

# Lección 28: Revisa tu Proyecto

## Proyecto

### Reseña

En el transcurso de cinco lecciones, los/as estudiantes estarán construyendo un proyecto de su propio diseño usando ya sea Play Lab o Artista como su entorno de programación. Ahora que los proyectos están construidos, los/as estudiantes tienen la oportunidad de obtener retroalimentación de sus compañeros/as y revisar sus proyectos.

### Propósito

Esta lección ayuda a los/as estudiantes a dar un paso atrás y ver su proyecto desde una nueva perspectiva. Aquí, los/as estudiantes podrán decidir si han alcanzado sus objetivos. Si no lo han hecho, esta lección les da tiempo y espacio para completar el proyecto.

### Orden de las Actividades

**Día 4 – Revisa tu Proyecto (45 min) Reflexionar e Intentar nuevamente.**

### Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Determinar si su proyecto actual ha cumplido con los criterios de la rúbrica.
- Elaborar e implementar planes para resolver cualquier problema en su código.

## Día 4 – Revisa tu Proyecto (45 min.)

### Reflexionar e Intentar nuevamente

**Objetivo:** Los/as estudiantes trabajarán con otro grupo para dar y recibir retroalimentación, en un esfuerzo por fortalecer los proyectos de los demás.

**Reflexionar:**

Para las reflexiones, haga que cada grupo se junte con otro para probar su proyecto. Después de unos 10 minutos, pida a los grupos que discutan las preguntas en la Guía de Diseño del Proyecto Final.

Anime a los/as estudiantes a hacer las preguntas en la guía y a escribir los comentarios de los equipos que lo han revisado para que puedan volver a consultarlo más tarde. Esta debe tomar aproximadamente 15 minutos más.

**Intentar nuevamente:**

Con sus nuevas reflexiones en la mano, los/as estudiantes pueden volver a sus computadores para hacer ediciones. Con sólo 10 minutos para terminar, es probable que tengan que seleccionar sólo la retroalimentación más importante para incorporar.

#### Sugerencia para la Lección:

Los/as profesores/as deben evitar asignar la parte final del trabajo del proyecto como tarea, a menos que estén seguros de que los/as estudiantes viven muy cerca uno del otro y tienen acceso a Internet en casa.

