

IRAKASGAIEN PROGRAMAZIO DIDAKTIKOAREN LABURPENA 2025-2026



BENTADES IKASTETXEA

Ikasgaia/ Arloa	TEKNOLOGIA		
Irakaslea(-k)	Markel Dominguez	Ikasturtea 2025-2026	2025 / 2026
Zikloa/ Maila	DBH 1	Talde kopurua	2

JUSTIFIKAZIOA

Programazio hau irakasgai bakoitzeko testuingurua kontuan hartuta garatu da, eta helburu nagusia ikasleen ikaskuntza esperientzia ahalik eta eraginkorrena izatea da. Lehenik eta behin, ikasleen abiapuntua aztertzen da, bakoitzaren gaitasunak, aurrezko ezagutzak eta behar bereziak identifikatuz. Ondoren, gelaren egoera eta ikastetxearen errealitate zehatza kontuan hartuta, programazioak ikaskuntza esanguratsua sustatuko duten estrategiak proposatzen ditu.

Urtez urte egindako memoriak eta hobekuntza-proposamenak erreferentziatzen hartuta, programazio honek aurreko ikasturteetan identifikatutako hutsuneak zuzentzea eta indarguneak areagotzea du helburu. Ikasleen garapen akademikoa, soziala eta pertsonala optimizatzeko, programazioa etengabeko ebaluazioaren bidez egokitu eta hobetu egingo da, beti ere, kalitatezko hezkuntza eskaintzeko konpromisoari eutsiz.

FUNTSEZKO KONPETENTZIAK	OINARRIZKO JAKINTZAK
Hizkuntza Komunikaziorako konpetentzia (HKK) Konpetentzia Eleaniztuna (KE) Matematikarako konpetentzia eta zientzia, teknologia eta ingeneritzarako konpetentzia (STEM) Konpetentzia Digitala (KD) Konpetentzia pertsonala, soziala eta ikasten ikastekoa (KPSII) Herritartasunerako Konpetentzia (HK) Ekintzailtza Konpetentzia (EK) Kontzientzia eta adierazpide kulturalerako Konpetentzia (KAKK)	<u>Ikus anexo</u>

KONPETENTZIA ESPEZIFIKOAK eta EBALUAZIO IRIZPIDEAK (LINK)

<p>1. Erronka teknologiko errazei autonomiaz eta jarrera sortzailez heltzea, diziplinarteko ezagutzak aplikatuz eta modu antolatuan eta kooperatiboan lan eginez, haietarako irtenbideak eraginkortasunez diseinatzeko, planifikatzeko eta garatzeko.</p>	<p>1.1. Zehaztutako problemetarako irtenbide errazak asmatzea eta diseinatzea, diziplinarteko kontzeptuak, teknikak eta prozedurak jarrera eraikitzaileaz aplikatuz.</p> <p>1.2. Materialak eta tresnak hautatzea, planifikatzea eta antolatzea, baita planteatutako problema bati irtenbidea emateko behar diren zereginak ere, banaka edo taldean lan eginez, modu kooperatiboan eta gainerako parte-hartzaileekiko errespetuz.</p>
<p>2. Diziplinarteko hainbat teknika eta ezagutza behar bezala aplikatzea, zenbait iturritatik etorritako informazio egokia bilatuz eta hautatuz eta tresna egokiak erabiliz, irtenbide teknologiko iraunkorrak eraikitzeke edo fabrikatzeko.</p>	<p>2.1. Planteatutako problemak edo beharrak zehaztea, zenbait iturritatik etorritako informazioa modu kritiko eta seguruan bilatuz eta kontrastatuz, eta horien fidagarritasuna eta egokitasuna ebaluatuz.</p> <p>2.2. Materialak manipulatu eta konformatuta objektuak edo modeloak fabrikatzea, erreminta eta makina egokiak erabiliz, egituren, mekanismoen eta elektrizitatearen oinarriak aplikatuz eta segurtasun- eta osasun-arauak errespetatuz.</p>
<p>3. Problema teknologiko edo digital errazetarako ideiak edo irtenbideak deskribatzea, irudikatzea eta trukitzea, terminologia eta euskarri egokiak erabiliz, informazioa eta proposamenak komunikatzeko eta zabaltzeko.</p>	<p>3.1. Produktu bat sortzeko prozesua irudikatzea eta jakinaraztea, hura diseinatzen denetik hedatzen den arte, tresna digitalen laguntzaz dokumentazio teknikoa landuz eta formatu eta hitz tekniko egokiak erabiliz.</p>
<p>4. Algoritmo sinpleak garatzea, blokekako programazio-lengoaiak erabiliz eta pentsamendu konputazionalaren printzipioak aplikatuz, problema errazetarako irtenbideak sortzeko.</p>	<p>4.1. Algoritmoen eta fluxu-diagramen bidez oinarritzko informatika-problemetarako irtenbideak interpretatzea eta diseinatzea, programazio-elementu eta -teknika egokiak aplikatuz.</p> <p>4.2. Algoritmo sinpleak programatzea, blokekako programazio-elementuak egoki erabiliz eta edizio-tresnak baliatuz.</p>
<p>5. Beren ikaste-ingurune digitaleko ohiko gailu eta aplikazioen funtzionamendu-oinarriak ulertzea, euren beharretara egokituz, problema tekniko errazak ebazteko.</p>	<p>5.1. Arazo errazak ebazteko, egunero erabili ohi diren gailu digitalak eraginkortasunez eta segurtasunez erabiltzea, datuak eta ekipoak babesteko neurriak hartuz.</p> <p>5.2. Edukiak sortzea eta materialak prestatzea, ikaste-ingurune ohiko tresna digitalak behar bezala konfiguratuz, beren beharretara egokituz eta egile-eskubideak errespetatuz.</p> <p>5.3. Informazioa modu egituratuan antolatzea, biltegiatze seguruko teknikak aplikatuz.</p>
<p>6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea, norberaren eta besteen indarrak eta ahuleziak ezagutzuz, esleitutako rolak izango dituzten lantalde heterogeneoetan aktiboki parte hartuz, teknologiko eta digitalizazioko ikasle gisa identitate positiboa eraikitzeke, ongizate pertsonala sustatzeko eta ikasleek beren ikaskuntza hobetzea ahalbidetuko dituzten harreman osasungarriak sortzeko.</p>	<p>6.1. Norberaren emozioak kudeatzea eta jarrera positiboa erakustea, teknologiak ikasteko egoerei aurre egiteko.</p> <p>6.2. Talde-lanean aktiboki laguntzea eta harreman positiboak eraikitzea, modu eraginkorrean komunikatuz, modu kritikoan eta sortzailean pentsatuz, eta erabaki eta irizpen informatuak hartuz.</p> <p>6.3. Taldean egin beharreko lanen banaketan parte hartzea, inklusioa, entzute aktiboa eta emakumeen ahaldundutza bultzatuz, esleitutako rola hartuz eta taldeari egiten zaion ekarpenaz arduratuz.</p>

SEKUENTZIA eta DENBORALIZAZIOA			
1. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua / Zer ebaluatuko da?	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. PROIEKTUA Mekanismo automatikoak diseinatzen (Tranpak)	25%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinar-teko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologiko-eterako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalek nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
2. PROIEKTUA Programazioaren sarrera Code Monkey eta antzeko programak erabiliz	25%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinar-teko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologiko-eterako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalek nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
3. PROIEKTUA Scratch programaren bidez jolas bat programatzea eta asmatzea	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinar-teko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologiko-eterako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalek nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinar-teko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologiko-eterako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalek nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
2. ebaluaketa			

Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	BALIOAK		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
1. PROIEKTUA Hardware elementuak ezagutzen	30%	<input type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta alortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
2. PROIEKTUA Sistema domotikoak	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta alortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
3. PROIEKTUA Mekanismo Sinpleak (Garabia)	40%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta alortimo errazak erabiltzea.
		<input type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta alortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
3. ebaluaketa			
Unitatearen / Ikas egoeraren izenburua	Konpetentzia espezifikoak		<u>Konpetentzia espezifikoak laburtuta</u>
		<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.

1. PROIEKTUA Materialak (Material birziklatuekin jostailu bat sortu)	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
		2. PROIEKTUA Textu prozesadoreak lantzen	20%
<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.		
<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.		
<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.		
<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.		
<input type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea		
3. PROIEKTUA Egiturak (Gure pisua euzten duen paperezko estruktura)	35%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea
JARRERA	10%	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Autonomoak eta sortzaileak izatea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	2. Disziplinarreko ezagutzak bilatzea eta aplikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	3. Arazo teknologikoetarako konponbideak deskribatzea eta komunikatzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	4. Programazio - lengoia eta algortimo errazak erabiltzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	5. Gailu eta aplikazio digitalen nola funtzionatzen duten ulertzea.
		<input checked="" type="checkbox"/>	6. Trebetasun pertsonalak eta sozialak garatzea

BERRESKURAPEN eta INDARTZE SISTEMA

DBH guztian ebaluaketa jarraia edo etengabekoa da. Ebaluaketa guztietan erreperazioak egingo dira eta erreperaketa horietan menperatzen ez diren gaiak soilik sartuko dira. Horrela gaintu gabeko ebaluaketa bat gaintuzeko beste aukera bat egongo da. Ekainean gaintu ez dena gaintuzeko aukera egongo da. Ebaluaketa bakoitza gaintuzeko ezinebestekoa izango da edukien %50 gaintuta izatea. Ekainean irakasgaia gaintu gabe geratzen bada ikasleek hurrengo kurtsoan edozein ebaluaketa gaintuz gero, aurreko ikasturtea gaintuztat emango da. Ikasleak eskatuz gero, irakasleak udan lan egiteko materiala eskainiko die ikasle hauei.

ETENGABEKO EBALUAZIO SISTEMA: KALIFIKAZIO TRESNAK eta IRIZPIDEAK

Ebaluazioa hezitzailea izango da. Ebaluazioak ikasleen aurrerapenak identifikatzera eta ikasleek izan ditzaketen zailtasunak hautematera bideratuta dago; irakasteko eta ikasteko prozesuaren plangintzan zailtasun horiek zuzentzen lagunduko duten erabakiak hartu daitezten. Horrela, prozesu didaktikoa ikasleen beharretara egokituko da. Ikasleen ikasketak ez ezik, ikasteko prozesuak ere ebaluatuko dira. Ebaluazioa konpetentziak ebaluatzen zuzenduko da (ez oinarritzako jakintzak ebaluatzen). Konpetentzia espezifikoen ebaluazio-irizpideak izango dira ikaskuntza-prozesuen erreferente. Ikastetxearen autonomiaren barruan eta ikasgelaren ezaugarri erantzuna emateko, ebaluazio-irizpideak egokitu dira. Ebaluazioa globala, etengabea eta prestakuntzako da. Ebaluazioa eguneroko jardunean txertatuta egongo da eta ez soilik bukaeran. Irakasle-taldeak, ikasturtea amaitzean, azken ebaluazio-saioa egingo du ikasleek lortutako konpetentzia-garapena aztertu ondoren.

Ebaluazio eragileak: autoebaluazioa, koebaluazioa eta heteroebaluazioa.

Ebaluazio tresnak eta erremintak: askotariko ebaluazio tresnak erabiliko dira, ikasleen ezaugarri eta premia indibidualak egokituz (aurkezpenak, galdetegiak, iruzkinak, frogak, ekoizpenak, audioak, bideoak...). Ebaluazio erremintei dagokienez, kontrol zerrendak, errubrikak, balorazio eskalak, etab, erabiliko ditugu.

METODOLOGIA

Programazio honetan erabilitako metodologia ikasle bakoitzaren ikaskuntza erritmoa eta estiloa errespetatzen duten jardura eta estrategietan oinarritzen da. Ikaskuntza aktiboa eta kooperatiboa sustatzen da, non ikasleek beren ikaskuntza-prozesuan protagonismoa hartzen duten. Horretarako, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, problemen ebazpena, eta egoera errealetan oinarritutako ikaskuntza erabiliko dira, ikasleen motibazioa eta autonomia bultzatuz.

Materialak eta jarduerak anitzak eta eskuragarriak izango dira, aniztasuna errespetatuz eta ikasleen beharretara egokituz. Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) kontuan hartuta, material didaktikoak eta ebaluazio tresnak inklusiboak izango dira, ikasle guztien parte-hartzea bermatzeko. Era berean, teknologia berrien erabilera sustatuko da, ikaskuntza prozesua aberasteko eta ikasleen trebetasun digitalak garatzeko.

Azkenik, ebaluazio formatiboa eta etengabea izango da, ikasleen aurrerapenak aztertzeko eta beharrezko egokitzapenak egiteko. Metodologia hau ikasleen motibazioa eta inplikazioa handitzea du helburu, gaitasun guztiak modu integral eta orekatuan garatzeko.

ANIZTASUNARI ERANTZUTEA

Ikasleen aniztasuna kontuan hartzea ezinbestekoa da hezkuntza inklusibo eta kalitatezko bat bermatzeko. Ikasle bakoitzaren behar bereziak eta ezaugarri indibidualak identifikatzen dira, eta horien arabera egokitutako estrategia didaktikoak garatzen dira. Horretarako, hainbat baliabide eta metodologiak erabiltzen dira, hala nola, ikaskuntza pertsonalizatua, taldekatze malguak eta edukiak egokitzea.

Aniztasunari erantzuteko, irakasleek banakako arreta eskaintzen dute, ikasleen garapen akademikoa eta emozionala hobetzeko. Material gehigarriak, errefortzu-saioak eta testuinguru desberdinetara egokitutako jarduerak eskaintzen dira, ikasle bakoitzaren erritmo eta gaitasunetara moldatuz. Gainera, indartze eta sakontze jarduerak proposatzen dira, ikasleek ikasgaiak ondo menderatzen dituztenean, haien jakintza zabaltzeko.

Programazioetan, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala (IDU) oinarri hartuta, aniztasunari erantzuteko estrategiak modu inklusiboan planifikatzen dira. IDUren bidez, ikasle guztien gaitasunak eta estilo ezberdinak kontuan hartzen dira, eta materialak, metodologia eta ebaluazio tresnak egokitzen dira ikasleen premietara. Honela, ikaskuntza esanguratsua eta eraginkorra bermatzen da, aniztasunaren aberastasuna baliatuz ikasle guztiek arrakasta izateko aukera izan dezaten.