



AVAL: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y HABILIDADES DIGITALES

Proyecto: "Las Aventuras de Brócoli de la Mancha
De las Quintas Cuartas Colinas"

DATOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Nombre: _____

Título Académico: _____

CRITERIOS / ITEMS	Totalmente de Acuerdo	De Acuerdo	Neutral	En Desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo
El objetivo del juego es claro y busca fomentar las dimensiones del pensamiento computacional.					
La narrativa (Brócoli el león y su perro) es adecuada para niños de 7 a 8 años (Grado 2°).					
Las competencias a desarrollar (Abstracción, Algoritmos, Descomposición, Patrones y Depuración) son evidentes.					
La estrategia es transferible y aplicable en contextos educativos con limitaciones de conectividad.					
El diseño visual del juego es organizado, claro y facilita la navegación del estudiante.					
Las imágenes, personajes y escenarios tienen una calidad gráfica óptima para el aprendizaje.					

CRITERIOS / ITEMS	Totalmente de Acuerdo	De Acuerdo	Neutral	En Desacuerdo	Totalmente en Desacuerdo
La interfaz del usuario (UI) facilita que el niño identifique los retos lógicos sin distracciones innecesarias.					
El juego funciona correctamente de forma offline (sin conexión a internet).					
El software es ligero y compatible con el hardware disponible en la Sede B del colegio.					
El sistema de feedback (mensajes de éxito o error) ayuda al estudiante a corregir sus acciones (Depuración).					
Los textos y diálogos de los personajes tienen un tamaño de letra adecuado y son fáciles de leer.					
Las instrucciones son claras y comprensibles para niños que están iniciando su proceso lector.					

Firma del Experto Validador

Cédula / Tarjeta Profesional:

Fecha de Validación: ____ de _____ de 2026