

## MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES

Programación y Robótica para Docentes			
<b>Materia</b>	Creación de contenidos digitales para el aula		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Carácter</b>	Obligatorio		
<b>Unidad Temporal</b>	Segundo cuatrimestre		
Competencias de la asignatura			
Competencias básicas	Competencias generales	Competencias específicas	Competencias transversales
CB6, CB10	CG1, CG3	CE7, CE16, CE17	CT2, CT3
Actividades Formativas		Horas por asignatura	% Presencial
Sesiones presenciales virtuales		15 horas	100%
Lecciones magistrales		6 horas	0
Estudio del material básico		50 horas	0
Lectura del material complementario		25 horas	0
Trabajos, casos prácticos, test		29 horas	0
Tutorías		16 horas	30%
Trabajo colaborativo		7 horas	0
Realización de examen final presencial		2 horas	100%
Total		150 horas	-
Sistemas de evaluación		Ponderación Mínima	Ponderación Máxima
Participación del estudiante (sesiones, foros, tutorías)		0%	40%
Trabajos, proyectos, laboratorios/talleres y/o casos		0%	40%
Test de autoevaluación		0%	40%
Examen final presencial		60%	60%
Contenidos			
<p>Se trata de conseguir una buena formación de software, hardware y programación para aplicarlos en el aula. Capacita a los docentes a ser capaces de aplicar las nuevas tecnologías relacionadas con el diseño y la robótica y la programación en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>» Introducción a la programación. Herramientas de programación. Primeros pasos con Arduino</li> <li>» Los algoritmos, Bitbloq 2 y nuestro primer Hola Mundo Los algoritmos</li> <li>» Variables, funciones y bucles</li> <li>» Teleoperando Robots</li> <li>» Siguelíneas</li> <li>» Sigueluces</li> <li>» Detección de Obstáculos</li> </ul>			