Productos evaluables y técnicas de evaluación

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

Copyright 2026

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 Writter, 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.

Rúbrica para la evaluación sumativa

Revision #11
Created 2025-05-06 14:28:36 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-05-13 10:51:41 CEST by Miguel Cortés