**ANEXO III Decreto 89/2014 de 24 de julio.**

**Tecnología y recursos digitales para la mejora del aprendizaje**

**CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA TODA LA ETAPA**

**Búsqueda de información en la red.**

1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.

1.1. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Internet, blogs, redes sociales, etcétera) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.

1.2. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.

**Entornos de aprendizaje basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

2. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

2.1. Analiza informaciones, maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

2.2. Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de modo adecuado y responsable.

**Recogida y archivo de información.**

3. Realizar búsquedas guiadas de información en la red sobre temas trabajados en el aula y de actualidad.

3.1. Utiliza recursos sencillos proporcionados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recoger, procesar y guardar información.

3.2. Realiza búsquedas guiadas de información en la red y guarda en archivos la que considera útil.

**Presentación de trabajos.**

4. Realizar trabajos y presentaciones que supongan la búsqueda, selección y organización de información, utilizando las tecnologías de la información y comunicación.

4.1. Organiza de forma creativa los contenidos a exponer.

4.2. Selecciona los textos e imágenes respetando y conociendo los derechos de uso.

El correo electrónico.

5. Enviar y recibir correos electrónicos como medio de comunicación con la familia, los amigos y otras personas conocidas.

5.1. Informa a un adulto de su confianza de cualquier contenido nocivo o discriminatorio.

5.2. Conoce la existencia de virus, pop-ups y correo basura¿ e informa espontáneamente de los mensajes que se salen de lo corriente.

**Planificación y gestión de proyectos asignados.**

6. Investigar mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la información necesaria para planificar un proyecto.

6.1. Posee iniciativa emprendedora.

6.2. Elabora y presenta pequeños informes sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidas en el desarrollo del proyecto.

**Fundamentos de programación. Creación de pequeños programas informáticos (Scratch).**

7. Conocer los fundamentos de la programación.

7.1. Utiliza objetos, variables y listas para el desarrollo de sus programas.

7.2. Interpreta los resultados esperados de pequeños bloques de programas.

7.3. Evalúa los resultados del programa.

7.4. Depura un programa para que el funcionamiento se adecue al previsto.

**Práctica en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

8. Programar juegos sencillos, animaciones e historias interactivas.

8.1. Selecciona los elementos gráficos y los sonidos que formarán su programa.

8.2. Determina las acciones individuales que necesita el funcionamiento del programa.

8.3. Determina el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) y los giros para conseguir el resultado deseado.

8.4. Determina las interacciones entre los diferentes elementos de su programa.

**Utilización de equipos.**

9. Desarrollar habilidades y conocimientos operativos necesarios para utilizar el equipo electrónico e informático.

9.1. Maneja diferentes equipos informáticos y los periféricos a su alcance.

9.2. Trabaja con el equipamiento de modo ergonómico.

9.3. Cumple con las normas operativas y de seguridad elementales.

9.4. Realiza copias de seguridad de su trabajo de forma regular.

| **CURSO:6**ºPRIMARIA  **ÁREA:** TECNOLOGÍAYRECURSOSDIGITALES | | | | **UNIDAD: 5** AprendiendoScratch **2.0** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPORALIZACIÓN:** ENERO | | | | | | | |
| **CONTENIDOS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE** | **NIVELES DE ADQUISICIÓN** | | | | |
| **EN VÍAS DE ADQUISICIÓN** | | **ADQUIRIDO** | **AVANZADO** | **EXCELENTE** |
| 1.Entorno de programación de Scratch. Interfaz de trabajo. | Conocer y familiarizarse con el entorno de programación de Scratch. | Utiliza con soltura el entorno de programación. | Utiliza con dificultad el entorno de programación. | | Utiliza con cierta ayuda el entorno de programación. | Utiliza con soltura el entorno de programación. | Utiliza con soltura el entorno de programación y enlaza sus diferentes características dependiendo del programa a realizar. |
| Familiarizarse con la interfaz de trabajo de Scratch. | Conoce los diferentes bloques gráficos de programación de Scratch. | Conoce algunos bloques gráficos de programación de Scratch. | | Conoce los diferentes bloques gráficos de programación de Scratch pero no los aplica correctamente. | Conoce los diferentes bloques gráficos de programación de Scratch y los aplica correctamente. | Conoce los diferentes bloques gráficos de programación de Scratch , los aplica correctamente y los combina según sus necesidades. |
| 2.Sensores, variables y lápiz para resolver los retos propuestos. | Experimentar con lso bloques “sensores”, “variables” y “lápiz” para resolver los retos propuestos. | Experimenta con bloques de programación. | Experimenta con bloques de programación pero no llega a nada factible. | | Experimenta con bloques de programación teniendo algunas dificultades para lograr sus objetivos. | Experimenta con bloques de programación para lograr sus objetivos. | Experimenta con bloques de programación desarrollando sus propias ideas para lograr sus objetivos. |
| Resuelve los problemas propuestos. | Resuelve con mucha dificultad y bastante ayuda los problemas propuestos. | | Resuelve los problemas propuestos con algo de ayuda. | Resuelve los problemas propuestos. | Resuelve los problemas propuestos y los amplía. |
| 3.El lenguaje de programación como medio de expresión. | Valorar el lenguaje de programación como un medio más de expresión y comunicación creativo. | Valora el lenguaje de programación para expresarse. | Utiliza el lenguaje de programación a veces. | | Utiliza el lenguaje de programación para construir figuras básicas. | Utiliza el lenguaje de programación utilizando algunos bloques de programación. | Utiliza el lenguaje de programación usando todos los bloques de programación trabajados. |
| 4.Dibujo de líneas con Scratch. | Trabajar geometría con la herramienta Scratch. | Crea figuras geométricas con el lápiz de Scratch. | Utiliza los bloques de programación correctos. | | Dibuja una línea y levanta el lápiz creando un segmento. | Es capaz de continuar la línea en otra dirección. | Crea una figura geométrica. |
| 5. Comunidad Scratch 2.0. | Publicar y compartir proyectos en la comunidad de Scratch 2.0 | Publica y consulta proyectos en la comunidad. | Consulta proyectos en la comunidad. | | Consulta proyectos en la comunidad y publica los suyos con ayuda. | Publica y consulta proyectos en la comunidad. | Publica y consulta proyectos en la comunidad dándole el formato correspondiente para que todas las personas que vean el trabajo comprendan en qué consiste y qué hay que hacer. |

| **CURSO:6**º | **UNIDAD 5: Aprendiendo Scratch 2.0** | | **TEMPORALIZACIÓN:** ENERO | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DISEÑO DE ACTIVIDADES** | | **Modelo metodológico** | **Procedimientos metodológicos** | **Agrupamientos** |
| Resolución de los desafíos de programación, depurando el programa para que se ajuste a lo requerido. | | Modelo experiencial. | Actividad y experimentación. | Tareas individuales. |
| Publicación del proyecto en la comunidad de Scratch 2.0. | | Modelo experiencial. | Participación. | Agrupamientos flexibles. |
| Presentación del proyecto a los compañeros y explicación grupal de la resolución del desafío. | | Talleres. | Personalización. | Parejas. |
| Incorporación al blog del proyecto con el código de embebido, como evidencia de aprendizaje y reflexión del propio proceso de aprendizaje. | | Trabajo por tareas. | Interacción. | Parejas. |
| Dibujo de figuras geométricas cada vez más complejas y utilizando diferentes estrategias. | | Trabajo por tareas. | Significatividad. | Parejas. |

| **CONTENIDOS TRANSVERSALES** | |
| --- | --- |
| **T.I.C.s** | Herramienta de programación en línea SCRATCH 2.0 ( <https://scratch.mit.edu/>) y versión offline |
|  | **Comprensión lectora:** Búsqueda de información, análisis y selección de la misma en internet.  **Expresión oral y escrita:** Descripción escrita y presentación oral del proyecto.  **Comunicación audiovisual:** Creación y expresión a través de elementos audiovisuales.  **Emprendimiento:** Dibujo de figuras geométricas  **Educación cívica y constitucional:** Ciudadanía digital y publicación en red. |

| **RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN** | | |
| --- | --- | --- |
| **Procedimiento de evaluación** | **Instrumentos de evaluación** | **Sistema de calificación** |
| Observación directa del trabajo diario. | Observación directa del alumno. | **Calificación cualitativa y cuantitativa:** |
| Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. | Rúbrica de la unidad. | Rúbricas de la unidad. |
| Valoración cuantitativa del avance individual. | Proyectos personales. |  |
| Valoración cualitativa del avance individual. | Proyectos grupales. |  |
| Valoración cuantitativa del avance colectivo. | Elaboraciones multimedia. |  |
| Valoración cualitativa del avance colectivo. | Producciones con tics. |  |

| **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD** |
| --- |
| Emparejamientos que compensen las desigualdades observadas. |
| Simplificación de tareas. |
| Adaptación de los criterios de evaluación. |
|  |