

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	Presentación de la asignatura	Asistencia a 2 clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,08 puntos cada una)	Presentación de la asignatura
Semana 2	<p>Tema 1. Modelos pedagógicos digitales y competencia artística</p> <p>1.1. Introducción y objetivos</p> <p>1.2. Mundo digital y arte</p> <p>1.3. <i>E-learning</i> y competencia artística</p> <p>1.4. <i>B-learning</i> y competencia artística</p> <p>1.5. <i>M-learning</i> y competencia artística</p> <p>1.6. <i>U-learning</i> y competencia artística</p> <p>1.7. Referencias bibliográficas</p>	<p>Caso práctico: Creando mi aula virtual(1,4 puntos)</p> <p>Test Tema 1(0,09 puntos)</p>	Clase del tema 1 y presentación de la actividad 1
Semana 3	<p>Tema 2. Educar con la quinta pared en Primaria</p> <p>2.1. Introducción y objetivos</p> <p>2.2. Hacia una educación móvil y emocionante</p> <p>2.3. Educar con los medios y en los medios</p> <p>2.4. Educación perceptiva y educación expresiva</p> <p>2.5. Experiencias <i>online</i> y <i>offline</i></p> <p>2.6. Dispositivos digitales estáticos y dispositivos digitales dinámicos</p> <p>2.7. Realidad virtual y realidad aumentada</p> <p>2.8. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 2(0,09 puntos)	Clase del tema 2
Semana 4	<p>Tema 3. Recursos digitales <i>offline</i> en educación artística: imágenes</p> <p>3.1. Introducción y objetivos</p> <p>3.2. Programas de edición de imagen <i>offline</i></p> <p>3.3. Profundizamos en GIMP: interfaz y principales herramientas</p>	Foro: ¿Arte y experiencias artísticas solo en digital?(0,8 puntos)	Clase del tema 3 y presentación del foro
Semana 5	<p>Tema 3. Recursos digitales <i>offline</i> en educación artística: imágenes (continuación)</p> <p>3.4. Trabajar con GIMP</p> <p>3.5. Conocemos KRITA: interfaz y principales herramientas</p> <p>3.6. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 3(0,09 puntos)	Clase del tema 3 y resolución de la actividad 1

Semana 6	<p>Tema 4. Recursos digitales <i>offline</i> en educación artística: vídeos</p> <p>4.1. Introducción y objetivos</p> <p>4.2. Fases y procesos de una creación audiovisual</p> <p>4.3. Programas de edición de vídeo <i>offline</i></p> <p>4.4. Profundizamos en la edición de vídeo digital con Shotcut</p> <p>4.5. Pensando temas videográficos en Primaria</p> <p>4.6. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 4(0,09 puntos)	Clase del tema 4
Semana 7	<p>Tema 5. Recursos digitales <i>online</i> en educación artística</p> <p>5.1. Introducción y objetivos</p> <p>5.2. Programas de edición de imagen <i>online</i></p> <p>5.3. Programas de edición de vídeo <i>online</i></p> <p>5.4. Familiarizándonos con la interfaz de los programas <i>online</i> de arte</p>	Test Tema 5(0,09 puntos)	Clase del tema 5
Semana 8	<p>Tema 6. Aplicaciones digitales</p> <p>6.1. Introducción y objetivos</p> <p>6.2. Tipos de <i>apps</i></p> <p>6.3. <i>Apps</i> didácticas</p> <p>6.4. <i>Apps</i> para el arte</p> <p>6.5. Taxonomía de Bloom para la era digital</p> <p>6.6. Referencias bibliográficas</p>	<p>Caso práctico: Diseñando experiencias artísticas reales y virtuales(1,2 puntos)</p> <p>Test Tema 6(0,09 puntos)</p>	Clase del tema 6 y presentación de la actividad 2
Semana 9	<p>Tema 7. Diseñando entornos virtuales de aprendizaje en arte</p> <p>7.1. Introducción y objetivos</p> <p>7.2. ¿Qué son los EVA?</p> <p>7.3. Muros colaborativos: Padlet y otras herramientas digitales</p> <p>7.4. Espacios <i>online</i>: Symbaloo</p> <p>7.5. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 7(0,09 puntos)	Clase del tema 7
Semana 10	<p>Tema 8. Practicando con <i>apps</i> de arte expresivas: dibujar, pintar, modelar</p> <p>8.1. Introducción y objetivos</p> <p>8.2. <i>Finger painting</i> y <i>pencil</i></p> <p>8.3. Dibujamos digitalmente</p> <p>8.4. Pintamos digitalmente</p> <p>8.5. Modelamos digitalmente</p>	Test Tema 8(0,09 puntos)	Clase del tema 8 y resolución de la actividad 2
Semana 11	<p>Tema 9. Practicando con <i>apps</i> de arte expresivas: animar</p> <p>9.1. Introducción y objetivos</p> <p>9.2. La animación digital</p> <p>9.3. <i>Software</i> de animación</p> <p>9.4. Creando taumátropos y folioscopios digitales</p> <p>9.5. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 9(0,09 puntos)	<p>Clase del tema 9</p> <p>Sesión de explicación del modelo de examen</p>

Semana 12	<p>Tema 10. Practicando con <i>apps</i> de arte expresivas: los GIF artísticos</p> <p>10.1. Introducción y objetivos</p> <p>10.2. El GIF. Origen y evolución</p> <p>10.3. Tipos y usos</p> <p>10.4. Procesos de creación de GIF</p> <p>10.5. <i>Apps</i> para crear GIF</p> <p>10.6. Creando GIF a partir de un contenido</p> <p>10.7. Referencias bibliográficas</p>	<p>Trabajo: Cerrando mi aula digital(1,4 puntos)</p> <p>Test Tema 10(0,09 puntos)</p>	Clase del tema 10 y resolución de la actividad 2
Semana 13	<p>Tema 11. Practicando con <i>apps</i> de arte perceptivas: realidad mixta y códigos QR</p> <p>11.1. Introducción y objetivos</p> <p>11.2. Profundizando en la realidad aumentada y la realidad virtual</p> <p>11.3. Los códigos QR</p> <p>11.4. Aplicación de QR en educación artística</p> <p>11.5. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 11(0,09 puntos)	Clase del tema 11 y resolución de la actividad 3
Semana 14	<p>Tema 12. Practicando con <i>apps</i> de arte perceptivas: visitas virtuales a museos</p> <p>12.1. Introducción y objetivos</p> <p>12.2. <i>Apps</i> y museos</p> <p>12.3. Visitamos museos virtualmente</p> <p>12.4. Pensamos actividades perceptivas con arte</p> <p>12.5. Referencias bibliográficas</p>	Test Tema 12(0,05 puntos)	<p>Clase del tema 12</p> <p>Sesión de resolución de dudas</p>
Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de exámenes		

Esta Programación semanal **puede ser modificada** si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.