

## Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa

### Programación didáctica anual/de curso

<b>ikastetxea:</b> <i>centro:</i>	Urdaneta Ikastetxea	<b>kodea:</b> <i>código:</i>	
<b>etapa:</b> <i>etapa:</i>	ESO1	<b>zikloa/maila:</b> <i>ciclo/nivel:</i>	1ºESO
<b>arloa/irakasgaia:</b> <i>área / materia:</i>	Tecnología		
<b>osatutako arloak/irakasgaiak</b> <i>áreas/materias integradas</i>			
<b>diziplina barruko oinarrizko konpetentzia elkartuak</b> <i>competencias disciplinares básicas asociadas</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Competencia tecnológica</li><li>2. Competencia matemática</li><li>3. Competencia científica</li><li>4. Competencia comunicación lingüística y literaria</li><li>5. Competencia social y cívica</li><li>6. Competencia artística.</li><li>7. Competencia motriz.</li></ol>		
<b>irakasleak:</b> <i>profesorado:</i>	Jon Ortiz de Zarate Daniel Muro	<b>ikasturtea:</b> <i>curso:</i>	1ºESO

#### Zeharkako konpetentziak / *Competencias transversales:*

##### 1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital

Utilizar de forma complementaria la comunicación verbal, la no verbal y la digital para comunicarse de manera eficaz y adecuada en situaciones personales, sociales y académicas.

##### 2. Competencia para aprender a aprender y para pensar

Disponer de los hábitos de estudio y de trabajo, de las estrategias de aprendizaje y del pensamiento riguroso, movilizando y transfiriendo lo aprendido a otros contextos y situaciones, para poder organizar de forma autónoma el propio aprendizaje.

### 3. Competencia para convivir

Participar con criterios de reciprocidad en las distintas situaciones interpersonales, grupales y comunitarias, reconociendo en la otra persona los mismos derechos y deberes que se reconocen para uno mismo, para contribuir tanto al bien personal como al bien común.

### 4. Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor

Mostrar iniciativa gestionando el proceso emprendedor con resolución, eficacia y respeto de los principios éticos en los distintos contextos y situaciones personales, sociales, académicas y laborales, para poder transformar las ideas en actos.

### 5. Competencia para aprender a ser

Reflexionar sobre los propios sentimientos, pensamientos y acciones que se producen en los distintos ámbitos y situaciones de la vida, reforzándolos o ajustándolos, de acuerdo con la valoración sobre los mismos, para así orientarse, mediante la mejora continua, hacia la autorrealización de la persona en todas sus dimensiones.

<b>helburuak</b> <i>objetivos</i>	<b>ebaluazio-irizpideak</b> <i>criterios de evaluación</i>
<p>1) Plantear y resolver de manera individual o en grupo, problemas extraídos de la vida cotidiana, ., eligiendo y utilizando diferentes estrategias, justificando el proceso de resolución, interpretando los resultados y aplicándolos a nuevas situaciones para poder actuar de manera más eficiente en el medio social.</p> <p>2) Aplicar el conocimiento informático y tecnológico para comprender, valorar y producir informaciones y mensajes sobre hechos y situaciones de la vida diaria y reconocer su carácter instrumental para otros campos de conocimiento.</p> <p>3) Conocer diferentes plataformas de programación por bloque (app inventor , bitbloq...)</p>	<p>1) Realización de proyectos en grupo, organizar un trabajo en equipo eficiente, aprendiendo de la experiencia y conocimientos de los integrantes del grupo.</p> <p>2) Resolver problemas para los que se precise la utilización de programas y hardware.</p> <p>3) Completar el proyecto de cada evaluación, tanto la exposición del grupo como el trabajo a realizar</p> <p>4) Conocer los programas y sus posibilidades de aplicación</p> <p>5) Realizar la documentación digital de cada proyecto realizado.</p> <p>6) Conocer las posibilidades y limitaciones de los proyectos de robótica</p>

<p>4) Aprender a trabajar en grupos heterogéneos guiados pero con un alto nivel de autonomía.</p> <p>5) Generar aplicaciones para móviles que sean útiles en la vida diaria utilizando el programa App Inventor.</p> <p>6) Utilizar de forma adecuada las tecnologías de la información y comunicación (calculadoras, ordenadores, etc.) tanto para los cálculos como en la búsqueda, tratamiento, modelización y representación de informaciones de índole diversa y también para ayudar en el aprendizaje de las matemáticas.</p> <p>7) Valorar y apreciar la tecnología como parte integrante de nuestra cultura, disfrutar con su uso y reconocer el valor de modos y actitudes propias de la actividad matemática, aplicando las competencias de programación y robótica adquiridas para analizar y valorar fenómenos sociales como la diversidad cultural, el respeto al medio ambiente, la salud, el consumo, la igualdad de género o la convivencia pacífica.</p> <p>8) Introducción a la tecnología, informática y electrónica.</p> <p>9) Comprensión Lectora es la habilidad del alumno para entender el lenguaje escrito. Con la redacción de las tareas conseguimos que comprendan la esencia del ejercicio relacionando e integrando la información leída en un conjunto menor de ideas para poder realizar el ejercicio.</p>	
--	--

**EDUKIEN SEKUENTZIA** [denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].

**SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS** [organización en períodos, unidades didácticas, proyectos, núcleos de aprendizaje...].

\*\*\* Una unidad didáctica tendrá que desarrollar una situación problema. Indicar cuál es.

Horas	1ª evaluación	Horas	2ª evaluación	Horas	3ª evaluación
3	Introducción a la tecnología. Entorno Google y entorno Microsoft. Trabajos de Word, excell, power point (Microsoft). Documentos, hoja de cálculo y presentaciones (Google) Kluppy. Mecanografía 7 mundos	8	Crear un sites de Google  Pocket, Bandicam	3	Kluppy Mecanografía de mundo 12 hasta el mundo 21  Edición de video  Proyecto de maqueta domótica****
5		3	Kluppy. Mecanografía 11 mundos	4	
3				4	

**METODOLOGIA** [edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

**METODOLOGÍA** [organización de contenidos, tipo de actividades, recursos didácticos, agrupamiento del alumnado, organización de espacios y tiempos, papel del profesorado y el alumnado... desde una perspectiva inclusiva].

<p><b>EBALUAZIO-TRESNAK</b> [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]</p> <p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b> [pruebas orales y escritas, cuestionarios, trabajos individuales y en grupo, escalas de observación, listas de control, cuaderno de aula, portafolio, contrato didáctico...].</p> <p>La valoración de las actividades será evaluada con una rúbrica específica para cada actividad.</p>	<p><b>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK</b> [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p><b>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN</b> [peso y valor de cada instrumento de evaluación].</p> <p>1ª evaluación</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Tareas de los entornos Google y Microsoft. Kluppy 7</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Comportamiento y actitud</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table> <p>2ª Evaluacion</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Crear un Sites de Google Pocket, Bandicam Kluppy.Mecanografía 7 mundos</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Comportamiento y actitud</td> <td>20%</td> </tr> </tbody> </table>	Tareas de los entornos Google y Microsoft. Kluppy 7	80%	Comportamiento y actitud	20%	Crear un Sites de Google Pocket, Bandicam Kluppy.Mecanografía 7 mundos	80%	Comportamiento y actitud	20%
Tareas de los entornos Google y Microsoft. Kluppy 7	80%								
Comportamiento y actitud	20%								
Crear un Sites de Google Pocket, Bandicam Kluppy.Mecanografía 7 mundos	80%								
Comportamiento y actitud	20%								

<p>Observación directa del trabajo y actitud en el aula.</p> <p>Actividades individuales. (Rúbrica)</p> <p>Actividades grupales. (Rúbrica)</p>	<p>3ª evaluación</p> <table border="1" data-bbox="817 327 1382 492"> <tr> <td data-bbox="817 327 1273 450">           Klupp            Mecanografía del mundo 14 hasta el mundo 21. Edición de video            Proyecto de maqueta domótica         </td> <td data-bbox="1273 327 1382 450">           80%         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="817 450 1273 492">           Comportamiento y actitud         </td> <td data-bbox="1273 450 1382 492">           20%         </td> </tr> </table>	Klupp Mecanografía del mundo 14 hasta el mundo 21. Edición de video Proyecto de maqueta domótica	80%	Comportamiento y actitud	20%
Klupp Mecanografía del mundo 14 hasta el mundo 21. Edición de video Proyecto de maqueta domótica	80%				
Comportamiento y actitud	20%				
<p>Los instrumentos de evaluación serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saber diseñar y programar en app inventor.</li> <li>2. Entrega de documentación digital siguiendo las fases del aprendizaje por proyectos.</li> <li>3. Evaluación sobre el trabajo en equipo</li> </ol>	<p>Realización de programa inicial. Entrega documentación.</p> <p>Realización de proyecto libre Fases 1 y 2 Entrega documentación.</p> <p>Trabajo en grupo. Trabajo individual</p>				
<p><b>EBALUAZIOAREN ONDORIOAK</b> [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisisa, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio-sistema...].</p>					
<p><b>CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN</b> [medidas de refuerzo y ampliación, adaptaciones organizativas y metodológicas, análisis de resultados, revisión de la planificación didáctica, sistema de recuperación...].</p>					
<p>Tras cada evaluación se procederá a revisar los trabajos entregados y se evaluará teniendo en cuenta la fecha de entrega, la documentación presentada y que los proyectos funcionen correctamente.</p> <p>En caso de que nos se entreguen los trabajos, se considerara suspendida la evaluación y se recuperará al entregar los ejercicios y trabajos correctamente</p>					

OHARRAK / **OBSERVACIONES**

--