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

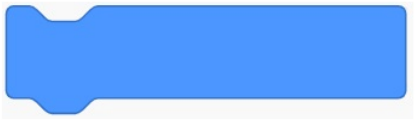
A)



D)



B)



E)



C)



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

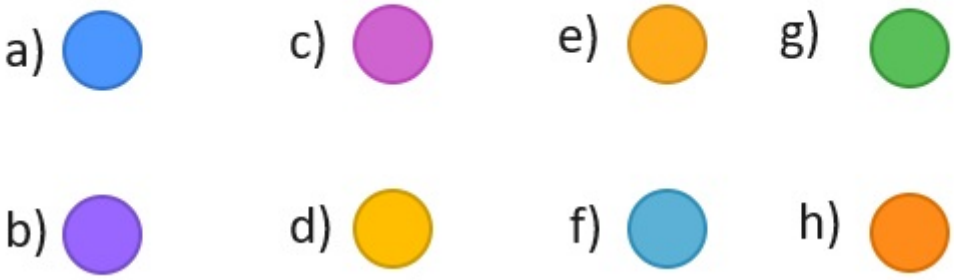
SOLUCIÓN

- 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

Revision #23
Created 2024-06-04 19:51:00 CEST by Miguel Cortés
Updated 2024-07-04 05:43:21 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026