



Instrumento de Evaluación del Proyecto de Intervención:

Objetivo

El docente realiza por medio de un instrumento de evaluación como es una lista de cotejo la cual es una herramienta que sirve para identificar la presencia o ausencia de conocimientos, destrezas o conductas. Se caracterizan por una serie de ítems (criterios de desempeño), que expresan conductas o características, situadas generalmente en columna.



Instrucciones:

- A. Lee detenidamente cada ítem y Marca con un X si cumple en su totalidad, parcialmente o no cumple con el criterio. **Si** =2 puntos **Parcialmente**=1 punto **No** = 0 puntos
- B. Se llena el apartado de puntos que obtiene con las suma de cada ítems
- C. De acuerdo al nivel de desempeño se asigna un puntaje a cada ítem
- D. Niveles de Competencias de acuerdo a los niveles de dominio:
 - **Fase 1: Nivel Inicial:** Tiene nociones sobre el tema y algunos acercamientos al criterio considerando. Requiere apoyo continuo. **25 puntos**
 - **Fase 2: Nivel Básico:** Tiene algunos conceptos esenciales de la competencia y puede resolver problemas sencillos. **30 puntos**
 - **Fase 3: Nivel Autónomo:** Se personaliza su proceso formativo, tiene criterio y argumenta los procesos. **35 puntos.**
 - **Fase 4: Nivel Estratégico:** Analiza sistemáticamente las situaciones, considera el pasado y el futuro. Presenta creatividad e innovación **40 puntos**

Indicadores de Alcance (Ciclo de aprendizaje para la educación STEAM)

1. Trabajo colaborativo, los alumnos se involucran activamente.
2. Los estudiantes formula y prueban sus hipótesis.
3. Interpretación de los datos, sintetizan sus ideas
4. Los estudiantes sus aprendizajes y nuevas habilidades.



Lista de Cotejo del Proyecto de Intervención

Datos de Identificación							
Situación Formativa		Prototipo de una APP, para evaluar la eficacia en las vacunas aplicadas en México					
Nombre del Docente		María de Lourdes Ramírez Villaseñor					
Nombre del Estudiante				Puntos			
Grupo:		Semestre		Fecha de Entrega			
Contenido Específico a evaluar		<ul style="list-style-type: none"> • La solución de problemas por medios de algoritmos • La elaboración de un programa • El desarrollo de código, empleando estructuras de programación • Gráficas Estadísticas 					
Aprendizaje Esperado:		El estudiante por medio de algoritmos dará la solución de un problema y con la elaboración de un programa con un lenguaje de programación					
Metodología aplicada o Estrategia		Aprendizaje Basado en Proyectos.					
Niveles de Competencias de acuerdo a los niveles de dominio							
Nivel Inicial Fase 1: total 25 puntos		Nivel Básico Fase 2: total 30 puntos		Nivel Autónomo Fase 3: total 35 puntos			
				Nivel Autónomo Fase 4: total 40 puntos			
Evidencias							
GeoGebra		Algoritmo		mblock(Programación)			
GG: Plataforma y Gráfica total 10 puntos		AL: Pasos realizados total 15 puntos		MB: Llevar a la práctica mblock total 25 puntos			
				PW: Página web (Google Site) total 20 puntos			
Lista de Ítems del Proyecto							
CVE	N°	Ítems			Sí	Parcialmente	No
GG	1	Realiza las actividades en la plataforma educativa de GeoGebra					
GG	2	Realiza la Gráfica estadística sobre la efectividad de las vacunas para covid 19					



AL	3	Algoritmo el cual indica el protocolo para medir la efectividad de una vacuna para covid 19			
MB	4	Realizar el proyecto para una APP utilizando mblock para la solución al problema que muestre los resultados			
MB	5	Proyecto de la APP, con Diseño original, dinámico, presentación			
PW	6	Presentación del proyecto, contiene las evidencias solicitadas (GG,AL, MB,PW) en un página web se sugiere google site			
PW	7	Presentación del proyecto por parte del equipo de trabajo			

Indicadores del trabajo colaborativo con un enfoque STEAM

CVE	N°	Ítems	Sí	Parcialmente	No
STEAM	1	Trabajo colaborativo, los alumnos se involucran activamente.			
STEAM	2	Los estudiantes formulan y prueban sus hipótesis.			
STEAM	3	Interpretación de los datos, sintetizan sus ideas			
STEAM	4	Los estudiantes sus aprendizajes y nuevas habilidades			

Competencias en STEAM

Niveles Básicos	Ejemplar 10 puntos	En Desarrollo 8 puntos	Básica 5 puntos	Subdesarrollada 3 puntos
Pensamiento Crítico				
Resolución de Problemas				
Creatividad				
Comunicación				
Colaboración				
Alfabetización de datos				
Alfabetización digital y ciencias computacionales				

Referencias: <https://www.geogebra.org/m/k3uf9cqw>



Autoevaluación:

Realiza una autoevaluación que permita evaluar tus logros respecto a tu desempeño durante este proyecto, significa describir cómo lo lograste, cuándo, puedes situar cómo se sitúa tu propio trabajo respecto al de los demás, y qué puede hacer para mejorar.



¿Qué necesitas?

Para esta actividad, realiza tus reflexiones y al finalizar llena la tabla SQA, como una Autoevaluación

SQA

Qué sé, qué quiero saber, que aprendí.

Es el nombre de una estrategia que permite motivar al estudio; primero indagando en los conocimientos previos que posee el estudiante, para después, cuestionarse acerca de lo que desea aprender y, finalmente, para verificar lo que ha aprendido.

¿Cómo se realiza?

1. Se presenta un tema, un texto o una situación y posteriormente se solicita a los estudiantes que determinen lo que saben acerca del tema.
2. Los alumnos tendrá que responder con base en las siguientes afirmaciones:
 - a) **Lo que sé:** Son los organizadores previos; es la información que el alumno conoce.
 - b) **Lo que quiero saber:** Son las dudas o incógnitas que se tiene sobre el tema.
 - c) **Lo que aprendí:** Permite verificar el aprendizaje significativo alcanzado.
3. El último aspecto (lo que aprendí) se debe responder al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la etapa de evaluación.
4. Se pueden utilizar una tabla en tres columnas.



¿Cuáles fueron mis conocimientos adquiridos al final del proyecto?

¿Para qué se utiliza?

La estrategia SQA permite:

1. Indagar conocimientos previos.
2. Que los alumnos identifiquen las relaciones entre los conocimientos que ya poseen y los que van adquirir.
3. Plantear preguntas a partir de un texto, un tema o una situación presentados por el docente.
4. La generación de motivos que dirijan la acción de aprender.



<p>S</p> 	<p>Q</p> 	<p>A</p> 
<p>¿Qué Sé?</p>	<p>¿Qué Qiero saber?</p>	<p>¿Qué Aprendí?</p>
Empty space for student response	Empty space for student response	Empty space for student response