| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | | **UNIDAD: 3** | | | | **TEMPORALIZACIÓN: marzo - abril** | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONTENIDOS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | | **ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE** | **NIVELES DE ADQUISICIÓN** | | | | |
| **EN VÍAS DE ADQUISICIÓN** | **ADQUIRIDO** | | **AVANZADO** | **EXCELENTE** |
| Conocimiento de Lego WeDo unido a Scratch for arduino. | Conocer Lego WeDo unido a Scratch for arduino. | | Conoce Lego WeDo unido a Scratch for arduino. | 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. |
| Maneja el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego WeDo con Scratch for arduino. | Determinar el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego WeDo con Scratch for arduino. | | Determina el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego WeDo con Scratch for arduino. | No determina ningún orden. | Determina el orden pero algunos elementos se desplazan de forma inversa. | | Los elementos se mueven correctamente pero los giros no están bien ajustados. | Los elementos se mueven correctamente y los giros no están bien ajustados correspondientes para cada acción. |
| Maneja las interacciones entre los diferentes elementos de su programa de Lego WeDo con Scratch for arduino. | Determinar las interacciones entre los diferentes elementos de su programa de Lego WeDo con Scratch for arduino. | | Determina las interacciones entre los diferentes elementos de su programa de Lego WeDo con Scratch for arduino. | No hay relación entre los elementos del programa. | Relaciona los objetos de la misma categoría. | | Relaciona todos los objetos pero no se logra que haya una interacción entre ellos. | Las interacciones están bien realizadas e interactúan entre ellas. |
| Mejorar un programa ya terminado de Lego WeDo con Scratch for arduino. | Es capaz de mejorar un programa y añadirle nuevas interacciones de Lego WeDo con Scratch for arduino. | | Depura un programa para que el funcionamiento se adecue al previsto de Lego WeDo con Scratch for arduino. | 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. |
| Conocimiento de Lego Mindstorms. | Conocer L Lego Mindstorms. | | Conoce Lego Mindstorms. | Conoce sólo los bloques más básicos. | Conoce la mayoría de los bloques. | | Conoce todos los bloques. | Conoce todos los bloques y cómo interactúan entre ellos. |
| Maneja el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) de cada uno de los motores y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego Mindstorms. | Determinar el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) de cada uno de los motores y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego Mindstorms. | | Determina el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) de cada uno de los motores y los giros para conseguir el resultado deseado de Lego Mindstorms. | No determina ningún orden. | Determina el orden pero no lo hace de forma diferente en cada uno de los motores según la necesidad de la acción. | | Los elementos se mueven correctamente pero los motores no están bien ajustados. | Los elementos se mueven correctamente y los motores están bien ajustados, de forma individual, correspondientes para cada acción. |
| Evaluar los resultados del programa Lego WeDo y con Lego Mindstorms. | Puede evaluar los resultados del programa Lego WeDo y con Lego Mindstorms. | | Evalúa los resultados del programa Lego WeDo y con Lego Mindstorms. | Le cuesta evaluar sus propios resultados siendo incapaz de encontrar los errores de la programación del robot. | Evalúa sus propios resultados pero es incapaz de encontrar los errores de la programación del robot. | | Evalúa sus propios resultados y es capaz encontrar los errores de la programación del robot pero sin poder encontrar la solución de éstos. | Evalúa sus propios resultados y es capaz encontrar los errores de la programación del robot encontrando así una solución al error. |
| Manejar el ordenador para el trabajo realizado a lo largo del desarrollo de la unidad. | Es capaz de manejar el ordenador para el trabajo realizado a lo largo del desarrollo de la unidad. | | Maneja el ordenador para el trabajo realizado a lo largo del desarrollo de la unidad. | Tiene dificultades para emparejar el robot al ordenador y transmitirle así los códigos de la programación. | Empareja el robot al ordenador pero le cuesta insertarle los códigos de la programación. | | Empareja el robot al ordenador e insertar los códigos de la programación. | Empareja el robot al ordenador e insertar los códigos de la programación pudiendo modificarlos posteriormente según las nuevas necesidades. |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 3** | | **TEMPORALIZACIÓN: marzo - abril** | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DISEÑO DE ACTIVIDADES** | | **Modelo metodológico** | **Procedimientos metodológicos** | **Agrupamientos** |
| Actividades para recordar el manejo de Lego WeDo. | | Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Interacción.  Significatividad.  Globalización. | Individual |
| Creación de un robot con Lego WeDo. | | Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Personalización.  Interacción.  Significatividad.  Funcionalidad.  Globalización. | Pequeño grupo. |
| Relacionar las actividades hechas con Lego WeDo para transferirlas a Lego Mindstorms. | | Modelo discursivo/expositivo.  Modelo experiencial. | Actividad y experimentación.  Participación.  Personalización.  Interacción.  Significatividad.  Funcionalidad.  Globalización. | Individual |
| Creación de un robot simple con Lego Mindstorms. | | Modelo discursivo/expositivo.  Modelo experiencial.  Trabajo por tareas. | Actividad y experimentación.  Participación.  Personalización.  Interacción.  Significatividad.  Funcionalidad.  Globalización. | Pequeño grupo. |

| **CURSO: 6º**  **ÁREA: Tecnología** | **UNIDAD: 3** | **TEMPORALIZACIÓN: marzo - abril** |
| --- | --- | --- |
| **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: 3** | **TEMPORALIZACIÓN: marzo - abril** |
| --- | --- | --- |
| **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: 3** | **TEMPORALIZACIÓN: marzo - abril** |
| --- | --- | --- |
| **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. | | |