| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | | **UNIDAD: 2** | | | | **TEMPORALIZACIÓN: enero - febrero** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTENIDOS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | | **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE** | **NIVELES DE ADQUISICIÓN** | | | | |
| **EN VÍAS DE ADQUISICIÓN** | **ADQUIRIDO** | | **AVANZADO** | **EXCELENTE** |
| Conocimiento de los bloques gráficos de programación de Scratch. | Conocer los bloques gráficos de programación de Scratch. | | Conoce los bloques gráficos de programación de Scratch. | Conoce sólo los bloques más básicos. | Conoce la mayoría de los bloques. | | Conoce todos los bloques. | Conoce todos los bloques y además de los que están emparejados a placas externas. |
| Interpretación de los resultados esperados de pequeños bloques de programas. | Interpretar los resultados esperados de pequeños bloques de programas. | | Interpreta los resultados esperados de pequeños bloques de programas. | No interpreta los resultados. | Interpreta algunos de los resultados. | | Interpreta los resultados de forma conjunta. | Interpreta cada uno de los bloques y su significado global. |
| Evaluación de los resultados del programa. | Evaluar los resultados del programa. | | Evalúa los resultados del programa. | No evalúa los resultados del programa. | Sabe evaluar algún código realizado. | | Evalúa los resultados pero no sabe corregir aquellos defectuosos en el programa. | Evalúa, corrige y mejora los resultados obtenidos con el programa. |
| Selección de los elementos gráficos y los sonidos que formarán su programa. | Seleccionar los elementos gráficos y los sonidos que formarán su programa. | | Selecciona los elementos gráficos y los sonidos que formarán su programa. | No ha insertado ningún sonido. | El sonido insertado no coincide con el objeto. | | El sonido está relacionado con el objeto pero tiene un pequeño desfase de tiempo. | El sonido está relacionado con el objeto y se ejecuta en el momento correcto. |
| Maneja el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda). | Determinar el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda). | | Determina el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda). | No determina ningún orden. | Determina el orden pero algunos elementos se desplazan de forma inversa en los ejes “x” e “y”. | | Los elementos se mueven correctamente por los ejes “x” e “y” pero su desplazamiento no está bien ajustado. | Los elementos se mueven correctamente por los ejes “x” e “y” desplazándose el número de pasos correspondientes para cada acción. |
| Maneja las interacciones entre los diferentes elementos de su programa. | Determinar las interacciones entre los diferentes elementos de su programa. | | Determina las interacciones entre los diferentes elementos de su programa. | No hay relación entre los elementos del programa. | Relaciona los objetos de la misma categoría. | | Relaciona todos los objetos pero no se logra añadir o quitar puntos tal y como está programado el juego. | Las interacciones están bien realizadas y por ello se añaden o quitan los puntos al juego tal y como está programado el juego. |
| Mejorar un programa ya terminado. | Es capaz de mejorar un programa y añadirle nuevas interacciones. | | Depura un programa para que el funcionamiento se adecue al previsto. | No es capaz de mejorar el programa realizado por otro programador. | Añade algunas nuevas funciones. | | Añade algunas nuevas funciones y personajes. | Añade nuevas funciones y personajes y nuevos objetivos del programa. |
| Publicación y comparte proyectos en la comunidad de Scratch 2.0 y consultar los proyectos de los compañeros y de otros Scratchers en la comunidad. | Publicar y compartir proyectos en la comunidad de Scratch 2.0 y consultar los proyectos de los compañeros y de otros Scratchers en la comunidad. | | Publica y comparte comunidad de Scratch 2.0 y consultar los proyectos de los compañeros y de otros Scratchers en la comunidad | Publica pero no comparte sus proyectos y tampoco consulta los de la comunidad. | Publica y comparte sus proyectos pero no consulta los de la comunidad. | | Publica y comparte sus proyectos además de consultar el de sus compañeros. | Publica y comparte sus proyectos además de consultar los de la comunidad. |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 2** | | **TEMPORALIZACIÓN: enero - febrero** | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DISEÑO DE ACTIVIDADES** | | **Modelo metodológico** | **Procedimientos metodológicos** | **Agrupamientos** |
| Actividades para recordar el manejo de Scratch (basándose en Flappy Bird). | | Modelo discursivo/expositivo.  Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Interacción.  Significatividad.  Globalización. | Individual |
| Mejorar el juego Flappy Bird. | | Modelo discursivo/expositivo.  Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Personalización.  Interacción.  Significatividad.  Funcionalidad.  Globalización. | Individual |
| Creación de un nuevo juego de invención propia. | | Modelo discursivo/expositivo.  Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Personalización.  Interacción.  Significatividad.  Funcionalidad.  Globalización. | Individual |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 2** | **TEMPORALIZACIÓN: enero - febrero** |
| --- | --- | --- |
| **CONTENIDOS TRANSVERSALES** | | |
| **T.I.C.s** | Uso de la plataforma Microsoft Teams (o en su defecto la que tenga acuerdos la Comunidad de Madrid). | |
| Uso del correo electrónico de la Educamadrid. | |
| Uso de ordenadores y tablets. | |
| Manejo de herramientas de videollamada (la herramienta será la que tenga un acuerdo con la Comunidad de Madrid). | |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 2** | **TEMPORALIZACIÓN: enero - febrero** |
| --- | --- | --- |
| **RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN** | | |
| **Procedimiento de evaluación** | **Instrumentos de evaluación** | **Sistema de calificación** |
| Valorar el número y el grado de participación e implicación. | Observación directa del alumno. | **Cualificación cualitativa:** |
| Valorar el grado de competencia en la realización de las tareas. | Rúbrica de la unidad. | Rúbricas de la unidad. |
| Valorar el esfuerzo en la realización de la actividad. | Pruebas correspondientes a la unidad. | Evaluación externa. |
| Entregar la tarea en los plazos establecidos. | Prueba de evaluación por competencias correspondientes a la unidad. | Pruebas de evaluación por competencias. |
| Utilizar los materiales que se le proporcionan para hacer la tarea. | Debates e intervenciones. | **Cualificación cuantitativa:** |
| Entrega de las tarea en el plazo establecido. | Proyectos personales. | 60% pruebas escritas y orales. |
|  | Proyectos grupales. | 20% participación, esfuerzo y atención. |
|  | Elaboraciones multimedia. | 20% trabajo diario, cuadernos y fichas. |
|  | Producciones con tics. | Para poder hacer la media hay que sacar mínimo un 4,5 (de media) sobre 10 en los exámenes. |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 2** | **TEMPORALIZACIÓN: enero - febrero** |
| --- | --- | --- |
| **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD** | | |
| Actividades globalizadas. | | |
| Alternativas de tareas distintas para alumnos con desfase curricular. | | |
| Actividades abiertas para adaptarse a los diferentes niveles de competencia. | | |
| Utilización de actividades de refuerzo y ampliación según las necesidades de cada alumno. | | |
| Refuerzos positivos para el reconocimiento del esfuerzo del alumnado con ritmo más lento. | | |