Evaluación de los aprendizajes

- Productos evaluables
- Autoevaluación
- Evaluación del diseño y de la implementación del REA. Propuestas de mejora

Copyright 2026

Productos evaluables

Productos evaluables:

- Trabajos escrito de obras de teatro.
- Proyecto de Scratch original.
- Presentaciones orales de cada grupo que están orientadas al resto de la clase cuando acaban el proyecto.
- Análisis de trabajos de los compañeros/as de clase y de los suyos propios para realizar una coevaluación y autoevaluación.
- La situación de aprendizaje en su conjunto

Las técnicas de evaluación que se pueden emplear son:

Par los trabajos escritos: Podemos utilizar rúbricas, listas de control o escalas de valoración para evaluar la estructura, contenido, ortografía, redacción, etc.

Para el proyecto de Scratch: También podemos utilizar rúbricas, listas de control o escalas de valoración para evaluar el proceso, la calidad del producto final, la presentación, etc.

Para la presentación oral: Podemos usar Listas de control, rúbricas y registros de observación. De esta forma podemos evaluar la expresión oral, la organización, el uso de recursos, etc.

Para el análisis de trabajos de los compañeros/as de clase: Listas de control o rúbricas para evaluar la capacidad de observación, análisis y siempre desde una crítica constructiva. El alumnado realizará una autoevaluación y coevaluación según la rúbrica facilitada por el profesorado

La situación de aprendizaje (SDA): Para determinar si ha sido adecuada y ha cumplido con los objetivos es necesario identificar sus fortalezas y debilidades con el objetivo de poder mejorarla en futuras aplicaciones. Podemos utilizar las técnicas vistas anteriormente.

Evaluación de la sesión 1:

Los alumnos y alumnas se reúnen en grupos pequeños y comparten sus ideas sobre lo que saben acerca de obras de teatro y animaciones con la plataforma Scratch. Se les invita a reflexionar sobre los elementos de una buena historia: personajes, trama y escenario. Utilizando una hoja de papel, anota sus pensamientos y discuten cómo podrían integrar estos elementos en su propio

Copyright 2026

proyecto en Scratch.

Lengua Castellana y Literatura:

Objetivo de Aprendizaje 1 : Describir personajes, trama y escenario en una historia para mejorar la comprensión y producción de textos en contextos significativos.

Criterio de evaluación específico : El alumno describe los elementos de una historia: personajes, trama, escenario.

Criterio de Evaluación del Marco Competencial : Formular generalizaciones sobre aspectos básicos del funcionamiento de la lengua de manera acompañada, formulando hipótesis y buscando contraejemplos, a partir de la observación, comparación y manipulación de palabras, enunciados y textos, en un proceso acompañado de producción o comprensión de textos en contextos significativos.

Objetivo de Aprendizaje 2 : Integrar elementos en la creación de una obra de teatro grupal para reconocer la literatura como manifestación artística y fuente de inspiración.

Criterio de evaluación específico : El alumno integra 2 elementos en la creación de su obra de teatro grupal.

Criterio de Evaluación del Marco Competencial : Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.

Matemáticas:

Objetivo de Aprendizaje : Compartir ideas sobre teatro y Scratch con claridad y coherencia para comunicar conceptos matemáticos utilizando diversos formatos y terminología adecuada.
Criterio de evaluación específico: El alumno comparte sus ideas sobre teatro y Scratch con claridad y coherencia.Criterio de Evaluación del Marco Competencial : Comunicar articulando diferentes registros y formas de representación las conjeturas y procesos matemáticos utilizando lenguaje matemático adecuado.

No Iniciado	Principiante	Aprendiz	Avanzado	Experto

Copyright 2026

No ha comenzado a compartir ideas relacionadas con teatro y Scratch; la comunicación es confusa e incomprensible.	Comparte algunas ideas básicas sobre teatro y Scratch, pero la claridad y coherencia son limitadas; utiliza lenguaje simplificado y presenta confusión en conceptos matemáticos.	Comparte ideas sobre teatro y Scratch de manera clara y coherente; utiliza terminología adecuada en algunos momentos y estructura sus conceptos matemáticos de forma básica.	Comunica sus ideas sobre teatro y Scratch de manera clara y coherente; utiliza diversos formatos para presentar conceptos matemáticos y emplea terminología adecuada con precisión.	Comparte ideas profundas sobre teatro y Scratch de manera excepcionalmente clara y coherente; utiliza varios formatos innovadores y dominio del lenguaje para comunicar conceptos matemáticos con gran efectividad.

Evaluación de la sesión 2 y 3:

Se organiza una sesión demostrativa en la que se enseña cómo crear un proyecto básico en Scratch. El profesor muestra ejemplos de personajes y cómo programar diálogos y movimientos usando bloques. Además, se presentan ejemplos de obras de teatro, analizando su estructura y elementos. Los alumnos observan atentamente y toman notas sobre las técnicas de programación y narración, creando un puente entre lo aprendido y su propio proyecto.

Lengua Castellana y Literatura:

Objetivo de aprendizaje: Observar y anotar las técnicas de programación y narración del profesor para comprender e interpretar textos escritos, ayudando a construir conocimiento eficazmente.

Criterio de evaluación específico: El alumno observa y anota las técnicas de programación y narración presentadas por el profesor.

No Iniciado	Principiante	Aprendiz	Avanzado	Experto

Copyright 2026

El alumnado no ha observado ni anotado las técnicas de programación y narración utilizadas en la interpretación de textos escritos.	El alumnado ha realizado observaciones limitadas y anotaciones muy básicas sobre las técnicas de programación y narración.	El alumnado ha hecho observaciones y anotaciones útiles sobre las técnicas, pero carece de conexión entre ellas y la interpretación de textos.	El alumnado ha realizado observaciones y anotaciones claras que demuestran comprensión de las técnicas y cómo se aplican a la interpretación de textos.	El alumnado ha realizado observaciones y anotaciones exhaustivas y reflexivas, demostrando una excelente comprensión de las técnicas y su aplicación en la interpretación y construcción de conocimiento.

Matemáticas:

Objetivo de Aprendizaje : Observar y anotar las técnicas de programación y narración presentadas por el profesor para interpretar problemas de la vida cotidiana y analizar información.
Criterio de evaluación específico: El alumno observa y anota las técnicas de programación y narración presentadas por el profesor.

Evaluación de la sesión 4:

Los alumnos trabajan en grupos para idear y escribir un guion sencillo de su obra de teatro, incorporando personajes y diálogos. Usan Scratch para comenzar a programar sus escenas, probando las interacciones y ajustando los algoritmos según las necesidades de la narrativa. Durante la actividad, cada grupo presenta sus avances al resto de la clase, recibiendo comentarios y sugerencias para mejorar sus proyectos, fortaleciendo la colaboración.

Con el guion finalizado, los grupos integran la programación y la narrativa en una presentación de su obra de teatro. Se enfocan en la edición de diálogos y la optimización de los algoritmos. Al finalizar, cada grupo presenta su obra de teatro interactiva a toda la clase. Se fomenta la retroalimentación donde los compañeros pueden hacer preguntas y sugerencias, fortaleciendo la autoevaluación y la metacognición de los alumnos.

Lengua Castellana y Literatura:

Objetivo de Aprendizaje : Redactar un guion creativo incorporando diálogos y personajes para leer e interpretar obras literarias, reconociendo su valor como fuente de placer y conocimiento.
Criterio de evaluación específico: El alumno redacta un guion creativo incorporando diálogos y personajes.Criterio de Evaluación del Marco Competencial : Producir, de manera progresivamente autónoma, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.

Copyright 2026

Matemáticas:

Objetivo de Aprendizaje : Programar escenas en Scratch ajustando algoritmos según la narrativa para utilizar el pensamiento computacional que permite modelizar situaciones reales y significativas.
Criterio de evaluación específico: El alumno programarás escenas en Scratch ajustando algoritmos según la narrativa.Criterio de Evaluación del Marco Competencial : Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando principios básicos del pensamiento computacional en situaciones de aprendizaje con el andamiaje adecuado.

No Iniciado	Principiante	Aprendiz	Avanzado	Experto
El/la estudiante no ha comenzado a programar en Scratch. No muestra comprensión de la narrativa o de los conceptos básicos de algoritmos.	El/la estudiante ha realizado algunos intentos de programar escenas, pero sus algoritmos son ineficaces y no logran modelar la situación real. Muestra un conocimiento básico de la narrativa.	El/la estudiante programa escenas básicas en Scratch y utiliza algunos algoritmos adecuados, aunque no siempre son eficaces para modelizar situaciones reales. Comprende parcialmente la narrativa.	El/la estudiante programa escenas coherentes en Scratch, emplea algoritmos efectivos que modelizan situaciones reales de manera significativa, y tiene una buena comprensión de la narrativa implicada.	El/la estudiante programa escenas complejas en Scratch de manera innovadora, optimizando algoritmos y modelizando situaciones reales con gran efectividad. Demuestra dominio completo de la narrativa.

Evaluación de la sesión 5:

Al finalizar, cada grupo presenta su obra de teatro interactiva a toda la clase. Se fomenta la retroalimentación donde los compañeros pueden hacer preguntas y sugerencias, fortaleciendo la autoevaluación y la metacognición de los alumnos.

Lengua Castellana y Literatura:

Objetivo de Aprendizaje :

- Producir textos orales y multimodales que expresen ideas y sentimientos con claridad y coherencia, promoviendo interacciones cooperativas y empáticas.
- Reflexionar guiadamente sobre el lenguaje a partir de textos en contextos significativos para desarrollar la conciencia lingüística y mejorar la comprensión y producción textual.

Copyright 2026

Criterio de evaluación específico:

- El alumno presenta su obra de teatro interactiva, mostrando fluidez y claridad en la narrativa.
- El alumno optimiza algoritmos y edita diálogos incorporando feedback recibido.

Criterio de Evaluación del Marco Competencial:

- Producir textos orales y multimodales de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.
- Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, respetando las normas de la cortesía lingüística y desarrollando estrategias sencillas de escucha activa y de cooperación conversacional.
- Revisar y mejorar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, de manera progresivamente autónoma, a partir de la reflexión metalingüística y usando la terminología básica adecuada.

No Iniciado	Principiante	Aprendiz	Avanzado	Experto
No produce textos orales o multimodales, o no transmiten ideas claras.	Produce textos simples que contienen ideas, pero falta claridad y coherencia en la expresión.	Produce textos que expresan ideas, aunque con algunas incoherencias o falta de estructura en la presentación.	Presenta textos orales y multimodales bien estructurados y claros, que comunican ideas y sentimientos de manera efectiva y promueven la interacción.	Crea textos orales y multimodales innovadores y muy bien estructurados que comunican emociones y conceptos complejos con gran claridad, promoviendo interacciones significativas y comprensivas.
El estudiante no ha presentado reflexiones sobre el lenguaje ni análisis de textos significativos.	El estudiante realiza reflexiones muy básicas y no logra relacionar conceptos lingüísticos con los textos analizados.	El estudiante reflexiona sobre el lenguaje de manera adecuada, identificando algunos aspectos importantes en los textos, pero con limitaciones en profundización.	El estudiante reflexiona de manera crítica y coherente sobre el lenguaje, mostrando una buena comprensión y conexión con los textos significativos.	El estudiante realiza reflexiones profundas y análisis críticos del lenguaje, demostrando una excelente conexión y aplicación en diferentes contextos textuales.

Copyright 2026

El estudiante no ha presentado ninguna actividad relacionada con la optimización de algoritmos o la edición de diálogos.	El estudiante presenta una comprensión básica del concepto, pero los algoritmos o diálogos son poco claros y carecen de optimización.	El estudiante muestra comprensión del pensamiento computacional, optimiza algunos algoritmos, pero necesita mejorar la creatividad y claridad en los diálogos.	El estudiante optimiza algoritmos y edita diálogos de forma eficiente, modelizando situaciones significativas con creatividad y claridad.	El estudiante maximiza la optimización de algoritmos y presenta diálogos innovadores y completamente claros, mostrando un dominio total del pensamiento computacional.

Copyright 2026

Autoevaluación

A la hora de evaluar el resultado del proyecto es muy importante que se reflexione en pequeño grupo (el que ha realizado cada proyecto), ya que así se identificarán mejor los posibles problemas y se propondrán soluciones a cada uno de ellos. Se les tiene que animar a que cada alumno/a aporte ideas para mejorar el proyecto e indicar que se pongan de acuerdo en como valorar todas y cada una de las aportaciones que hagan todos los alumnos/as del grupo para luego elegir la más adecuada.

Posibles preguntas que puede hacerse el alumnado tanto en la autoevaluación como en la coevaluación del juego interactivo en Scratch podrían ser:

- ¿Qué pasos seguiste para programar un personaje en el videojuego?
- ¿Seguiste las instrucciones de los ejemplos presentados en alguno de los retos?
- ¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para crear el videojuego?
- ¿Qué aprendiste sobre seguridad digital durante el proyecto?
- ¿Qué dificultades encontraste al programar y cómo las resolviste?
- ¿Qué normas de cortesía consideraste al comunicarte en el proyecto?

Respecto a la autoevaluación y coevaluación del videojuego se valorarán la creatividad, la efectividad de la programación, así como la colaboración y el trabajo en equipo a través de una rúbrica que contemple alguna de estas preguntas:

Comprensión del contenido
¿Pude entender o hacer entender el mensaje que los personajes querían transmitir?
¿Reconocí claramente los conceptos educativos en la obra?
¿Hubo alguna parte de la historia que no entendí bien? ¿Cuál?

Participación activa:
¿Intervine o tomé decisiones cuando el juego lo pidió?
¿Revisaría otra vez el juego para comprenderlo mejor o para fijarme en más detalles?

Reflexión sobre los personajes y la obra teatral
¿Alguno de los personajes me ayudó a comprender mejor el contenido? ¿Cuál?
¿Qué aprendí de las acciones o decisiones que tomaron los personajes en la historia?
¿Qué haría diferente si yo fuera uno de los personajes?

Uso de Scratch como herramienta
¿Me resultó fácil entender cómo jugar e interactuar con el juego en Scratch?

Copyright 2026

¿Identifiqué los botones o instrucciones necesarias para avanzar en la secuencia dialogada?
¿Qué podría mejorar del juego para hacerlo más claro o entretenido?

Aprendizaje personal
¿Qué aprendí hoy gracias a este juego?
¿Hubo algo que ya sabía y algo nuevo que descubrí?
¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida diaria o en otras clases?

Respecto a la autoevaluación del programa en Scratch el alumnado puede autoevaluarse respondiendo a las preguntas siguientes:

1. ¿El primer escenario explica de qué va la historia o qué vamos a ver?
2. ¿Al empezar, el programa te deja elegir entre hacer una nueva obra o repetir la anterior?
3. ¿Tu obra tiene al menos dos personajes que hablan y un presentador o presentadora?
4. ¿Has usado al menos dos fondos diferentes para el escenario?
5. ¿El programa te pregunta qué dice cada personaje y tú puedes escribir sus frases?
6. ¿Después de escribir los diálogos, las escenas van solas y los personajes van hablando sin tener que tocar nada?
7. ¿Cuando habla un personaje se nota que es él, por ejemplo, porque se mueve o hace algún gesto?
8. ¿Los personajes hablan con voz (grabada o generada por Scratch), no solo con texto?
9. ¿El escenario cambia según lo que están diciendo los personajes y tiene relación con la historia?
10. ¿Al terminar la obra, vuelve al escenario del principio y queda claro que ha acabado?

Que forman parte de esta rúbrica: que puedes copiar en Google Sheets y descargar a tu ordenador para abrirla con LibreOffice Calc o Microsoft Excel

Test de autoevaluación.pdf

Copyright 2026

Evaluación del diseño y de la implementación del REA. Propuestas de mejora

Para determinar si la Situación de Aprendizaje (SdA) ha sido adecuada y ha cumplido con los objetivos es necesario identificar sus fortalezas y debilidades para poder mejorarla en futuras aplicaciones.

Mientras se está aplicando la SdA tenemos que ir tomando notas sobre la participación, interés y comprensión de los alumnos y alumnas. A la vez que realizar preguntas guía durante la actividad para verificar el nivel de aprendizaje.

Cuando acabe la SdA podemos hacer una prueba o examen con el objetivo de evaluar los conocimientos adquiridos. Es también el momento de pedir al alumnado que realice una autoevaluación sobre su propio aprendizaje y una coevaluación de sus compañeros/as de clase. Podemos pedir al alumnado el proyecto final de Scratch junto con una memoria de la información que han utilizado usando distintos medios (Internet, enciclopedias, preguntas en clase o en casa,...) que demuestre la aplicación de lo aprendido. También tendremos que evaluar y coevaluar la presentación oral que realice cada grupo de clase.

Podremos determinar si el REA está bien diseñado y cumple con los objetivos de aprendizaje establecidos para el proyecto al evaluar los siguientes puntos clave:

- ¿Está orientada la situación de aprendizaje con los objetivos de la asignatura "Lengua Castellana y Literatura" y "Matemáticas" concretamente con el nivel del alumnado al que se ha dirigido?
- ¿Está orientada la situación de aprendizaje con el contenido y los temas relevantes del currículo? Reflexionar sobre la adecuación de los recursos, tiempos y espacios utilizados
- ¿Son adecuados los recursos, tiempos y espacios utilizados para concretar esta SdA?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con el currículo?

.....
.....

Copyright 2026

- ¿La SdA presenta una secuencia lógica y coherente de actividades que guían a los estudiantes en el diseño del programa en Scratch.?
- ¿Las actividades propuestas en la SdA fomentan el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.?
- ¿Las actividades de la SdA promueven un aprendizaje activo teniendo en cuenta las características, intereses y necesidades del alumnado de sexto curso de Primaria?.
- ¿La SdA fomenta la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en el proyecto?.
- ¿Incluye oportunidades para que los estudiantes investiguen, analicen y apliquen conceptos relacionados con obras teatrales?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con el alumnado?

.....
.....

- ¿La SdA aprovecha adecuadamente las funcionalidades y potencialidades de la herramienta Scratch para el diseño del proyecto?
- ¿Las actividades guían a los estudiantes en el aprendizaje y uso de los bloques y recursos de Scratch ?
- ¿La SdA fomenta la exploración y experimentación de los estudiantes con las diferentes opciones que ofrece Scratch?.
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con la programación por bloques en Scratch?

.....
.....

- ¿La SdA incluye estrategias de evaluación formativa y sumativa que permitan valorar el progreso y el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿La SdA proporciona oportunidades para que los/as estudiantes reciban retroalimentación positiva sobre su trabajo y puedan mejorar sus proyectos ?
- ¿Qué propuestas de mejora puedes aportar respecto a la relación de la SdA con la evaluación y retroalimentación?

.....
.....

Tendríamos que tener muy en cuenta la motivación y participación del alumnado en todo el proceso. Podemos en este sentido solicitar la valoración que da el alumnado a la SdA.

Una vez haya pasado un tiempo podemos analizar si los alumnos/as son capaces de aplicar lo aprendido en contextos reales y valorar el impacto de la SdA en el desarrollo de competencias.

Copyright 2026

Estaría bien contar con la opinión de otros docentes y considerar la percepción de las familias o la comunidad sobre el impacto de la situación de aprendizaje.

Haz clic aqui para evaluar la rúbrica de evaluación del REA

Rubrica para la evaluación del REA en Microsoft Excel o LibreOffice Calc

Copyright 2026