

1."Història de la Infografia I Sistemes"

JUSTIFICACIÓ: Comprendre l'evolució històrica de la infografia i la tecnologia és crucial per a contextualitzar el coneixement actual.

ACTIVITATS:

- Document de text** en Google Docs reflexionant sobre l'impacte de les tecnologies i xarxes socials amb els seus respectius avantatges i desavantatges (mínim 2 pàgines). Prova de nivell.
- Crear una **presentació interactiva** en Google Sites que desenvolupi l'evolució de la infografia en la vida quotidiana al llarg de diferents dècades, incloent-hi fites importants en la informàtica.
- Composició d'un **Diagrama** en Canva amb les principals parts d'una computadora: Maquinari i Programari.

COMP. CLAVES	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
DESCRIPTORS	3		1,2,3,4,5	2,3,4,5	1,5		3	

COMP. ESPECÍFICA.



2. Determinar el cicle de vida, planificant i aplicant mesures de control de qualitat en les diferents etapes, per assegurar l'èxit dels projectes informàtics segons diferents metodologies d'enginyeria del programari.
6. Realitzar simulacions d'entorns reals per tal de conèixer les diferents branques de la informàtica

CRITERIS D'AVALUACIÓ

- 2.1. Analitzar i planificar el procés de desenvolupament de les aplicacions a partir dels requeriments establerts a l'enunciat.
- 2.2. Aplicar estratègies de millora contínua aplicables a les etapes del cicle de vida del projecte.
- 2.3. Emprar o aprendre metodologies d'enginyeria del programari adequades segons les característiques del producte a desenvolupar.
- 6.1. Incorporar conceptes de certes branques de la informàtica en la realització de programes i aplicacions.
- 6.2. Investigar les aplicacions actuals per conèixer el seu funcionament intern.
- 6.3. Monitorar les versions del projecte mitjançant la utilització d'eines de control de versions.

APORTACIÓ AL PERFIL DE SORTIDA: Cooperar i conviure en societats obertes i canviants, valorant la diversitat personal i cultural

PROCESSOS COGNITIUS: -**Comprendre** els continguts teòrics. -**Analitzar** els elements claus . -**Investigar** els continguts principals impartits en classe -**Utilitzar** correctament els elements corresponents en la pràctica -**Reflexionar** sobre l'impacte de la tecnologia i internet en la nostra societat. -**Crear** una presentació que involucri el desenvolupament i evolució d'internet i la tecnologia.

RECOMANACIONS METODOLÒGIQUES	RECURSOS NECESSARIS	ELEMENTS TRANSVERSALS.
Metodologia activa, participativa i inclusiva. Aprenentatge basat en la pròpia experiència. Design Thinking	Bolígraf, llibreta, ordinador, ratolí, teclat, projector, altaveus, Google Sites, Classroom...	 

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT	DUA
Mesures generals: Els Alumnes amb NEE rebran atenció més personalitzada.	A la noia TEA i amb problemes visuals se li exigeix un nivell menys elevat
Valoració mesures: En cas que les mesures adoptades no siguin eficaces, es faran els canvis oportuns per al seu veritable funcionament	

2."Iniciació a Programes Informàtics"

JUSTIFICACIÓ: Desenvolupar algorismes i aplicacions amb principis de pensament computacional i adaptabilitat a tecnologies emergents permet crear solucions efectives, independentment del llenguatge. Identificar i utilitzar estructures de dades eficients és essencial per a optimitzar el rendiment i la gestió d'informació en programes informàtics.

ACTIVITATS:

- Iniciació a Adobe Illustrator: Creació d'un Cartell Nadalenc amb formes geomètriques simples.
- Creació de tauler d'escacs i les seves peces amb eina Ploma en Adobe Illustrator.

COMP. CLAVES	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
DESCRIPTORS	2		1,2,3,4,5	2,3,4,5	1,5		3	

COMP. ESPECÍFICA.



1. Desenvolupar algorismes i aplicacions informàtiques en diferents entorns, aplicant els principis del pensament computacional i incorporant les tecnologies emergents, per crear solucions a problemes concrets, independentment del llenguatge utilitzat.
3. Identificar i fer servir els tipus i estructures de dades adequats per emmagatzemar les dades d'un programa informàtic de forma eficient.

CRITERIS D'AVUACIÓ

- 1.1. Dissenyar solucions a problemes informàtics a través d'algorismes, aplicant els elements i tècniques de programació de manera creativa, independentment del llenguatge de programació que s'utilitzarà en la seva implementació.
- 1.2. Programar aplicacions per a diferents entorns, emprant els principis de programació i adaptant els algorismes a un llenguatge de programació específic.
- 1.3. Realitzar programes informàtics tenint en compte l'eficiència dels mateixos tant en cost computacional com en modularitat, cohesió i acoblament.
- 3.1. Programar aplicacions seleccionant els tipus i estructures de dades més convenients en funció del context plantejat.
- 3.2. Incorporar estructures de dades que permetin realitzar programes eficients, minimitzant el consum de recursos i el temps d'execució.

APORTACIÓ AL PERFIL DE SORTIDA: Desenvolupar les habilitats que li permetin continuar aprenent al llarg de la vida.

PROCESSOS COGNITIUS: -Comprendre el funcionament del programa -Analitzar les eines que ofereix . -Desenvolupar l'activitat proposada en classe -Utilitzar correctament els elements corresponents en la pràctica -Crear obres pròpies -Fomentar la creativitat..

RECOMANACIONS METODOLÒGIQUES	RECURSOS NECESSARIS	ELEMENTS TRANSVERSALS.
Metodologia activa, participativa i inclusiva. Aprenentatge basat en la pròpia experiència. Design Thinking	Bolígraf, llibreta, ordinador, ratolí, teclat, projector, altaveus, Adobe Illustrator, Classroom...	 

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT	DUA
Mesures generals: Els Alumnes amb NEE rebran atenció més personalitzada.	A la noia TEA i amb problemes visuals se li exigeix un nivell menys elevat
Valoració mesures: En cas que les mesures adoptades no siguin eficaces, es faran els canvis oportuns per al seu veritable funcionament	

