

Autoevaluación

Instrumentos y procedimientos de autoevaluación si son necesarios.

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:

¿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?

¿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:

¿Las fotos de las inventoras se muestran en las posiciones adecuadas del escenario?
¿Los sprites actúan de forma adecuada al hacer clic sobre ellos?
¿Los alimentos no saludables se inician en la posición adecuada?

¿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 "party" aparece cuando el personaje principal ha preguntado todas las preguntas del juego?
¿Se muestran los puntos conseguidos conforme el personaje principal va realizando las preguntas?



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.

<https://libros.catedu.es/link/12178#bkmrk-%C2%A0>

Revision #2

Created 6 May 2025 14:28:36 by Miguel Cortés

Updated 10 May 2025 19:03:44 by Miguel Cortés