| **CURSO:5**ºPRIMARIA**ÁREA:** TECNOLOGÍA | **UNIDAD: 5**  SCRATCH 2.0 |
| --- | --- |
| **TEMPORALIZACIÓN:** MARZO-ABRIL |
| **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 los 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:5**º | **UNIDAD 5: SCRATCH 2.0** | **TEMPORALIZACIÓN:** MARZO-ABRIL |
| --- | --- | --- |
| **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. |
|  |