

# Evaluación de los aprendizajes

Recomendaciones para la evaluación:

El alumnado realizará una autoevaluación de su trabajo y del de sus compañeros o compañeras y el profesorado evaluará la actividad siguiendo una rúbrica de evaluación dando un peso a cada una de las fases. Dicha rúbrica se habrá facilitado al alumnado al comienzo de la actividad.

Las actividades de ampliación servirán al alumnado para aumentar la calificación del proyecto. La calificación del proyecto será individual, aunque se realice en equipo.

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.

- Productos evaluables
- Autoevaluación
- Evaluación del REA

# Productos evaluables

Productos evaluables:

- Trabajos escrito de investigación sobre Mujeres inventoras
- Proyecto de Scratch sobre Mentes brillantes
- 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

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

**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.

**Condiciones que tienen que cumplir los productos finales:**

1) La actividad de investigación realizada en grupos de dos personas, en la que cada grupo elige cuatro mujeres inventoras sobre las que trabajar y sobre las que buscar la siguiente información.

- Biografía: lugar y fecha de nacimiento y fallecimiento, estudios, lugar de residencia y eventos fundamentales de su vida.
- Invento: descripción de su invento y su utilidad.
- Fotografías: de su inventora y de su invento, indicando la procedencia de las mismas.

Esta actividad se documentará en un texto de al menos cuatro páginas, en el que cada página refleje la información encontrada sobre cada una de las inventoras, en formato presentación (power point, prezzi, impress,...) o en documento de texto ( Microsoft Word, Libre Office Writer, o cualquier otro procesador de texto). En dicho documento aparecerán las referencias de las fuentes de información.

2) El proyecto en Scratch que cumpla las siguientes características:

- Hay una pantalla de inicio en la que aparecen las fotos de las cuatro inventoras con su nombre debajo, un botón de instrucciones del juego y otro de inicio del juego.
- Al clicar sobre cada imagen se abre una pantalla donde se explica la biografía de la inventora y su invento.
- Al clicar sobre el botón de instrucciones del juego, nos lleva a una pantalla que nos explica las instrucciones.
- Al clicar sobre inicio de juego comienza un juego de preguntas sobre las inventoras y sus inventos. Hay, al menos, tres preguntas, cada una en una pantalla diferente. En cada pregunta se dan varias respuestas, a elegir una. Al elegir la correcta aparece un mensaje que dice "Correcto". Al elegir la respuesta incorrecta el mensaje es "Incorrecto". Estos mensajes los puede decir un personaje que esté en la escena.

# Autoevaluación

Instrumentos y procedimientos de autoevaluación si son necesarios.

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:

¿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?

¿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:

¿Las fotos de las inventoras se muestran en las posiciones adecuadas del escenario?  
¿Los sprites actúan de forma adecuada al hacer clic sobre ellos?  
¿Los alimentos no saludables se inician en la posición adecuada?

¿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 "party" aparece cuando el personaje principal ha preguntado todas las preguntas del juego?  
¿Se muestran los puntos conseguidos conforme el personaje principal va realizando las preguntas?



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.

<https://libros.catedu.es/link/12178#bkmrk-%C2%A0>

# Evaluación del REA

Evaluación del diseño y de la implementación. Propuestas de mejora