



1 Información general

Esta guía describe cómo evaluar la comprensión de los estudiantes, así como la secuencia de programación de bloques en la aplicación para iPad de ScratchJr. Esta evaluación fue originalmente diseñada para evaluar el aprendizaje de los estudiantes en aulas K-2 después de terminar el currículum de ScratchJr “Géneros Animados” (<http://www.scratchjr.org/teach.html#animatedgenres>), pero el método podría adaptarse a cualquier currículum de ScratchJr.



2 Configuración

Para llevar a cabo esta evaluación, usted necesitará lo siguiente:

- Un iPad con ScratchJr instalado
- Un proyector, preferiblemente con una capacidad de “pantalla en blanco”, para mostrar la pantalla del iPad
- Cada proyecto pre-programado “Resuélvelo” en el iPad (ver a continuación)
- Una hoja de respuestas para cada estudiante
- Etiquetas con los bloques ScratchJr – Usted necesitará una página de pegatinas para cada estudiante. Imprima la última página de este documento en etiquetas de dirección 1”x 4” (Avery 5161). A continuación, corte la hoja verticalmente de forma que cada columna de etiquetas esté separada de la siguiente. No corte hasta el final en las 3 últimas columnas para evitar recortar el bloque de “repetir”.

Asegúrese de que usted sabe cómo ejecutar y re-ejecutar todos los “Resuélvelo” en el modo de presentación (toque el icono de “Modo Presentación”; pulse en la primera página de las multi-páginas de “Resuélvelo” para volver a la primera página.)



3 La evaluación

Los estudiantes ven un proyecto de ScratchJr mientras funciona el “Modo Presentación (de manera que ellos no pueden ver los bloques), y reconstruyen los scripts (secuencias de comando) del proyecto usando las etiquetas con los bloques de ScratchJr impresos.

Antes de iniciar la evaluación, de las siguientes instrucciones a los estudiantes:

1. Escribe tu nombre de forma clara en la parte superior del papel.
2. Nosotros te enseñaremos un proyecto de ScratchJr, y tú reconstruirás los scripts en el papel usando las etiquetas que tienen los bloques de programación.
3. No necesitas rellenar los números de los bloques o las palabras de los bloques “Decir”. Sólo usa las etiquetas como un número o palabra en blanco.
4. El tiempo que damos para cada proyecto será limitado. Cuando vayamos a pasar al siguiente proyecto, pon toda tu atención en él o te perderás. No trates de terminar el proyecto anterior.
5. Todas las respuestas deben ser propias. No mires al papel de otra persona.





4 Ejecución de la evaluación

Por cada uno de los siete “Resuélvelo”, haga lo siguiente:

1. Anuncie el número del “Resuélvelo” para que los estudiantes sepan dónde poner las etiquetas en el papel de la evaluación.
2. Muestre el proyecto en “Modo Presentación”. Nota: No muestre el proyecto en la pantalla del proyector hasta poner el proyecto en “Modo Presentación”, de esta forma los estudiantes no verán los bloques que se están usando en el proyecto. Si usted tiene un proyector con un botón de “blanco”, puede poner en blanco la pantalla hasta que esté preparado. De lo contrario, bloquee la lente del proyector para que no se vea nada en la pantalla o desconecte el iPad del proyector hasta que ponga el proyecto en “Modo Presentación”.
3. Asegúrese de que la clase vea como se inicia la ejecución del programa (ya sea tocando a un personaje o a la bandera verde).
4. Vuelva a ejecutar el programa 2 veces más para que los estudiantes puedan verlo un total de tres veces.
 - Si el “Resuélvelo” se valora como “sencillo” espere 30 segundos entre cada ejecución. Espere 1 minuto si se valora como “medio” y 2 minutos para “difícil”.
 - Si el programa comienza con bandera verde, los personajes se restablecerán ellos mismos a las posiciones originales cuando se toque la bandera verde. Si el programa comienza tocando a un personaje, usted tendrá que tocar la bandera verde primero para hacer que los personajes vuelvan a sus posiciones originales. Asegúrese de que la clase conozca que la bandera verde no es parte del programa en ese caso – sólo se está utilizando para devolver a los personajes a sus posiciones iniciales (o pulse la bandera verde mientras en iPad no está proyectado en la pantalla).
5. Al final de la evaluación recoja los papeles (impresos u hojas informativas). Nota: Los estudiantes podrán omitir el bloque rojo de “Fin” excepto en los siguientes casos:
 - Donde conduce a otra página
 - Donde provoca que el programa se repita infinitamente



5 Los programas de “Resuélvelo”

1. Desaparecer, Reaparecer

Este es un ejercicio de calentamiento para permitir a los estudiantes que se familiaricen con la actividad de “Rodea los Bloques”. Revise la respuesta cuando usted finalice este “Resuélvelo” para asegurarse de que los estudiantes entienden lo que tienen que hacer en el resto de los “Resuélvelo”.

Dificultad: Fácil





Evaluación: Ingeniería Inversa

2. Saltar dos veces, Esperar, Saltar de nuevo

Dificultad: Fácil



3. Girar a la Derecha e Izquierda, Subir, y Bajar

Dificultad: Media



4. Camina, luego Corre

Nota: Mueva manualmente al gato al lado izquierdo del escenario antes de programarlo.

Dificultad: Media



5. Crece, Disminuir, luego Ir al Espacio Exterior

Dificultad: Media



6. Cuando el Gato Toque al Perro, el Perro Desaparece

Dificultad: Difícil

Programación del gato:



Programación del perro:





Evaluación: Ingeniería Inversa

7. El Gato dice “Haz esto” y Baila; el Perro dice “Vale” e Imita el Baile

Dificultad: Difícil

Programación del gato:



Programación del perro:





Evaluación: Ingeniería Inversa

Nombre: _____

1.

2.

3.

4.

5.

6.

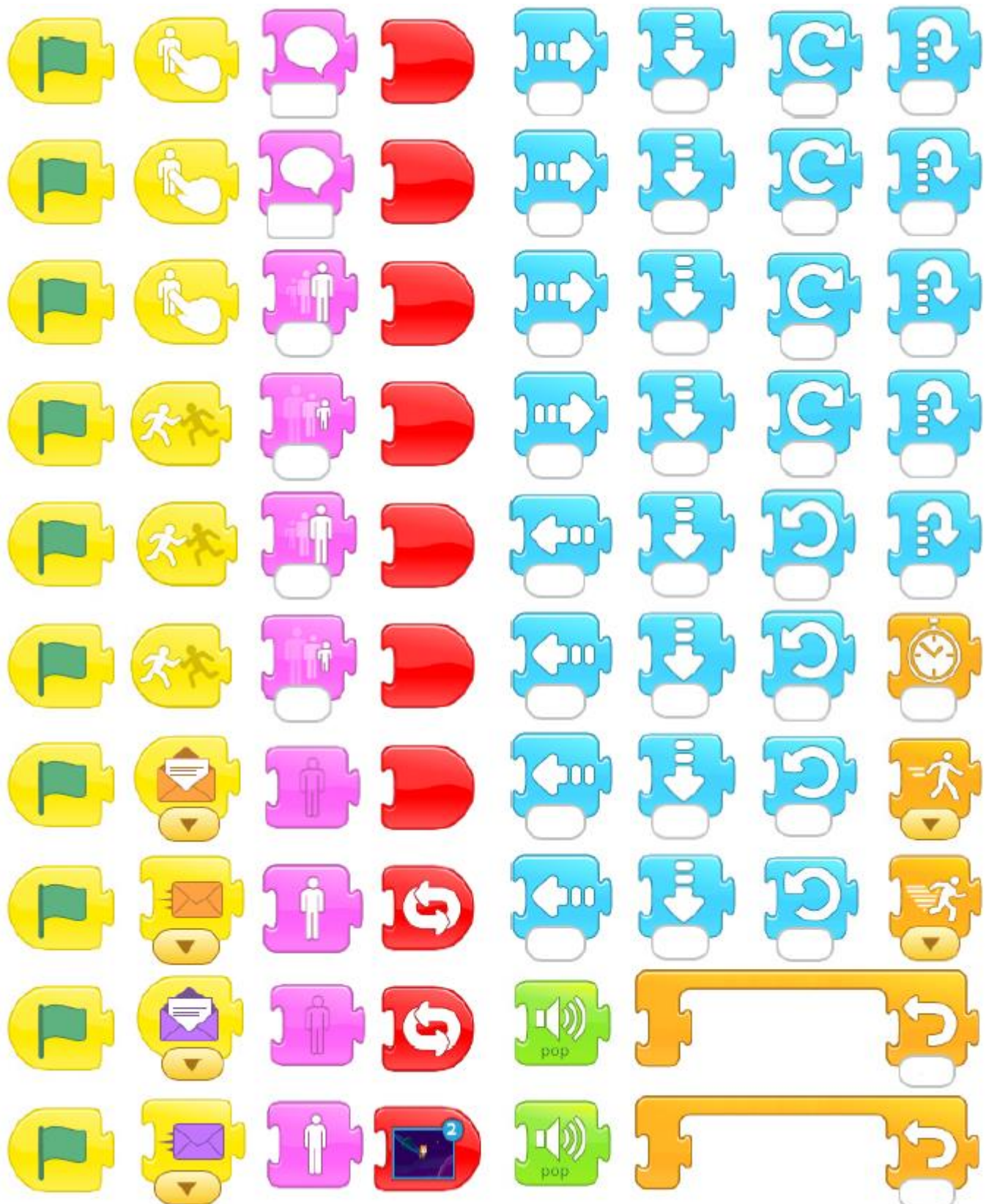


7.





Evaluación: Ingeniería Inversa



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

