

# Guía de Observación

## Asignatura «Diseño y elaboración de materiales didácticos digitales»

<b>Finalidad de la observación</b>  Evaluar cómo el diseño del juego permite aprender un contenido curricular.  Valorar la motivación que despierta el juego entre los alumnos y el nivel de compromiso con el mismo.  Juzgar la pertinencia del diseño para favorecer el aprendizaje (reglas, recursos, etc.)	Con la observación se comprueba el grado de trabajo en equipo, los roles adoptados, el respeto en la toma de decisiones, la interacción entre equipos. Además, se comprueba como van aprendiendo de los errores cometidos y mejoran en el análisis de la información.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>  Definir los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con el juego.	Concienciar sobre temas altamente importantes como el medioambiente, la igualdad, los derechos de los consumidores y de los trabajadores así como la lo contribución a bulos y fake news.
<b>Aspectos a considerar durante la observación del juego</b>  ¿El juego consigue que se alcancen los objetivos de aprendizaje?  ¿Cómo se desarrolla el juego? Tiempo, solicitud de ayuda, problemas no previstos, etc.	Se comprueba que tomen las decisiones de forma colegiada y que en la asignación de roles no prevalezca un líder autoritario y dominante.  Se controlará el tiempo mediante cronómetro proyectado en la pizarra digital para mantener la igualdad en la resolución de las preguntas.
<b>Orientaciones para la observación</b>  Comportamiento del observador: atención focalizada en un alumno-grupo; no interactuar con los estudiantes; máxima objetividad; uso de plantillas para guiar la observación.	Se puede delegar el control del tiempo un alumno, y el control de las penalizaciones así como de las preguntas correctas de cada categoría a otro estudiante. De esa manera el docente puede atender mejor a la observación y comprobar la correcta participación de todos en el juego.