

- Registro de lo observado en los juegos en sí, mediante otra plantilla con unos ítems específicos elegidos por el docente, donde se evaluará al grupo, es decir, no individualmente.
- Registro de todos los aspectos a tener en cuenta para la evaluación (actitud, examen, coevaluación, etc.) en una única plantilla para poder sacar la media de cada estudiante.
- Para la evaluación entre iguales y la autoevaluación, se les dará a los alumnos una plantilla elaborada previamente por el profesor, la cual se repartirá al final de cada mini proyecto, es decir, al final de cada trimestre.
- Examen tipo test de 20 preguntas con tres opciones con penalización, cada tres preguntas mal quita una bien.

## REFLEXIÓN Y OPINIÓN PERSONAL

El hecho de que cada mini proyecto, lleve a la consecución de un producto final con el que poder jugar y poder emular algunos conocidos programas de televisión, hace que la puesta en práctica del mismo sea más atractiva, excitante y todos quieran probarlo e intentar ganar a sus contrincantes.

Para la confección de los artefactos necesarios para cada juego se utilizarán, en la medida de lo posible y siguiendo las instrucciones del docente de tecnología, materiales reciclados. Por tanto, estaremos contribuyendo al desarrollo de uno de los temas transversales que considero, es indispensable: la educación ambiental.

Una de las ventajas de llevar a cabo este proyecto es que al realizarse con material reciclado y al abarcar objetivos de la asignatura de Tecnología, no supondría gastos adicionales.

Otra ventaja, es que el proyecto está orientado hacia el desarrollo de una educación bilingüe, que poco a poco está siendo implantada en todos los centros docentes de nuestro país, ya sean privados, concertados o públicos. Al colaborar con la asignatura de Inglés estamos contribuyendo a que el bilingüismo sea una realidad.

Algunos de los juegos contruidos (o incluso todos), pueden guardarse en el colegio y servir para cursos posteriores. Este puede ser el comienzo de una saga de juegos musicales educativos. Da pie, a que el siguiente año se construyan otros juegos que desarrollen otros contenidos curriculares.

No importa si el resultado no es totalmente como se espera, lo importante es seguir avanzando, descartando posibilidades no viables y mantener la ilusión y la vocación que un día le llevó a elegir esta profesión como la suya propia.

### Bibliografía

- Álvarez, J.M. (2010). Características del desarrollo psicológico de los adolescentes. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (28), 1-11.
- Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista digital de innovación y experiencias educativas*, (19), 1-9.
- Rodríguez, B. (2009). Aprendizaje basado en proyecto: desarrollando competencias. *Cuadernos Unimetanos*, (20), 30-32.
- Tapia, J. A. (1992). *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.