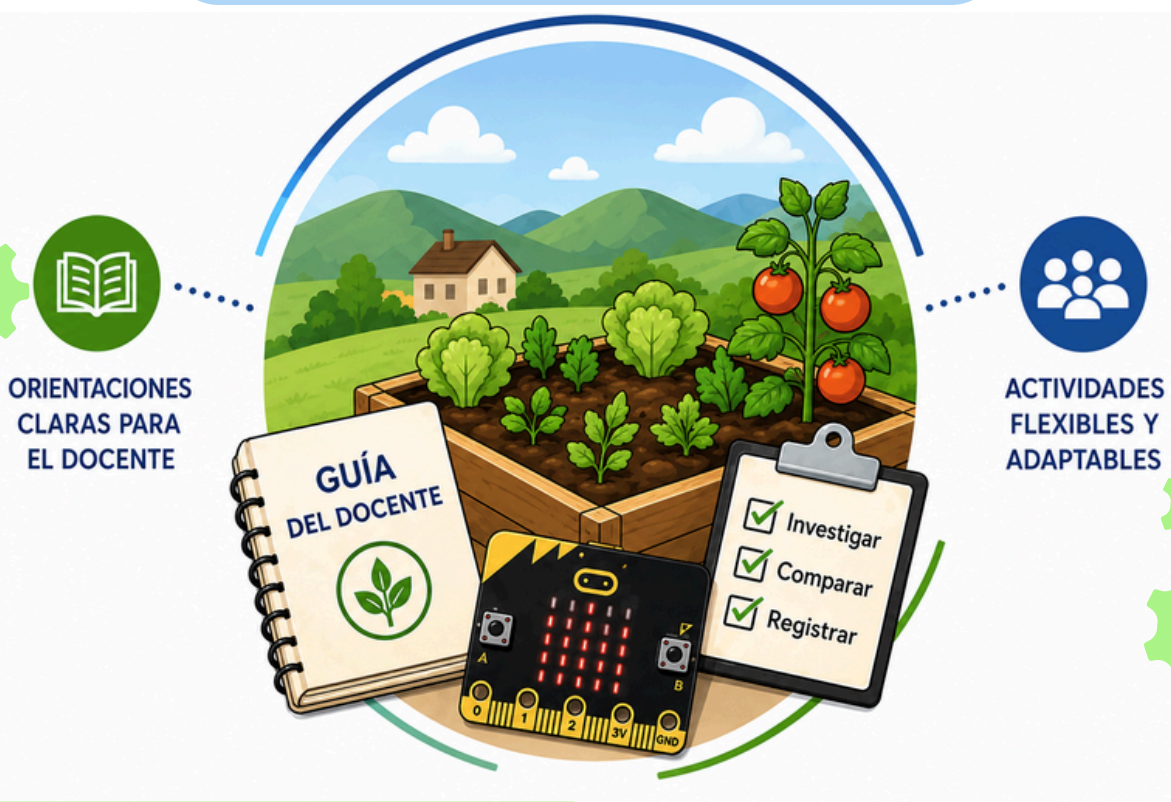


Guía del docente Proyecto SemillaBit

RECURSO EDUCATIVO ABIERTO (REA)

Actividad 16:
Evaluación Integral y
Cierre del Proyecto

Instrucciones pedagógicas y de adaptación



NIVEL EDUCATIVO
Secundaria
y media

DIRIGIDO A
Docentes

TIEMPO ESTIMADO
2 horas

MODALIDAD
Presencial o virtual

Autora:

KAREN VIVIANA PÉREZ LUJÁN

Licencia

Creative Commons
Atribución-CompartirIgual 4.0
internacional
(CC BY-SA 4.0)



PROGRAMANDO EL FUTURO DESDE EL CAMPO



Bienvenido a SemillaBit



Sobre SemillaBit



SemillaBit es la colección de Recursos Educativos Abiertos (REA) del proyecto Huertas Escolares Inteligentes: cultivando saberes, tecnología y seguridad alimentaria, creado por Karen Viviana Pérez Luján. Nació en una institución educativa en zona rural, como una propuesta para integrar la robótica educativa, la programación y la agricultura de precisión mediante la BBC micro:bit, demostrando que la innovación es posible incluso en contextos con acceso limitado a recursos tecnológicos.

Propósito de estas guías

Estas guías han sido diseñadas para acompañar a los docentes en la implementación de experiencias STEAM contextualizadas, prácticas y adaptables. Cada actividad puede ajustarse a diferentes niveles educativos, recursos disponibles y características del entorno, manteniendo el rigor pedagógico y metodológico del proyecto.



Para el docente

Este material es un Recurso Educativo Abierto (REA), este material te otorga los permisos de las 5R: retener, reutilizar, revisar, remezclar y redistribuir el contenido para adaptarlo a las necesidades de tus estudiantes, respetando la licencia y citando la autoría. Si implementas alguna de las actividades, nos encantará conocer tu experiencia y seguir fortaleciendo esta comunidad de docentes innovadores.

Créditos

Autora y diseño pedagógico

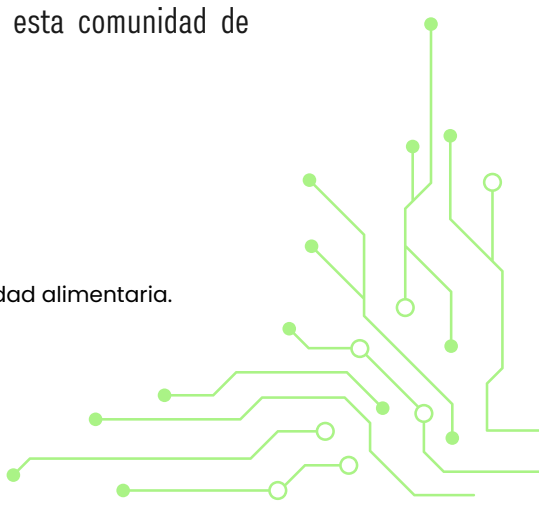
Karen Viviana Pérez Luján

Proyecto educativo

SemillaBit – Huertas Escolares Inteligentes: cultivando saberes, tecnología y seguridad alimentaria.

Licencia

Creative Commons CC BY-SA 4.0



GUÍA DEL DOCENTE



Actividad 16: Evaluación Integral y Cierre del Proyecto

Tiempo estimado: 2 sesiones (al aire libre o en un espacio fuera del salón)



Objetivo de Aprendizaje:

Evaluar de manera integral el desarrollo del pensamiento computacional, el rigor científico y el trabajo colaborativo a lo largo del proyecto, fomentando la autoevaluación y la reflexión sobre la seguridad alimentaria.

LABOR DEL DOCENTE

Círculo de la palabra:

Organiza un espacio de diálogo final. Pregunta a los estudiantes cómo se sintieron al pasar de no saber nada de programación a construir un huerto inteligente.

Revisión del portafolio:

Recoge las bitácoras completas. Evalúa el rigor en el registro de datos durante las semanas de observación, la creatividad de la presentación en el proceso y el orden de la Ficha Técnica.

Aplicación de la rúbrica:

Utiliza la rúbrica de evaluación formativa que está en los anexos, para evaluar el proceso práctico (cuidado del cultivo) y el producto tecnológico (código funcional de micro:bit).

Reconocimiento:

Finaliza el proyecto entregando un reconocimiento simbólico a los estudiantes por su compromiso con la ciencia, la tecnología y el medio ambiente rural.

Labor del Estudiante (Secuencia de acciones):

Autoevaluación:	Completa un formato reflexivo donde califica su propio esfuerzo, su capacidad para trabajar en equipo y su responsabilidad con el riego y cuidado del cultivo.
Entrega final:	Organiza y entrega su bitácora de campo con todas las actividades debidamente diligenciadas a mano.
Reflexión oral:	Participa en el círculo de cierre, compartiendo cuál fue su mayor reto (ej. armar el código, combatir una plaga) y cómo planea aplicar lo aprendido en su casa.

Recomendaciones para adaptación y flexibilidad

Modificación de la evaluación:

El docente que reutilice el REA puede modificar los porcentajes de la rúbrica de evaluación descargable para darle más peso a las ciencias naturales o a la informática, dependiendo de la asignatura desde la cual esté liderando el proyecto.

Archivos para descargar en la carpeta Guía del docente:

1. ***Guía del Docente:*** Esta guía metodológica de cierre.

Archivos para descargar en la carpeta Documentos instructivos:

1. ***Rubrica de Evaluación Integral STEAM.pdf:*** Usa el cuadro evaluativo descargable y editable con criterios claros sobre el desempeño en programación, ciencias naturales y trabajo colaborativo.