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.

Revision #11
Created 2024-09-20 18:46:25 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-06-01 23:51:38 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026