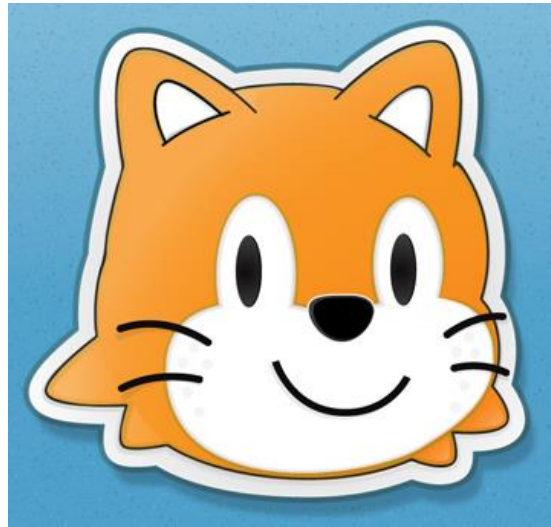




EVALUACIÓN

Actividades de aula para los grados
Preescolar a Segundo de primaria



<http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-evaluacion>



Creado por el "Developmental Technologies Research Group" de la Universidad de Tufts
Este trabajo se licencia bajo [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Haga un círculo alrededor de los bloques

1. Resumen

Esta guía da una idea general de cómo evaluar la comprensión de los estudiantes sobre los bloques de programación en la aplicación ScratchJr para dispositivos móviles¹. Esta valoración se diseñó originalmente para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en las aulas de Kindergarten a Segundo grado, al terminar las actividades del currículo “Tipos de animación”² de ScratchJr, pero esta metodología puede adaptarse a cualquier currículo de ScratchJr³.



2. Preparativos

Como preparación para realizar esta evaluación, usted necesitará lo siguiente:

- Un dispositivo móvil (iPad o Android) con ScratchJr instalado
- Un proyector, preferiblemente con capacidades de “blank screen” (pantalla en blanco) para proyectar el monitor del dispositivo
- Que cada uno de los proyectos “a resolver” esté pre instalado en el dispositivo móvil (ver sección 5, más abajo)
- Un entregable para cada estudiante sobre el tema de “hacer un círculo alrededor de los bloques”
- Cada estudiante debe tener un elemento para escribir, asegurando que usted sabe cómo poner a correr y volver a poner a correr en Modo de Presentación todos los “a resolver” (presione el ícono del “Modo Presentación; presione la primera página).

Asegúrese de que puede correr una y otra vez todas la soluciones en modo presentación (Presione el ícono del “Modo Presentación”; haga clic sobre la primera página, de las varias páginas “Para resolver”, para regresar a la primera página).



¹ <http://bit.ly/1M3L6zk>

² <http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-curriculo1>

³ <http://www.scratchjr.org>





3. Evaluación

Los estudiantes pueden observar un proyecto de ScratchJr a medida que se muestra en “Modo presentación” (pero sin que puedan ver los bloques), para que identifiquen cuáles son los bloques que ellos creen que se utilizan en el programa del proyecto y los circulen en el entregable (que se adjunta en la página 10 de este documento). El orden de los bloques no tiene importancia para la evaluación.

Antes de comenzar a evaluar, dé a los estudiantes las siguientes instrucciones:

- Escriba su nombre con claridad en la parte superior de la página
- Se le mostrará un proyecto en ScratchJr y deben poner un círculo alrededor de los bloques que creen que se usaron para elaborar el proyecto
- No es necesario poner números en los bloques ni palabras en el bloque “Decir”; solamente circúlelo.
- Se dará un tiempo limitado para cada proyecto. No trate de terminar el proyecto anterior.
- Todas las respuestas deben ser las suyas. No mire las hojas de los demás compañeros.



4. Cómo realizar la evaluación

Para cada uno de los siete “Programas para resolver” haga lo siguiente:

- Anuncie el nombre del programa a resolver en el que se va a trabajar de manera que los estudiantes sepan en que sitio del entregable deben hacer los círculos.
- Muestre el proyecto en “Modo Presentación”. Nota: no exhiba el proyecto en el monitor del proyector hasta que usted lo haya puesto en Modo Presentación, pues de esta manera los estudiantes no verán los bloques que se usaron en el proyecto. Si usted tiene un proyector con un botón “blank”, usted puede poner el monitor en blanco hasta que esté listo. Si no cuenta con este, bloquee el lente del proyector para que no proyecte en la pantalla o, desconecte el dispositivo móvil del proyector, mientras pone el proyecto en Modo Presentación.
- Asegúrese de que todos en la clase vean cómo comienza usted a presentar el programa; sea esto, haciendo clic en un personaje o en la bandera verde.
- Vuelva a presentar el programa dos veces más de manera que los estudiantes lo vean correr un total de tres veces. Si el “Programa para resolver” está clasificado como grado o nivel de “Dificultad baja”, espere 30 segundos entre cada nueva presentación. Espere 1 minuto para los clasificados como de dificultad “Media” y, 2 minutos, para los de “Dificultad Alta”
- Si el programa se inicia con bandera verde, los personajes se ubicaran nuevamente en su posición inicial, al presionar la bandera verde. Si el programa se inicia al hacer clic sobre un personaje, usted debe presionar primero la bandera verde, para que todos los personajes retornen a su posición inicial. Asegúrese de que la clase sabe que la bandera verde no hace parte del programa; en este caso, solo se usa para que los personajes retornen a sus sitios de inicio. También se puede presionar la bandera verde mientras el monitor del dispositivo móvil no se esté proyectando en la pantalla.
- Al terminar la evaluación recoja los entregables. Nota: Salvo en los casos siguientes: a) cuando conduce a otra página; b) cuando ocasiona que el programa se repita indefinidamente, los estudiantes pueden omitir el bloque rojo “Terminar”.





5. Los “Programas para resolver”

1- DESPARECER Y LUEGO REAPARECER

Este es un ejercicio de calentamiento que permite a los estudiantes familiarizarse con la actividad de “Hacer un círculo alrededor de los bloques”. Revise la respuesta cuando termine con este “Programa para Resolver”, para asegurarse que los estudiantes entienden lo que deben hacer con los otros ejercicios del tipo “Para Resolver”.

Dificultad: Baja



2- SALTE DOS VECES, ESPERE, SALTE NUEVAMENTE

Dificultad: Baja



3- GIRE A LA DERECHA Y A LA IZQUIERDA, VAYA ARRIBA Y ABAJO

Dificultad: Media



4- PRIMERO CAMINE Y LUEGO CORRA.

Nota: Manualmente mueva el gato y ubíquelo en el lado izquierdo del escenario, antes de programarlo.

Dificultad: Media





5- AUMENTE EL TAMAÑO Y DISMINÚYALO; LUEGO VAYA AL ESPACIO EXTERIOR

Dificultad: Media



6- CUANDO EL GATO TOCA AL PERRO, EL PERRO DESAPARECE

Dificultad: alta

Programa del gato



Programa del perro



7- EL GATO DICE, "HAGA ESTO" Y BAILA; EL PERRO DICE "ESTÁ BIEN- OK" E IMITA EL BAILE

Dificultad: alta

Programa del gato



Programa del perro





1. Resumen

Esta segunda parte de la guía ofrece unos lineamientos de cómo evaluar en los estudiantes la comprensión y la secuenciación de los bloques de programación en el uso de la aplicación ScratchJr para dispositivos móviles (iPad y Android)⁴. Esta forma de valoración se diseñó inicialmente para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en las aulas de clase de Kindergarten a grado 2, después de que estos habían terminado las actividades del currículo de aula “Tipos de animación”⁵ de ScratchJr, pero este método puede adaptarse a cualquier currículo de ScratchJr.



2. Preparativos

Para llevar a cabo esta evaluación, se requiere lo siguiente:

- Un dispositivo móvil (iPad o Android) que tenga instalado ScratchJr⁶
- Un proyector, preferiblemente con capacidad de “pantalla en blanco” (blank screen) para proyectar el monitor o pantalla del dispositivo móvil.
- Cada uno de los “Programas para resolver” pre-programados en el dispositivo móvil (ver sección 5, más abajo)
- Una hoja de respuestas para cada estudiante (ver página 10)
- Etiquetas adhesivas con los bloques de ScratchJr (se requiere una página de etiquetas para cada estudiante). Imprima la página 11 de este documento en etiquetas que se usan para direcciones (1” x 4” address labels (Avery 5161). Luego corte la página verticalmente de manera que cada columna de etiquetas adhesivas quede separada de la columna siguiente.
- No recorte hasta abajo las tres (3) últimas columnas para evitar cortar el bloque “repetir”.
- Asegúrese de que puede presentar y volver a mostrar todos los “Programas para resolver” (“Solve-It) en Modo Presentación (haga clic en el ícono “Modo Presentación”; haga clic en la primera página de las multi- páginas “Para resolver”, para regresar a la primera página.



⁴ <http://www.scratchjr.org>

⁵ <http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-curriculo1>

⁶ <http://www.scratchjr.org>





3. Evaluación

Los estudiantes ven un proyecto de ScratchJr a medida que este corre en “Modo Presentación” (de manera que ellos no puedan ver los bloques). Ellos deben reconstruir los programas del proyecto usando las etiquetas adhesivas que tienen impresos los bloques de ScratchJr.

Antes de comenzar la evaluación de a los estudiantes las siguientes instrucciones:

- 1- Escribir con claridad su nombre en la parte superior de la hoja de respuestas (ver página 10 de este documento)
- 2- Se le mostrará un proyecto de ScratchJr y el estudiante debe reconstruir la programación(es) de este, en una hoja de papel, usando las etiquetas adhesivas que tienen impresas en ellas los bloques de programación de ScratchJr.
- 3- No se debe escribirse en ellas, ni números para los bloques ni palabras para el bloque “Decir”; Solamente se utilizará el bloque como está, con un espacio en blanco para números o palabras.
- 4- Se dará un tiempo limitado para cada proyecto. Cuando se pase al proyecto siguiente, se debe dedicar a este toda la atención; de lo contrario lo perderá. Impida que los estudiantes traten de terminar el proyecto anterior.
- 5- Todas las respuestas deben ser individuales. No se debe mirar la hoja de ningún compañero.



4. Cómo realizar la evaluación

Haga lo siguiente para cada uno de los siete “Programas para resolver”:

- 1- Anuncie el número del “Proyecto para resolver” de manera que los estudiantes sepan en que parte de la hoja de valoración deben poner sus etiquetas adhesivas.
- 2- Corra el proyecto en “Modo Presentación”. Nota: No deje ver el proyecto en el la pantalla del proyector hasta que lo haya puesto en “Modo Presentación”, de manera que los estudiantes no puedan ver los bloques que se están usando en el proyecto. Si tiene un proyector con botón “Blank” (pantalla en blanco), puede dejar en blanco la pantalla hasta que usted esté listo. De lo contrario, bloquee el lente del proyector para que no muestre nada en la pantalla o desconecte el dispositivo móvil del proyector hasta que usted haya puesto este último en Modo Presentación.
- 3- Asegúrese de que la clase puede ver como comienza usted a correr el programa, sea esto haciendo clic en un personaje o en la bandera verde.
- 4- Corra nuevamente el programa dos veces más, de manera que los estudiantes lo vean correr tres veces.
A) Si el “Programa para resolver” está clasificado como de “Dificultad baja”, espere 30 segundos entre cada presentación. Espere 1 minuto para los clasificados como de dificultad “Media” y, 2 minutos, para los de “Dificultad Alta”.
B) Si el programa comienza con bandera verde, al hacer clic en esta, los personajes retornarán a sus posiciones de inicio. Si el programa comienza haciendo clic sobre un personaje, se hará clic primero en la bandera verde para que todos los personajes retornen a su posición inicial. Asegúrese de que toda la clase sepa que la bandera verde no es parte del programa; en este caso, se usa solamente para que los personajes retornen a su posición inicial. Otra estrategia es la de que usted presione la bandera verde mientras el dispositivo móvil no se está proyectando en la pantalla.
- 5- Al término de la evaluación recoja las hojas (entregables). Nota: Los estudiantes pueden omitir el bloque rojo de “Finalizar” excepto en los siguientes casos: a) cuando conduce a otra página; b) cuando hace que el programa se repita indefinidamente.





5. Los “programas para resolver”

1- DESPARECER Y LUEGO REAPARECER

Este es un ejercicio de calentamiento que permite a los estudiantes familiarizarse con la actividad de “Hacer un círculo alrededor de los bloques”. Revise la respuesta cuando termine con este “Programa para Resolver”, para asegurarse que los estudiantes entienden lo que deben hacer con los otros ejercicios del tipo “Para Resolver”.

Dificultad: Baja



2- SALTE DOS VECES, ESPERE, SALTE NUEVAMENTE

Dificultad: Baja



3- GIRE A LA DERECHA Y A LA IZQUIERDA, VAYA ARRIBA Y ABAJO

Dificultad: Media



4- PRIMERO CAMINE Y LUEGO CORRA.

Nota: Manualmente mueva el gato y ubíquelo en el lado izquierdo del escenario, antes de programarlo.

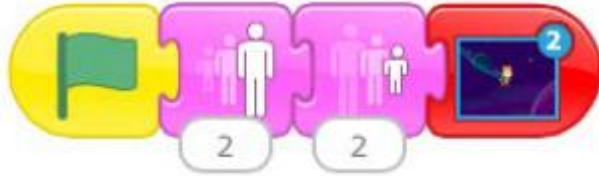
Dificultad: Media





5- AUMENTE EL TAMAÑO Y DISMINÚYALO; LUEGO VAYA AL ESPACIO EXTERIOR

Dificultad: Media



6- CUANDO EL GATO TOCA AL PERRO, EL PERRO DESAPARECE

Dificultad: alta

Programa del gato



Programa del perro



7- EL GATO DICE, "HAGA ESTO" Y BAILA; EL PERRO DICE "ESTÁ BIEN- OK" E IMITA EL BAILE

Dificultad: alta

Programa del gato



Programa del perro





NOMBRE: _____

1.

2.

3.

4.

5.

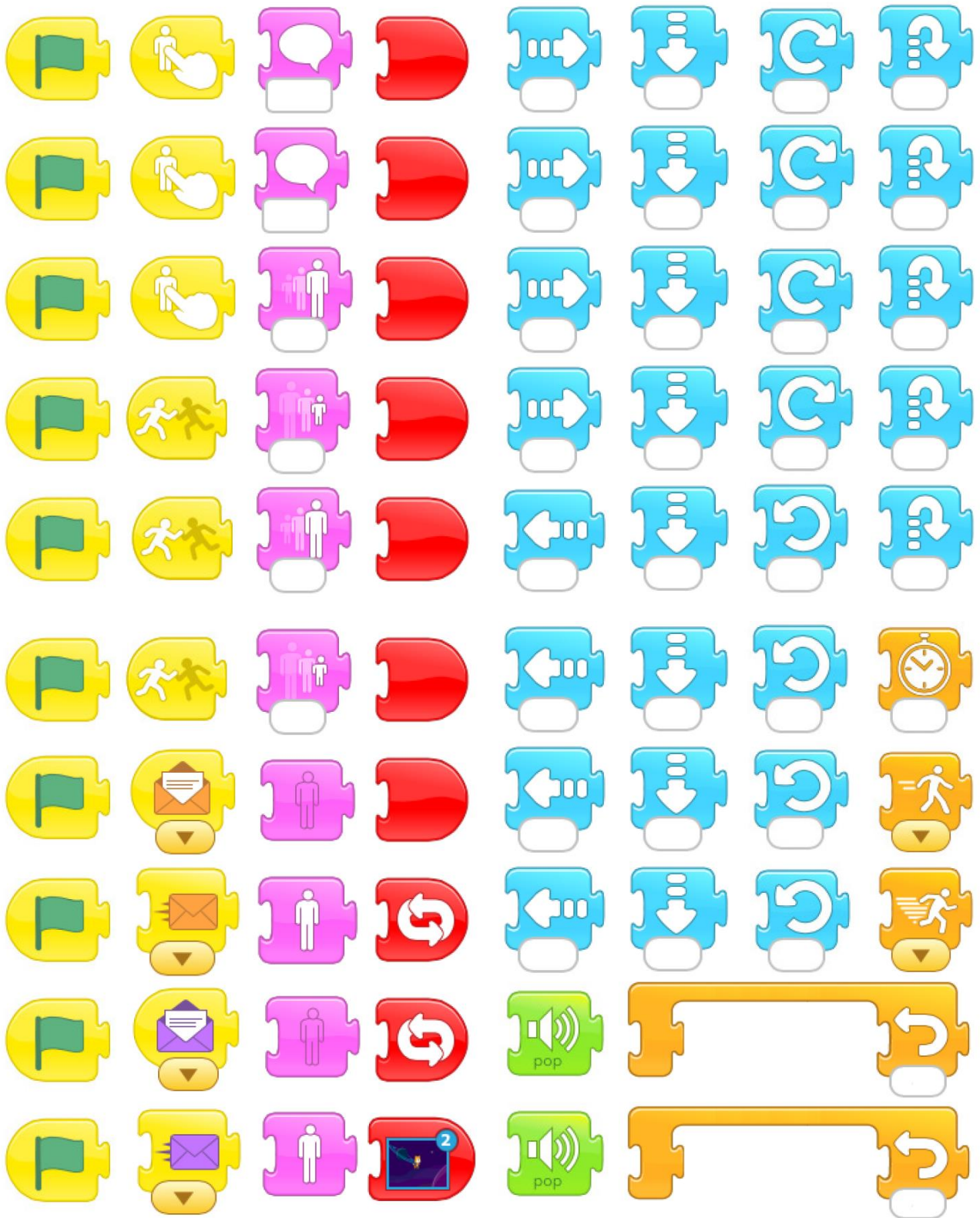
6.



7.



SCRATCH JR



Creado por el "Developmental Technologies Research Group" de la Universidad de Tufts
Este trabajo se licencia bajo [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





.....

CRÉDITOS:

Traducción al español y ensamble por Eduteka de los documentos "Circle-the-Blocks Assessment" y "Reverse-Engineering Assessment"⁷, elaborados por el DevTech Research Group de la Universidad de Tufts, EE.UU. Este documento se publica bajo licencia "Creative Commons". Usted es libre de utilizar este material en sus clases, imprimirlo, remezclarlo para adaptarlo a sus necesidades, o usarlo en un libro de texto. Los únicos requisitos son citar al el DevTech Research Group de la Universidad de Tufts como fuente y compartir la nueva creación bajo la misma licencia.

ScratchJr es el resultado de la colaboración entre el Grupo de Investigación DevTech de la Universidad Tufts, el Lifelong Kindergarten Group del Media Lab en el MIT y la Compañía Playful Invention.

La presente traducción realizada por Eduteka no es obra de los creadores de ScratchJr y no deberá considerarse traducción oficial de dichas organizaciones. DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company no responderán por el contenido ni por los posibles errores de la traducción.

<http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-evaluacion>

.....

Recomendamos consultar:

- ScratchJr: Actividades de aula - Tipos de animación (I)
<http://www.eduteka.org/scratchjr-curriculo1.php>
 - ScratchJr: Actividades de aula - Divirtiéndose en el patio de juegos (II)
<http://www.eduteka.org/scratchjr-curriculo2.php>
 - ScratchJr: Actividades de aula – Letras y números (III)
<http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-curriculo3>
 - ScratchJr: Evaluación
<http://www.eduteka.org/articulos/scratchjr-evaluacion>
 - ScratchJr: Guía de Referencia
<http://www.eduteka.org/scratchjr-guia-referencia.php>
 - ScratchJr: Actividades para el aula
<http://www.eduteka.org/scratchjr-actividades.php>
-

⁷ <http://www.scratchjr.org/teach.html#assessments>

