Evaluación del diseño y de la implementación del REA. Propuestas de mejora

Para determinar si la Situación de Aprendizaje (SdA) ha sido adecuada y ha cumplido con los objetivos es necesario identificar sus fortalezas y debilidades para poder mejorarla en futuras aplicaciones.

Mientras se está aplicando la SdA tenemos que ir tomando notas sobre la participación, interés y comprensión de los alumnos. A la vez que realizar preguntas guía durante la actividad para verificar el nivel de aprendizaje.

Cuando acabe la SdA podemos hacer una prueba o examen con el objetivo de evaluar los conocimientos adquiridos. Es también el momento de pedir al alumnado que realice una autoevaluación sobre su propio aprendizaje y una coevaluación de sus compañeros/as de clase. Podemos pedir al alumnado el proyecto final de Scratch junto con una memoria de la información que han utilizado usando distintos medios (Internet, enciclopedias, preguntas en clase o en casa,...) que demuestre la aplicación de lo aprendido. También tendremos que evaluar y coevaluar la presentación oral que realice cada grupo de clase.

Podremos determinar si el REA está bien diseñado y cumple con los objetivos de aprendizaje establecidos para el proyecto al evaluar los siguientes puntos clave:

- ¿Está orientada la situación de aprendizaje con los objetivos del área de Ciencias de la Naturaleza para sexto curso de Primaria y más concretamente con el nivel del alumnado al que se ha dirigido?
- ¿Está orientada la situación de aprendizaje con el contenido de alimentación saludable y los temas relevantes del currículo? Reflexionar sobre la adecuación de los recursos, tiempos y espacios utilizados
- ¿Son adecuados los recursos, tiempos y espacios utilizados para concretar esta SdA?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con el currículo?

Copyright 2026

.....
.....

- ¿La SdA presenta una secuencia lógica y coherente de actividades que guían a los estudiantes en el diseño del videojuego.?
- ¿Las actividades propuestas en la SdA fomentan el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.?
- ¿Las actividades de la SdA promueven un aprendizaje activo teniendo en cuenta las características, intereses y necesidades del alumnado de sexto curso de Primaria?.
- ¿La SdA fomenta la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en el proyecto?.
- ¿Incluye oportunidades para que los estudiantes investiguen, analicen y apliquen conceptos relacionados con la alimentación saludable?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con el alumnado?

.....
.....

- ¿La SdA aprovecha adecuadamente las funcionalidades y potencialidades de la herramienta Scratch para el diseño del videojuego?
- ¿Las actividades guían a los estudiantes en el aprendizaje y uso de los bloques y recursos de Scratch ?
- ¿La SdA fomenta la exploración y experimentación de los estudiantes con las diferentes opciones que ofrece Scratch?.
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con la programación por bloques en Scratch?

.....
.....

- ¿La SdA incluye estrategias de evaluación formativa y sumativa que permitan valorar el progreso y el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿La SdA proporciona oportunidades para que los/as estudiantes reciban retroalimentación positiva sobre su trabajo y puedan mejorar sus proyectos ?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con la evaluación y retroalimentación?

.....
.....

Tendríamos que tener muy en cuenta la motivación y participación del alumnado en todo el proceso. Podemos en este sentido solicitar la valoración que da el alumnado a la SdA.

Copyright 2026

Una vez haya pasado un tiempo podemos analizar si los alumnos/as son capaces de aplicar lo aprendido en contextos reales y valorar el impacto de la SdA en el desarrollo de competencias. Estaría bien contar con la opinión de otros docentes y considerar la percepción de las familias o la comunidad sobre el impacto de la situación de aprendizaje.

Rúbrica del REA.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 #9
Created 2024-06-04 19:51:00 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-07-15 11:38:55 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026