas de fortaleza y áreas que requieren mejora en el uso de las TIC y otros aspectos del proyecto.

Retroalimentación y Reflexión:

Proporcionaré retroalimentación individualizada a los estudiantes sobre su desempeño en el proyecto, utilizando tanto las rúbricas como la diana de evaluación para resaltar áreas específicas de fuerza y áreas para el crecimiento.

Animaré a los estudiantes a reflexionar sobre su experiencia en el proyecto, incluyendo cómo utilizaron las TIC, cómo colaboraron con sus compañeros y qué aprendieron durante el proceso.

Iteración y Mejora Continua:

Utilizaré los datos recopilados y la retroalimentación recibida para informar futuras implementaciones de la situación de aprendizaje, realizando ajustes en las rúbricas y la diana de evaluación según sea necesario para mejorar la evaluación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en general.