PROGRAMACIONES CORTAS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IKASTETXEAREN IZENA** | | | | **BENTADES IKASTETXEA** | | | | | | | | | **Kodea: 014777** | | | | | **2020 - 2021** | |
| **GAIA** | | | | **INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN** | | | | | | | | | | | | | **DATA** |  | |
| **MAILA** | | | | **DBH 1** | **X** | |  | |  |  |  |  | | |  | |  | | |
| **1** | | **OBJETIVOS MÍNIMOS DE LA ASIGNATURA PRESENTADOS COMO CAPACIDADES** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Conceptos de hardware y software. 2. Partes importantes del ordenador: aparatos de entrada, de salida y de almacenamiento. 3. Funcionamiento de los ordenadores: Lenguaje binario. 4. Principios de la programación. 5. Concepto de la Domótica y sus aplicaciones. 6. Programas simples con Scrach. 7. Crear un nuevo documento en Word. 8. Edición de textos. 9. Tabulaciones. 10. Insertar imágenes en textos. 11. Generar dibujos con Word. 12. Editor de Ecuaciones y WordArt. 13. Generar Tablas 14. Corrección ortográfica 15. Preparar documentos para impresión 16. Aprender a hacer comics digitales (Trip Generator) 17. Iniciar sesión con Power Point. 18. Preparar presentaciones 19. Introducir texto, imágenes, audio y video en las presentaciones. 20. Animaciones y transiciones en presentaciones. 21. Trabajar la mecanografía con teclados QWERTY. 22. Editando Imágenes y Mapas. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2** | TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **1. Evaluación** | | | |  | | **2. Evaluación** | | | | | |  | | **3. Evaluación** | | | |
|  | | 1. Hardware y Software 2. Funcionamiento de los Ordenadores: Lenguaje binario 3. Fundamentos de la programación 4. Concepto de la Domótica y sus aplcaciones 5. Programas simples con Scrach | | | |  | | 1. Procesador de textos (Word). 2. Comics digitales (Trip Generator) | | | | | |  | | 1. Presentaciones (Power Point). 2. Mecanografía (teclados QWERTY). 3. Editando Imágenes y Mapas | | | |
| **3** | METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL PROCESO EDUCATIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * Teniendo en cuenta el nivel de los alumnos y alumnas, se utilizarán distintos recursos: Explicaciones orales, esquemas y ejercicios, ejercicios complementarios, fichas… * Presentaciones orales y digitales. * Publicación de trabajos en la red. * Actividades y juegos que permiten desarrollar el pensamiento lógico. * Leer y analizar gráficos y tablas * Cálculos para reparar situaciones cotidianas comunes de los alumnos y alumnas. * Debatir y analizar la utilización de noticias. * Interpretar y analizar la tecnología científica actual. * Grupos interactivos. * Trabajo apoyado en proyectos. * Plantear preguntas destacadas. * Utilización de internet. * Recoger información para clasificar y tratar. * Utilización de la pizarra digital para exposiciones y explicaciones. * Aula virtual. * Analizar y tratar cualquier pregunta relacionada con el tema en el aula. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **4** | MEDIOS DIDÁCTICOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * Información obtenida de distintos libros de texto y distintas webs y blogs que existen en la red. * Elementos y materiales cotidianos. * Proyectos realizados por los alumnos. * Escritos y artículos obtenidos de internet o medios similares. * Maquetas y proyectos de otros cursos. * Trabajo tecnológico. * Cuaderno de trabajo de los alumnos. * Fichas y ejercicios preparados por el profesor o profesora. * Medios audiovisuales. * Video-tutoriales, juegos, presentaciones… que se presentan en el aula virtual. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | |
| **5** | | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN, HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN , VALORES PORCENTUALES DE CALIFICACIONES y SISTEMA DE RECUPERACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CRITERIOS DE EVALUACIÓN:**   1. Identifica los componentes más relevantes de los ordenadores y periféricos y explica el uso de éstos. 2. Utiliza el ratón, el teclado y otros soportes de entrada. 3. Respeta y conoce las normas de utilización del material del aula de informática y resto de medios que utilizamos normalmente. 4. Diferencia entre Hardware y Software. 5. Es capaz de clasificar distintos tipos de elementos: elementos de entrada, de salida y de almacenamiento. 6. Sabe utilizar distintos elementos de almacenamiento. 7. Es capaz de generar programas simples y entender su lógica 8. Conocer el significado del procesador de textos y sus características más relevantes. 9. Tomando de base un texto dado, formatearlo y dejarlo preparado para imprimir. 10. Insertar imágenes. 11. Imprimir documentos completos y páginas sueltas. 12. Trasladar información de un documento a otro. 13. Utilizar el programa “Trip Generator” para crear comics. 14. Utilizar el programa para generar presentaciones. 15. Insertar imágenes, videos, audio y texto en las presentaciones. 16. Dominar las opciones de insertar transiciones y efectos. 17. Llegar a unos mínimos de nivel de mecanografía.   HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN:  En el sistema de evaluación contínua, la consecución de los objetivos de la enseñanza se miden al final del proceso educativo. Sin embargo, los ejercicios y proyectos realizados durante el transcurso de las tres evaluaciones permitirán al profesor o profesora medir el nivel de consecución de dichos objetivos y poder asignar un valor numérico.  CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:  Ejercicios prácticos y escritos realizados durante toda la evaluación (80%).  Hábitos de los alumnos y las alumnas, limpieza, orden y utilización del euskera (10%).  Atención, interés, deberes y otras tareas se tendrán en cuenta (10%).  Aunque estos porcentajes se podrán adecuar en cada evaluación en función del temario tratado. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **6** | **SISTEMA DE RECUPERACIÓN** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Para aprobar una evaluación se debe obtener una calificación igual o superior que 5. Para sacar un 5, es preciso completar los mínimos de cada sección.  En el caso de no aprobar la evaluación, se realizará una recuperación:   * *Recuperación de las unidades:* Para fortalecer una unidad concreta, se tratarán ejercicios relacionados. * ***Recuperación de la evaluación*. Se dará la opción de volver a realizar el trabajo, prueba o ejercicio que corresponda.** * *Recuperación de todo el año*. En la evaluación extraordinaria de Junio se realizará una serie de ejercicios relacionados con el temario presentado durante el curso. * *Recuperación del comportamiento*. Deberá mostrar buen comportamiento en el resto de evaluaciones. * *Recuperación del curso anterior:* Deberá realizar un trabajo y una prueba.. |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

PROGRAMACIONES CORTAS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **IKASTETXEAREN IZENA** | | | | **BENTADES IKASTETXEA** | | | | | | | | | **Kodea: 014777** | | | | | **2020 - 2021** | |
| **GAIA** | | | | **INFORMÁTICA Y COMUNICACIÓN** | | | | | | | | | | | | | **DATA** |  | |
| **MAILA** | | | |  |  | | **DBH 2** | | **X** |  |  |  | | |  | |  | | |
| **1** | | **OBJETIVOS MÍNIMOS DE LA ASIGNATURA PRESENTADOS COMO CAPACIDADES** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Qué es el Chromebook. 2. Qué es Internet. 3. Conocer distintos buscadores y comprender la lógica de búsqueda que estos utilizan. 4. Qué son las redes sociales y buena praxis. 5. Qué es la encriptación y sus distintos usos (Código QR y Código de Barras). 6. Bases de la Programación. 7. Creación de un programa simple en un entorno Android. 8. Exponer información en hojas de cálculo y realizar ejercicios matemáticos. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2** | TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **1. Evaluación** | | | |  | | **2. Evaluación** | | | | | |  | | **3. Evaluación** | | | |
|  | | 1. El Chromebook 2. Internet 3. Buscadores | | | |  | | 1. Seguridad Informática 2. Redes Sociales 3. Encriptación (Código QR y Código de Barras) | | | | | |  | | 1. Bases de la Programación 2. Programar un programa simple para Android 3. Hojas de cálculo (Excel) | | | |
| **3** | METODOLOGÍA UTILIZADA EN EL PROCESO EDUCATIVO | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * Teniendo en cuenta el nivel de los alumnos y alumnas, se utilizarán distintos recursos: Explicaciones orales, esquemas y ejercicios, ejercicios complementarios, fichas… * Presentaciones orales y digitales. * Publicación de trabajos en la red. * Actividades y juegos que permiten desarrollar el pensamiento lógico. * Leer y analizar gráficos y tablas * Cálculos para reparar situaciones cotidianas comunes de los alumnos y alumnas. * Debatir y analizar la utilización de noticias. * Interpretar y analizar la tecnología científica actual. * Grupos interactivos. * Trabajo apoyado en proyectos. * Plantear preguntas destacadas. * Utilización de internet. * Recoger información para clasificar y tratar. * Utilización de la pizarra digital para exposiciones y explicaciones. * Aula virtual. * Analizar y tratar cualquier pregunta relacionada con el tema en el aula. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **4** | MEDIOS DIDÁCTICOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * Información obtenida de distintos libros de texto y distintas webs y blogs que existen en la red. * Elementos y materiales cotidianos. * Proyectos realizados por los alumnos. * Escritos y artículos obtenidos de internet o medios similares. * Maquetas y proyectos de otros cursos. * Trabajo tecnológico. * Cuaderno de trabajo de los alumnos. * Fichas y ejercicios preparados por el profesor o profesora. * Medios audiovisuales. * Video-tutoriales, juegos, presentaciones… que se presentan en el aula virtual. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |  | | | | | | | | |
| **5** | | | CRITERIOS DE EVALUACIÓN, HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN , VALORES PORCENTUALES DE CALIFICACIONES y SISTEMA DE RECUPERACIÓN | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**   1. Conocer qué son los Chromebook y para que se pueden utilizar. 2. Funcionamiento del Internet, las posibilidades que éste da y las ventajas y desventajas de su uso. 3. Conocer los distintos buscadores que existen en el mercado y debatir respecto a su lógica interna. 4. Conocer los aspectos más relevantes de la seguridad informática, para saber cuál debería ser el uso correcto que debemos hacer de los elementos digitales cotidianos. 5. Conocer las redes sociales más utilizadas 6. Conocer qué es la identidad digital y la importancia que esta tiene en la sociedad actual. 7. Analizar las consecuencias que los malos usos de las redes sociales pueden provocar. 8. Conocer qué es la encriptación y para que se utiliza. 9. Diseñar nuevos códigos de encriptación. 10. Conocer las bases de la lógica de programación. 11. Creación de un programa simple para un entorno Android. 12. Aprender a utilizar las hojas de cálculo. 13. Mostrar información en las hojas de cálculo y ser capaz de realizar algunas operaciones matemáticas. 14. Trabajar entre distintas hojas de cálculo y mostrar los resultados en forma de gráfico.   HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN:  En el sistema de evaluación contínua, la consecución de los objetivos de la enseñanza se miden al final del proceso educativo. Sin embargo, los ejercicios y proyectos realizados durante el transcurso de las tres evaluaciones permitirán al profesor o profesora medir el nivel de consecución de dichos objetivos y poder asignar un valor numérico.  CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:  Ejercicios prácticos y escritos realizados durante toda la evaluación (80%).  Hábitos de los alumnos y las alumnas, limpieza, orden y utilización del euskera (10%).  Atención, interés, deberes y otras tareas se tendrán en cuenta (10%).  Aunque estos porcentajes se podrán adecuar en cada evaluación en función del temario tratado. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **6** | **SISTEMA DE RECUPERACIÓN** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | | Para aprobar una evaluación se debe obtener una calificación igual o superior que 5. Para sacar un 5, es preciso completar los mínimos de cada sección.  En el caso de no aprobar la evaluación, se realizará una recuperación:   * *Recuperación de las unidades:* Para fortalecer una unidad concreta, se tratarán ejercicios relacionados. * ***Recuperación de la evaluación*. Se dará la opción de volver a realizar el trabajo, prueba o ejercicio que corresponda.** * *Recuperación de todo el año*. En la evaluación extraordinaria de Junio se realizará una serie de ejercicios relacionados con el temario presentado durante el curso. * *Recuperación del comportamiento*. Deberá mostrar buen comportamiento en el resto de evaluaciones. * *Recuperación del curso anterior:* Deberá realizar un trabajo y una prueba.. |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |