

Evaluación, autoevaluación y coevaluación del proyecto Scratch

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 podrían ser:

- ¿Cuál es el grupo de alimentos que más te gusta y por qué es saludable?
- ¿Cómo puedes incluir más frutas y verduras en tu dieta diaria?
- ¿Qué personaje del videojuego representa tus hábitos alimenticios?
- ¿Por qué es importante evaluar las decisiones alimenticias de los personajes?
- ¿Qué pasos seguiste para programar un personaje en el videojuego?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para crear el videojuego?
- ¿Qué aprendiste sobre seguridad digital durante el proyecto?
- ¿Cómo puedes aplicar lo aprendido sobre alimentación en tu vida diaria?
- ¿Qué dificultades encontraste al programar y cómo las resolviste?
- ¿Qué normas de cortesía consideraste al comunicarte en el proyecto?

Respecto a la evaluación del videojuego se valorarán la creatividad, la información correcta sobre nutrición, y la efectividad de la programación, así como la colaboración y el trabajo en equipo a través de una rúbrica que contemple estas preguntas:

- ¿El personaje principal puede moverse en el sentido adecuado mediante las flechas del teclado?
- ¿El personaje principal puede moverse a lo largo de los pasillos del laberinto sin atravesar las paredes del mismo?.
- ¿Las frutas y verduras se muestran en las posiciones adecuadas del escenario?
- ¿Frutas y verduras actúan de forma adecuada al ser tocadas por el personaje principal?
- ¿Los alimentos no saludables se inician en la posición adecuada?
- ¿Los alimentos no saludables se mueven por el escenario permitiendo que el personaje principal pueda alcanzar frutas y verduras?

- ¿Los alimentos no saludables actúan de la forma prevista cuando tocan al personaje principal?
- ¿Los sonidos elegidos para cada objeto se reproducen en el momento más adecuado?
- ¿Se muestran los fondos del escenario en los momentos oportunos?
- ¿El fondo de "Has ganado" aparece cuando el personaje principal ha alcanzado todos los objetivos del juego?
- ¿Se muestran los puntos conseguidos conforme el personaje principal va "comiéndose" las frutas y verduras?
- ¿El fondo de "Has perdido" aparece instantáneamente cuando el personaje principal es tocado por un alimento no saludable?
- etc.

Rúbrica juego Scratch alimentación saludable.xlsx Generada con ChatGPT (instrucciones que Julián Trullenque facilita en el Generador de Rúbricas con IA) a partir del texto anterior y luego copiados los datos en la hoja de cálculo para introducir el formato y las fórmulas necesarias.

Revision #10

Created 4 June 2024 19:51:00 by Miguel Cortés

Updated 5 September 2024 22:49:39 by Miguel Cortés