

Política anti trampas de 3P Learning



Mantener igualdad de condiciones para todos

3P Learning apoya que todos los alumnos tengan las mismas oportunidades; por ello, mantener la igualdad de condiciones, donde hacer trampas está prohibido, es parte fundamental de dicha equidad. Si bien un pequeño número de alumnos hacen trampa de vez en cuando, una gran mayoría se mantiene dentro de las reglas: en un terreno nivelado. 3P Learning apoya firmemente a los alumnos que respetan las reglas y enfatizamos esta posición con nuestra política contra trampas actualizada.

¿Qué es hacer trampa?

Hacer trampa es cualquier conducta que aumente injustamente la calificación de un alumno o que ponga en desventaja a otro, ya sea en Live Mathletics o en las actividades curriculares dentro de Mathletics, o en cualquier otro producto de 3P, como Readwriter y Spellodrome.

¿Cómo mantiene 3P la igualdad de condiciones?

3P busca sin cesar evidencia de cualquier trampa y nos dedicamos a actualizar el software regularmente para evitar engaños; arreglamos las deficiencias y creamos contramedidas para que sea imposible o inviable hacer trampas.

¿Cómo mantiene 3P la igualdad de condiciones?

3P busca sin cesar evidencia de cualquier trampa y nos dedicamos a actualizar el software regularmente para evitar engaños; arreglamos las deficiencias y creamos contramedidas para que sea imposible o inviable hacer trampas.

Cuando identificamos prácticas tramposas, registramos los detalles del evento y tomamos las medidas para eliminar las calificaciones asociadas con la actividad, de manera que las trampas no puedan aparecer en el tablero del Cuadro de Honor. En caso de identificar una conducta de trampas continuas, adicionalmente nos ponemos en contacto con las escuelas o los padres.

Este enfoque es un modo discreto para que tanto los docentes como los padres estén enterados y le respalda en la aplicación de una política importante en su escuela o en su hogar.

¿Cómo pueden ayudar los alumnos a mantener la igualdad de condiciones?

Alumnos: los que juegan limpio predominan, las trampas simplemente no pasan. La piratería o hackeo (aunque suena divertido y genial) al final sigue siendo trampa. Así que es mejor ser leal a tus amigos, tus compañeros de clase, a los competidores de Live Mathletics en todo el mundo y a ti mismo. ¡¡Simplemente no hagas trampa (ni piratees)!! Inspira a tus amigos para que sigan tu ejemplo positivo. Conviértete en un líder.

¿Cómo nos pueden ayudar los docentes y padres a mantener la igualdad?

Alentamos a los docentes y a los padres para que hablen sinceramente con sus alumnos con el fin de que entiendan lo que se espera de ellos. Haremos todo lo posible para bloquear y desalentar la actividad tramposa y lo demás está en sus manos. Con todo respeto les pedimos que recuerden a los alumnos los aspectos negativos de hacer trampa.

Muchas gracias por parte del equipo de 3P Learning.