

# PROGRAMACIÓN DE AULA

## TPR 1º ESO

### APP INVENTOR

N.º DE SESIONES 2

#### 1.- OBJETIVOS

##### 1.1.- OBJETIVOS GENERALES

- Conocer el entorno App Inventor
- Diferenciar entre Layout y programación.
- Utilizar los conocimientos adquiridos de programación para crear apps para móviles.

##### 1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia	Matemática	Lingüística	Aprender a Aprender	Digital	Expresión Culturales	Emprendimiento	Socio cívicas
Actuación	Aplicar conceptos científicos y matemáticos.	Vocabulario relacionado con la programación	Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce	Hacer programas	Desarrollar la iniciativa imaginación y creatividad	Diseño e implementación de un plan	Manifestar solidaridad e interés para resolver problemas

#### 2.- CONTENIDOS

##### CONCEPTOS

- Vocabulario básico asociado al entorno App Inventor.
- Descripción de bloques de programación.
- Diseñar y compilar programas sencillos para móviles .
- Fomentar el gusto por el trabajo metódico y ordenado.
- Crear hábitos adecuados de trabajo en comunidades digitales

**PROCEDIMIENTOS**      Elaboración de programas  
 Depuración de programas

**ACTITUDES**            Trabajo meticulado  
 Gusto por la perfección

**TEMAS TRANSVERSALES**      Trabajo colaborativo

### 3.- METODOLOGÍA

El rol del profesor en la práctica docente es claro. Se utilizarán unos 10 minutos para explicar la tarea y hacer algunos ejemplos. Durante el resto del tipo los alumnos desarrollarán la tarea y el profesor deberá de solventar las dudas que puedan presentar.

Se recomienda que se realicen 2 clases totalmente teóricas una al comienzo de la unidad didáctica y otra al final de la misma. En la primera se explicarán conceptos básicos de tipo totalmente conceptual y también servirá para testear el nivel de nuestros alumnos, así como para explicar el contenido de la unidad didáctica. La última será una clase de conclusiones, resumen y puesta en común de dudas y soluciones. También servirá para evaluar la unidad didáctica.

### 4.- ACTIVIDADES

SESIÓN	1	2	3	4	5	6
<b>Actividad</b>	Se presenta la unidad didáctica y se verifica el nivel de los alumnos	Dibujar con Scratch	Crear programas sencillos con Scratch	Comenzar a realizar el juego del recoge manzanas	Compartir el juego del recogemanzanas	Se resume y evalúa la unidad didáctica
<b>Lugar</b>	Aula de referencia	Aula de informática				Aula de referencia

### 5.- EVALUACIÓN

#### 5.1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Crear diagramas de flujo
- Compilar diagramas de flujo con Scratch

#### 5.2.- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Ejercicios en papel  
 Schoology para almacenar los trabajos

#### 5.3.- ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Se han recogido como contenido de este blog

## 6.- RÚBRICA DE CALIFICACIÓN

	2	3	4	5 y 6	7/8	9/10
<b>Hace</b>	Reinventa personajes con Scratch	Realiza programas sencillos	Utiliza condicionales en sus programas	Utiliza bucles de repetición en sus programas	Utiliza <b>POR</b> Siempre para dar sensación de movimiento	Y además comparte