

MANUAL PARA LA CREACIÓN DE TAREAS CALIFICADAS CON RÚBRICA

EN LA PLATAFORMA MOODLE

1. Acceder a la plataforma Moodle del centro. Se puede acceder desde la página <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/29005953/moodle2> (desde fuera del instituto) y <http://c0/moodle2> (desde dentro de la red del instituto).
2. Seleccionar el grupo “PROFESORADO” → “FORMACIÓN EN CENTRO” .

Plataforma Moodle 2 - I.E.S. Vicente Espinel

Navegación

- Página Principal
- Cursos

Categorías

Miscelánea

CURSO 2016-17

- DIURNO (1)
 - 1º ESO
 - 2º ESO
 - 2º PMAR
 - 3º ESO
 - 4º ESO (2)
 - 1º BACHILLERATO (4)
 - 2º BACHILLERATO (3)
- NOCTURNO
 - ESPA (4)
 - 1º BACHILLERATO ADULTOS (15)
 - 2º BACHILLERATO ADULTOS (15)
- PENDIENTES (2)
- PROFESORADO (1)**

Colapsar todo

Plataforma Moodle 2 - I.E.S. Vicente Espinel

Usted no se ha identificado. (Entrar)

Página Principal ► Cursos ► CURSO 2016-17 ► PROFESORADO

Navegación

- Página Principal
- Cursos
 - Miscelánea
 - CURSO 2016-17
 - DIURNO
 - NOCTURNO
 - PENDIENTES
 - PROFESORADO**
 - FC_2017

Categorías: CURSO 2016-17 / PROFESORADO

Buscar cursos: Ir

Formación en Centro

Profesor: Elena Amore Erize
Profesor: Eduardo Campos Montañez
Profesor: Julia del Pino y Pino
Profesor: David Encinas Rodríguez
Profesor: Patricia Gómez
Profesor: Rafael Maldonado
Profesor: Ignacio Medina Lama
Profesor: Jose Antonio Noguera
Profesor: Cristina Reglero Díez
Profesor: Ana Rodríguez
Profesor: Julio Ruiz
Profesor: Iván Ruiz Mostazo
Profesor: Jose Sanchez
Profesor: May Solero Rey

Formación en Centro

"Formación en clases invertidas. Creación y edición de vídeos"

3. Se debe introducir los datos de acceso.

Entrar

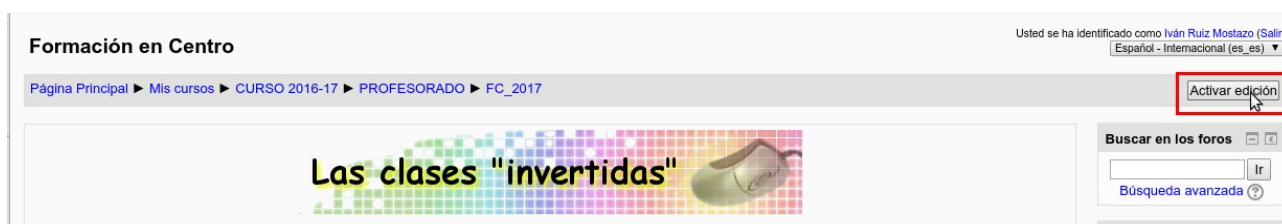
Nombre de usuario

Contraseña

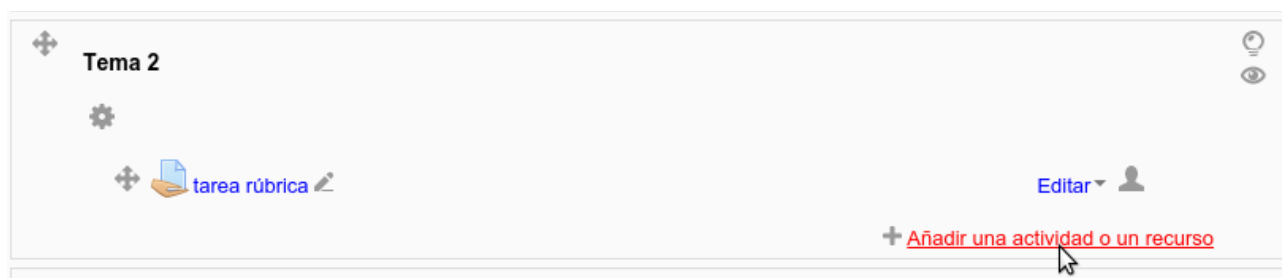
☐ Recordar nombre de usuario

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

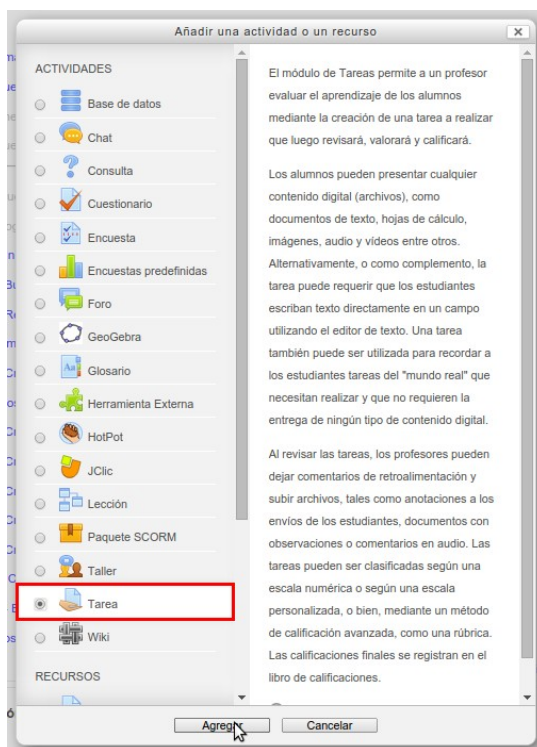
4. Al acceder al curso, se debe activar la edición de los contenidos pulsando “**Activar edición**”.



5. En el tema en el que se quiera añadir la tarea, se debe pulsar “**Añadir una actividad o recurso**”.



6. Seleccionar el componente que se desea añadir, en este caso “**Tarea**”.



7. Se deben introducir los datos básicos de la tarea como son el título y la descripción. A continuación se despliega de apartado de “**Calificación**” y se selecciona como “**Método de calificación → Rúbrica**”

▼ General

Nombre de la tarea* Trabajo 4 - Crear videojuego con Scratch

Descripción*

Se debe crear un videojuego con Scratch, tanto a través de la aplicación de Guadalinux como del portal de Scratch (<http://scratch.mit.edu>)

Ruta: p

Muestra la descripción en la página del curso ?

► Disponibilidad

► Tipos de entrega

► Tipos de retroalimentación

► Configuración de entrega

► Configuración de entrega por grupo

► Avisos

▼ Calificación

Calificación 100 ▼

Método de calificación ? Rúbrica

Categoría de calificación ? 2do Trimestre ▼

Ocultar identidad ? No ▼

Usar workflow de evaluadores ? No ▼

Usar asignación de evaluadores ? No ▼

8. Al pulsar el botón de “Guardar cambios” se genera la tarea. Se debe de seleccionar a continuación el tipo de rúbrica a utilizar: **si definir una nueva rúbrica o crear una rúbrica a partir de una plantilla.**

Calificación avanzada: Trabajo 4 - Crear videojuego con Scratch (Entregas)

Cambiar método de calificación activo a ? Rúbrica ▼

Defina un nuevo formulario de calificación desde cero

Cree un nuevo formulario de calificación a partir de una plantilla

9. A continuación se rellena la ficha de la rúbrica, que incluye un título, una descripción (no obligatoria) y la clasificación de puntuaciones de la rúbrica. Para crear la rúbrica se genera para cada criterio los niveles de calificación.

Nombre* Rúbrica para la calificación de videojuegos/programas

Descripción

Ruta: p

Rúbrica	Originalidad	Clic para editar el nivel 0 puntos	Clic para editar el nivel 1 puntos	Clic para editar el nivel 2 puntos	+Añadir nivel

+ Añadir criterio

Opciones de rúbrica

Criterio de ordenación por niveles: Ascendente por número de puntos

☒ Permitir a los usuarios una vista previa de la rúbrica utilizada en el módulo (en caso contrario, la rúbrica solo será visible después de la clasificación)

☒ Mostrar la descripción de la rúbrica durante la evaluación

☒ Mostrar la descripción de la rúbrica a aquellos que serán calificados

☒ Mostrar los puntos para cada nivel durante la evaluación

☒ Mostrar los puntos para cada nivel a los evaluados

☒ Permitir a quien califica añadir comentarios de texto para cada criterio

☒ Mostrar comentarios a los evaluados

10. Por defecto se crean los niveles correspondientes a 0 puntos, 1 punto y 2 puntos, pero pueden añadirse más niveles pulsando “Añadir nivel”. También puede eliminarse un nivel pulsando en el icono “X”.

Rúbrica	Originalidad	Sin hacer / no funciona 0 puntos	Programa copiado literalmente del ejemplo de un manual o ejercicio, sin realizar ninguna modificación. 1 puntos	Programa copiado de un ejemplo de un manual o ejercicio, al que se le han realizado pequeñas modificaciones de aspecto o funcionalidad 2 puntos	+Añadir nivel

Añadir nivel

11. Se pueden añadir más criterios de calificación a la rúbrica según los aspectos que se deseen evaluar. Una vez creado un nuevo criterio, se deben volver añadir los correspondientes niveles de calificación.

Rúbrica	<div>✕</div> <div>Originalidad</div> <div>↓</div>		Sin hacer / no funciona <div>0 puntos</div> <div>✕</div>		Programa copiado literalmente del ejemplo de un manual o ejercicio, sin realizar ninguna modificación. <div>1 puntos</div> <div>✕</div>		Programa copiado de un ejemplo de un manual o ejercicio, al que se le han realizado pequeñas modificaciones de aspecto o funcionalidad. <div>2 puntos</div> <div>✕</div>		Programa copiado de un ejemplo de un manual o ejercicio, al que se le han realizado importantes cambios que modifican sustancialmente su aspecto o funcionalidad. <div>3 puntos</div> <div>✕</div>		Programa creado completamente nuevo sin basarse en otro programa de un ejercicio o basado en un tutorial. <div>4 puntos</div> <div>✕</div>		<div>+Añadir nivel</div>	
	<div>↑</div> <div>✕</div> <div></div>		Clic para editar el nivel <div>0 puntos</div> <div>✕</div>		Clic para editar el nivel <div>1 puntos</div> <div>✕</div>		Clic para editar el nivel <div>2 puntos</div> <div>✕</div>		Clic para editar el nivel <div>3 puntos</div> <div>✕</div>		Clic para editar el nivel <div>4 puntos</div> <div>✕</div>		<div>+Añadir nivel</div>	
	<div>+Añadir criterio</div>													

12. Una vez creada la rúbrica se debe pulsar el botón de “Guardar” para que la rúbrica y la tarea se guarden en la plataforma.

Rúbrica	<div> <div>✕</div> <div>Originalidad</div> <div>↓</div> </div>	Sin hacer / no funciona 0 puntos	Programa copiado literalmente del ejemplo de un manual o ejercicio, sin realizar ninguna modificación. 1 puntos	Programa copiado de un ejemplo de un manual o ejercicio, al que se le han realizado pequeñas modificaciones de aspecto o funcionalidad. 2 puntos	Programa copiado de un ejemplo de un manual o ejercicio, al que se le han realizado importantes cambios que modifican sustancialmente su aspecto o funcionalidad. 3 puntos	Programa creado completamente nuevo sin basarse en otro programa de un ejercicio o basado en un tutorial. 4 puntos	+Añadir nivel
		Sin hacer / no funciona 0 puntos	Todas las imágenes son copiadas de otro programa de ejemplo. 1 puntos	Más de la mitad de las imágenes son copiadas de otro programa de ejemplo. 2 puntos	Más de la mitad de las imágenes son originales. 3 puntos	Todas las imágenes son originales. 4 puntos	+Añadir nivel
		Sin hacer / no funciona 0 puntos	No conoce el funcionamiento del código del programa. 1 puntos	Conoce y comprende alguna parte del código del programa. 2 puntos	Conoce y comprende gran parte del código del programa. 3 puntos	Conoce y comprende completamente el código del programa. 4 puntos	+Añadir nivel