

# 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.

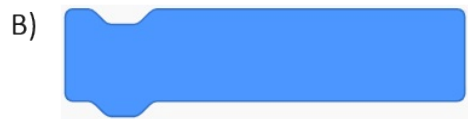
**Examen final:** Mediante un control individual que permita evidenciar los contenidos aprendidos en clase.

**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:

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



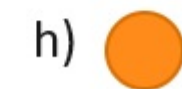
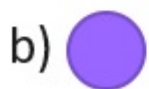
- Empezar un programa
- Dar órdenes
- Repetir o condicional
- Comprobar si es cierto o falso
- Guardar datos

### 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

 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
-------------------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Realiza los siguientes programas en Scratch donde necesitarás:

- Un objeto que pueda moverse con las 4 flechas del teclado. El objeto lo eliges en la categoría Animales y el fondo en la categoría Deportes del banco de recursos de Scratch.
  - [Solución a\)](#)
  - [Solución b\)](#)
- Un objeto que cambie continuamente de apariencia pero sin desplazarse por el escenario. El objeto lo eliges en la categoría Animales y el fondo en la categoría Exteriores del banco de recursos de Scratch. Recuerda que tendrás que elegir un objeto con varios disfraces o crearlos tú mismo.
  - [Solución](#)
- Dale vida al objeto del programa anterior cuando lo muevas con las flechas. Recuerda que tendrás que elegir un objeto con varios disfraces. Ten muy en cuenta que solo debe entrar en vida el objeto cuando lo muevas con las direcciones del teclado.
  - [Solución](#)
- Un objeto que pueda moverse con ratón, es decir que cuando hagas clic en el objeto, este se tiene que mover hacia donde muevas el ratón. El objeto y el fondo lo eliges en la categoría Fantasía del banco de recursos de Scratch.
  - [Solución](#)
- Un objeto que se mueva indefinidamente por el fondo de un escenario. Tiene que partir de un punto y moverse a otro punto en un tiempo determinado. El objeto lo eliges en la categoría Comida y el fondo en la categoría Interiores del banco de recursos de Scratch.
  - [Solución a\)](#)
  - [Solución b\)](#)
- Un objeto que se mueva en las cuatro direcciones y esté mirando siempre por delante. Utiliza las flechas del teclado y los ángulos adecuados a cada dirección (0º, 90º, 180º y 270º). Elige el objeto en la categoría Gente y el fondo en Patrones

- [Solución](#)

7. Crea dos objetos, uno que se mueva con las cuatro direcciones del teclado y el otro que continuamente se esté moviendo de un punto fijo a otro distinto cada vez. Cuando los dos objetos se toquen, uno de ellos envía un mensaje y cambia de apariencia mientras que el otro objeto cambia también de apariencia al recibir ese mensaje.

- [Solución](#)

8. Un objeto que de forma continua, aparezca y desaparezca durante un tiempo en el escenario y cada vez con una apariencia diferente a la anterior. El objeto lo eliges en la categoría Bailar y el fondo del escenario en la categoría Música del banco de recursos de Scratch.

- [Solución](#)

9. Dos objetos, uno que se mueva siguiendo al ratón y el otro que esté quieto pero que desaparezca cuando lo toque el anterior. Los objetos tienen que ser de dos tipos: uno de la categoría Gente y el otro de la categoría Comida. El fondo lo eliges en la categoría Patrones del banco de recursos de Scratch.
10. A partir del ejercicio anterior, crea tres objetos más de la categoría Comida, colócalos en diferente sitios del escenario y copia el mismo programa para todos. Luego crea una variable llamada “puntos” y suma un punto cada vez que el objeto que se mueve con las teclas toque a los que están quietos.
11. A partir del ejercicio 7, añade un sonido cada vez el objeto que se mueve con las teclas toque al que está quieto.
12. A partir del ejercicio 9 haz que cuando el objeto que se mueve con las flechas del teclado toque a todos los objetos Comida cambie el fondo del escenario y se vea el texto “TRIUNFO”. Acto seguido tiene que detenerse el programa.

---

Revision #22

Created 4 June 2024 19:51:00 by Miguel Cortés

Updated 2 July 2024 00:38:57 by Miguel Cortés