

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
1. Introducción a la programación. Definición de programa informático, distintas formas de programar (por bloques o código). Definición de algoritmo	<p>1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p> <p>1.2. Reconocer el papel de la computación en nuestra sociedad.</p> <p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p>	En parejas	2 sesiones	Navegador de internet
2. Introducción a la programación con Compute.it	<p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p>	Individual	1 sesión	Navegador de internet
3. Introducción a la programación con code.org	<p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p>	Individual	1 sesión	Navegador de internet
4. Registrarse en la comunidad Scratch	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
5. Mover un objeto por la pantalla	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
6. Manipular fondos de escenario. Trabajar con imágenes de fondo	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
7. Repetir acciones sin parar (bucles)	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
8. Controlar objetos y fondos	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
9. Manipular variables, objetos o personajes de un programa	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	2 sesiones	Web de Scratch
10. Mover simultáneamente varios objetos por pantalla	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p>	Individual	1 sesión	Web de Scratch
11. Creación de un juego completo con Scratch con el código facilitado	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p> <p>2.2. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>	En parejas	2 sesiones	Web de Scratch
12. Creación de un juego completo con Scratch desde cero, con los conocimientos adquiridos anteriormente	<p>2.1. Conocer y resolver variedad de problemas posibles, desarrollo de un programa informático y generalizando las soluciones.</p> <p>2.2. Trabajar en equipo en el proyecto de construcción de una aplicación sencilla, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>	En parejas	4 sesiones	Web de Scratch