Evaluación de los aprendizajes

- Productos evaluables
- Evaluación, autoevaluación y coevaluación del proyecto Scratch
- Evaluación del diseño y de la implementación del REA. Propuestas de mejora

Copyright 2026

Productos evaluables

- Trabajos escritos
- Proyecto de Scratch sobre alimentación saludable
- 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.
- Examen al final de la situación de aprendizaje.
- La situación de aprendizaje en su conjunto

Técnicas de evaluación de cada producto evaluable:

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

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.

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.

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.

Examen final: Mediante un control individual que permita evidenciar los contenidos aprendidos en clase.

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.

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA / SUMATIVA

Se les puede evaluar conceptos de la programación por bloques como por ejemplo:

Copyright 2026

1) Relaciona la forma de estos bloques con las instrucciones que les corresponden cuando se usan

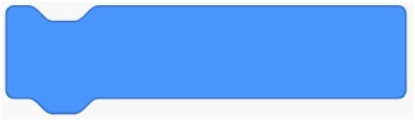
A)



D)



B)



E)



C)



- Empezar un programa
- Dar órdenes
- Repetir o condicional
- Comprobar si es cierto o falso
- Guardar datos

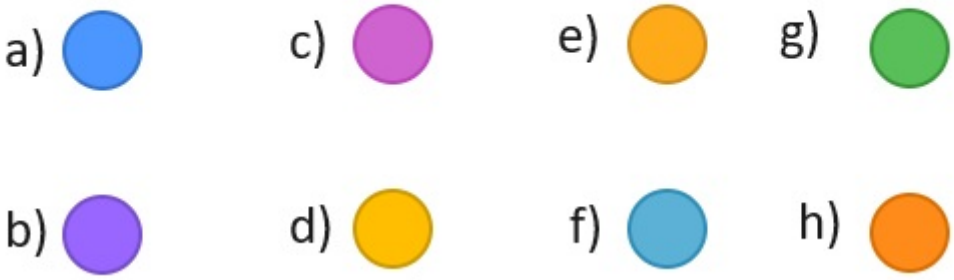
SOLUCIÓN

- Empezar un programa: D
- Dar órdenes: B
- Repetir o condicional: E
- Comprobar si es cierto o falso: A
- Guardar datos: C

2) Relaciona los nombres de las categorías de los bloques de programación con sus colores

Copyright 2026

Código



Apariencia Variables	Sonido Sensores	Movimiento Eventos	Control Operadores

SOLUCIÓN

Apariencia: b Variables: h	Sonido: c Sensores.: f	Movimiento. a Eventos: d	Control: e Operadores: g

Copyright 2026

Evaluación, autoevaluación y coevaluación del proyecto Scratch

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 podrían ser:

¿Cuál es el grupo de alimentos que más te gusta y por qué es saludable?
¿Cómo puedes incluir más frutas y verduras en tu dieta diaria?
¿Qué personaje del videojuego representa tus hábitos alimenticios?
¿Por qué es importante evaluar las decisiones alimenticias de los personajes?
¿Qué pasos seguiste para programar un personaje en el videojuego?
¿Cómo te sentiste trabajando en equipo para crear el videojuego?
¿Qué aprendiste sobre seguridad digital durante el proyecto?
¿Cómo puedes aplicar lo aprendido sobre alimentación en tu vida diaria?
¿Qué dificultades encontraste al programar y cómo las resolviste?
¿Qué normas de cortesía consideraste al comunicarte en el proyecto?

Respecto a la evaluación del videojuego se valorarán la creatividad, la información correcta sobre nutrición, y la efectividad de la programación, así como la colaboración y el trabajo en equipo a través de una rúbrica que contemple estas preguntas:

- ¿El personaje principal puede moverse en el sentido adecuado mediante las flechas del teclado?
- ¿El personaje principal puede moverse a lo largo de los pasillos del laberinto sin atravesar las paredes del mismo?.

Copyright 2026

- ¿Las frutas y verduras se muestran en las posiciones adecuadas del escenario?
- ¿Frutas y verduras actúan de forma adecuada al ser tocadas por el personaje principal?
- ¿Los alimentos no saludables se inician en la posición adecuada?
- ¿Los alimentos no saludables se mueven por el escenario permitiendo que el personaje principal pueda alcanzar frutas y verduras?
- ¿Los alimentos no saludables actúan de la forma prevista cuando tocan al personaje principal?
- ¿Los sonidos elegidos para cada objeto se reproducen en el momento más adecuado?
- ¿Se muestran los fondos del escenario en los momentos oportunos?
- ¿El fondo de "Has ganado" aparece cuando el personaje principal ha alcanzado todos los objetivos del juego?
- ¿Se muestran los puntos conseguidos conforme el personaje principal va "comiéndose" las frutas y verduras?
- ¿El fondo de "Has perdido" aparece instantáneamente cuando el personaje principal es tocado por un alimento no saludable?
- etc.

Rúbrica juego Scratch alimentación saludable.xlsx Generada con ChatGPT (instrucciones que Julián Trullenque facilita en el Generador de Rúbricas con IA) a partir del texto anterior y luego copiados los datos en la hoja de cálculo para introducir el formato y las fórmulas necesarias.

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. 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 del área de Ciencias de la Naturaleza para sexto curso de Primaria y más concretamente con el nivel del alumnado al que se ha dirigido?
- ¿Está orientada la situación de aprendizaje con el contenido de alimentación saludable 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 videojuego.?
- ¿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 la alimentación saludable?
- ¿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 videojuego?
- ¿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.

Rúbrica del REA.xlsx Generada con ChatGPT (instrucciones que Julián Trullenque facilita en el Generador de Rúbricas con IA) a partir del texto anterior y luego copiados los datos en la hoja de cálculo para introducir el formato y las fórmulas necesarias.

Copyright 2026