

DESCRIPCIÓN BIBLIOGRAFICA DEL TFE  
IALAREN BURUZKO BIBLIOGRAFIAREN DESKRIBAPENA

Grado/gradu <input type="checkbox"/>	Año	Urtea	Título del TFE	IALaren Izena
Master <input checked="" type="checkbox"/>	2016		PROGRAMAZIOA IRAKASTEKO METODOEN ANALISIA BATXILERGOAN	
Autor			Egilea	
Apellido primero	Lehen deitura	Apellido segundo	Bigarren deitura	Nombre
Txokarro		Asiain		Izena
				Eneko
Titulación	Titulazioa			
M. U. en Profesorado de Educación Secundaria-Tecnología / U. M. Bigarren Hezkuntzako Irakaskuntzan-Teknologia				
Director del TFE	IALaren zuzendaria			
Martin Ibarra Murillo	UPNA/NUP <input type="radio"/> otro/beste bat <input type="radio"/>			
Codirector del TFE	IALaren zuzendarikidea			
	UPNA/NUP <input type="radio"/> otro/beste bat <input type="radio"/>			
Inglés Ingelesa	Abstract (resumen de 100-250 palabras)		Abstract (laburpena 100-250 hitzetan)	
	<p>The aim of this work consist in teach the students the computational thinking (thinking to solve a problem from the perspective of a computer). After investigating and analyzing different languages the aim is analyzing the effectiveness of learn programing with the Scratch.</p> <p>For teaching programation, we discuss the main language of instruction in secondary education: Scratch, Arduino and Lego Mindstorms.</p> <p>Once the analysis of the language, Scratch is used to programming in high school. They are taught the basic concepts used in programming such as loops, recursions or conditions. Each time a new concept is taught, an analysis will be done to check different doubts and difficulties of students. In addition to this, will be analyzed the knowledge about programming that have the students in high school.</p> <p>In addition to this, when it comes to teach programation, we use the methodology based in projects to analyze its effectiveness.</p>			
	Materias o Palabras claves (máximo 5)		Gaiak edo hitz gakoak (gehienez 5)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PROGRAMMING</li> <li>- EDUCATION</li> <li>- HIGH SCHOOL</li> </ul>				

DESCRIPCIÓN BIBLIOGRAFICA DEL TFE  
 IALAREN BURUZKO BIBLIOGRAFIAREN DESKRIBAPENA

Grado/gradu <input type="checkbox"/>	Año	Urtea	Título del TFE	IALaren Izena	
Master <input checked="" type="checkbox"/>	2016		PROGRAMAZIOA IRAKASTEKO METODOEN ANALISIA BATXILERGOAN		
Autor			Egilea		
Apellido primero	Lehen deitura		Apellido segundo	Bigarren deitura	Nombre
Txokarro			Asiain		Eneko
Titulación	Titulazioa				
M. U. en Profesorado de Educación Secundaria-Tecnología / U. M. Bigarren Hezkuntzako Irakaskuntzan-Teknologia					
Director del TFE	IALaren zuzendaria				
Martin Ibarra Murillo			UPNA/NUP <input type="radio"/> otro/beste bat <input type="radio"/>		
Codirector del TFE	IALaren zuzendarikidea				
			UPNA/NUP <input type="radio"/> otro/beste bat <input type="radio"/>		
Euskera Euskara	Abstract (resumen de 100-250 palabras)			Abstract (laburpena 100-250 hitzetan)	
	<p>Lan honen helburua, ikasleei, pentsamendu konputazionala (ordenagailu baten ikuspuntutik problema bat ebazteko pentsakera), programazioaren bidez erakusteko orduan, hizkuntza desberdinak aztertu, eta scratch-ekin programazioa ematearen eraginkortasuna aztertzea da.</p> <p>Horretarako programazioa bigarren hezkuntzan irakasteko dauden hizkuntza nagusiak aztertuko ditugu: Scratch, Arduino eta Lego Mindstorms.</p> <p>Behin hizkuntza hauek aztertuta, scratch-en bidez programazioa erakutsiko zaie bigarren batxilergokoei, besteak beste programazioan beharrezkoak diren kontzeptu nagusiak erakutsiko zaizkie eta tresna bakoitza egiten den bakoitzean analisi bat egingo da, tresna bakoitzak bigarren batxilergoko ikasleengan dauzkan zailtasun eta interesa aztertzeko. Honekin batera batxilergoan programazioari buruz daukaten hezagutza aztertuko da.</p> <p>Honetaz gain, programazio klasea ematerako orduan proiektuetan oinarritutako metodologia erabiliko eta bere eraginkortasuna aztertuko dugu.</p>				
	Materias o Palabras claves (máximo 5)			Gaiak edo hitz gakoak (gehienez 5)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- PROGRAMAZIOA</li> <li>- HEZKUNTZA</li> <li>- BATXILERGOA</li> </ul>					