Autoevaluación

A la hora de evaluar el resultado del proyecto es muy importante que se reflexione en pequeño grupo (el que ha realizado cada proyecto), ya que así se identificarán mejor los posibles problemas y se propondrán soluciones a cada uno de ellos. Se les tiene que animar a que cada alumno/a aporte ideas para mejorar el proyecto e indicar que se pongan de acuerdo en como valorar todas y cada una de las aportaciones que hagan todos los alumnos/as del grupo para luego elegir la más adecuada.

Posibles preguntas que puede hacerse el alumnado tanto en la autoevaluación como en la coevaluación del juego interactivo en Scratch podrían ser:

- ¿Qué pasos seguiste para programar un personaje en el videojuego?
- ¿Seguiste las instrucciones de los ejemplos presentados en alguno de los retos?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para crear el videojuego?
- ¿Qué aprendiste sobre seguridad digital durante el proyecto?
- ¿Qué dificultades encontraste al programar y cómo las resolviste?
- ¿Qué normas de cortesía consideraste al comunicarte en el proyecto?

Respecto a la autoevaluación y coevaluación del videojuego se valorarán la creatividad, la efectividad de la programación, así como la colaboración y el trabajo en equipo a través de una rúbrica que contemple alguna de estas preguntas:

Comprensión del contenido
¿Pude entender o hacer entender el mensaje que los personajes querían transmitir?
¿Reconocí claramente los conceptos educativos en la obra?
¿Hubo alguna parte de la historia que no entendí bien? ¿Cuál?

Participación activa:
¿Intervine o tomé decisiones cuando el juego lo pidió?
¿Revisaría otra vez el juego para comprenderlo mejor o para fijarme en más detalles?

Reflexión sobre los personajes y la obra teatral
¿Alguno de los personajes me ayudó a comprender mejor el contenido? ¿Cuál?
¿Qué aprendí de las acciones o decisiones que tomaron los personajes en la historia?
¿Qué haría diferente si yo fuera uno de los personajes?

Uso de Scratch como herramienta
¿Me resultó fácil entender cómo jugar e interactuar con el juego en Scratch?

Copyright 2026

¿Identifiqué los botones o instrucciones necesarias para avanzar en la secuencia dialogada?
¿Qué podría mejorar del juego para hacerlo más claro o entretenido?

Aprendizaje personal
¿Qué aprendí hoy gracias a este juego?
¿Hubo algo que ya sabía y algo nuevo que descubrí?
¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida diaria o en otras clases?

Respecto a la autoevaluación del programa en Scratch el alumnado puede autoevaluarse respondiendo a las preguntas siguientes:

1. ¿El primer escenario explica de qué va la historia o qué vamos a ver?
2. ¿Al empezar, el programa te deja elegir entre hacer una nueva obra o repetir la anterior?
3. ¿Tu obra tiene al menos dos personajes que hablan y un presentador o presentadora?
4. ¿Has usado al menos dos fondos diferentes para el escenario?
5. ¿El programa te pregunta qué dice cada personaje y tú puedes escribir sus frases?
6. ¿Después de escribir los diálogos, las escenas van solas y los personajes van hablando sin tener que tocar nada?
7. ¿Cuando habla un personaje se nota que es él, por ejemplo, porque se mueve o hace algún gesto?
8. ¿Los personajes hablan con voz (grabada o generada por Scratch), no solo con texto?
9. ¿El escenario cambia según lo que están diciendo los personajes y tiene relación con la historia?
10. ¿Al terminar la obra, vuelve al escenario del principio y queda claro que ha acabado?

Que forman parte de esta rúbrica: que puedes copiar en Google Sheets y descargar a tu ordenador para abrirla con LibreOffice Calc o Microsoft Excel

Test de autoevaluación.pdf

Revision #9
Created 2024-09-20 18:46:25 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-03 00:49:39 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026