

# 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:

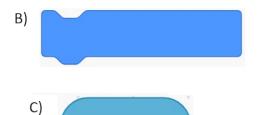
1) Relaciona la forma de estos bloques con las instrucciones que les corresponden cuando se usan

Copyright 2025 - 1 -











- .
- 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 2025 - 2 -











g)











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 4 June 2024 19:51:00 by Miguel Cortés Updated 4 July 2024 05:43:21 by Miguel Cortés

Copyright 2025 - 3 -