Gabriel Sanchez

Parte I - Análisis de un programa

a. De forma individual o en parejas escojan un programa de una materia que encuentren de interés común, puede ser del nivel primario o medio. Describan en un párrafo el nombre de la materia, nivel y dónde se dicta.

El nombre de la materia es Tecnologías de la Información. El nivel es el secundario. Se dicta en Ciudad de Buenos Aires.

b. Lean detenidamente y deténganse en el apartado de evaluación ¿Cómo es la propuesta de evaluación que se presenta en el programa elegido?¿Qué tipo de instrumento se utiliza? ¿Cómo está formulado? ¿Qué componentes se incluyen? ¿Qué criterios se toman en cuenta?

La propuesta de evaluación busca evaluar no solo el producto final (en este caso el juego entregable), sino también el proceso de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes, incluyendo su comprensión de la programación de videojuegos y su capacidad para identificar y corregir errores.

Se utilizan varios tipos de instrumentos en esta propuesta:

* La documentación creada del proyecto que hicieron en la cual se explica como funciona el software que programaron y como se usa y modifica.
* El gameplay que es basicamente un video que crean los alumnos jugando al juego que crearon.
* La revision del codigo fuente por parte del profesor, para evaluar si se utilizaron buenas practicas de programación y que los alumnos aprendieron correctamente como programar los algoritmos que se les enseñaron en clase.

c. Describan teóricamente los elementos presentes, así como los ausentes a partir de las siguientes preguntas orientadoras ¿están realmente ausentes? ¿se infieren? ¿La organización colabora en la comprensión de estos elementos y sus implicancias para quien recibe el programa?

Texto de elola

Componentes=elementos

d. Una vez que identificaron esos elementos, analicen con la bibliografía que consideren pertinente, la propuesta elegida. ¿Qué aportes de lxs autorxs trabajados les parecen más apropiados para analizar la propuesta?¿Qué concepción de la evaluación podemos encontrar allí? ¿Qué se evalúa? ¿Quiénes lo hacen? ¿Cómo?

Orientaciones para la evaluación

Con relación a la evaluación, se propone una mirada integral sobre el proceso de desarrollo de los videojuegos, tomando las producciones realizadas por los/las estudiantes como fuentes de información de los aprendizajes logrados. Dado que la secuencia plantea la realización de un proyecto, se espera que el aprendizaje se dé en el marco de la elaboración de un juego entregable con su respectiva documentación respaldatoria, el mapa conceptual de eventos, el documento de diseño (GDD), como también un video del formato gameplay que muestre cómo se interactúa con el juego desde la perspectiva del usuario o usuaria. Sobre los entregables, se recomienda identificar aspectos generales (estructuras utilizadas, cantidad de eventos programados y la respuesta a ellos) que refieran a la programación realizada, a la comprensión de las interacciones presentes en el juego, representadas en el mapa conceptual. No se pretende un análisis sobre la estética ni la temática del juego, sino detectar la comprensión de la programación orientada a eventos. Para ello será importante que los/las estudiantes hayan anticipado posibles errores y hayan corregido sus proyectos sobre la base de los comentarios de sus compañeros/as, así como la guía de su docente. Por lo tanto, se considerará positivo que los juegos desarrollados no contengan errores o que contengan la menor cantidad posible. A su vez, se sugiere valorar el desempeño del curso en relación con el proceso de resolución de las consignas, contemplando en qué medida pudieron llevar adelante los diferentes pasos propuestos en el desarrollo del proyecto; brindar feedback constructivo a los proyectos de sus compañeros/as, detectando errores y proponiendo alternativas de solución; concretar su propio proyecto tomando en cuenta los diversos tipos de recursos analizados y realizando los ajustes necesarios durante el proceso.

Evaluacion —-> como acto “creativo”

Significatividad -|

Representatividad | someter a juicio

Diferenciacion cognitiva \_|

riesgo