

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	Tema 1. Programación, robótica y pensamiento computacional en el aula 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Por qué introducir la programación en el aula 1.3. Por qué trabajar con robótica educativa 1.4. El pensamiento computacional 1.5. Referencias bibliográficas	Asistencia a tres clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,1 puntos cada una) Test Tema 1(0,05 puntos)	El profesor programará a lo largo del cuatrimestre las sesiones complementarias correspondientes según las necesidades de los estudiantes Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Elementos básicos de programación 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Algoritmos y diagramas de flujo		Clase del tema 2
Semana 3	Tema 2. Elementos básicos de programación (continuación) 2.3. Estructuración y organización de algoritmos		Clase del tema 2
Semana 4	Tema 2. Elementos básicos de programación (continuación) 2.4. Instrucciones de control 2.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 2(0,05 puntos)	Clase del tema 2
Semana 5	Tema 3. Programación de videojuegos con Scratch 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Introducción a la programación por bloques 3.3. ScratchJR 3.4. Primeros pasos con Scratch		Clase del tema 3
Semana 6	Tema 3. Programación de videojuegos con Scratch (continuación) 3.5. Programación con Scratch 3.6. Scratch en educación 3.7. Control de un robot con Scratch 3.8. Referencias bibliográficas	Actividad 1(1,8 puntos) Test Tema 3(0,05 puntos)	Clase del tema 3
Semana 7	Tema 4. Programación de aplicaciones con App Inventor 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Las aplicaciones como herramienta de aprendizaje en el siglo XXI 4.3. Introducción al entorno de programación de App Inventor 4.4. Referencias bibliográficas	Test Tema 4(0,05 puntos)	Clase del tema 4
Semana 8	Tema 5. Componentes básicos de robótica 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Sistema de control 5.3. Actuadores		Clase del tema 5
Semana 9	Tema 5. Componentes básicos de robótica (continuación) 5.4. Sensores 5.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 5(0,05 puntos)	Clase del tema 5

Semana 10	Tema 6. Programación de robots 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Robots básicos para crear secuencias 6.3. Robots cerrados para programar		Clase del tema 6
Semana 11	Tema 6. Programación de robots (continuación) 6.4. Kits de robótica y robots abiertos 6.5. Simuladores 6.6. Referencias bibliográficas	Actividad 2(1,8 puntos) Test Tema 6(0,05 puntos)	Clase del tema 6
Semana 12	Tema 7. STEAM en el aula 7.1. Introducción y objetivos 7.2. STEAM como modelo de aprendizaje 7.3. STEAM como herramienta para la resolución de problemas	Actividad para foro(1,7 puntos)	Clase del tema 7
Semana 13	Tema 7. STEAM en el aula (continuación) 7.4. Creación de propuestas didácticas que integran STEAM 7.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 7(0,05 puntos)	Clase del tema 7
Semana 14	Tema 8. El internet de las cosas y la robótica 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Introducción al IoT 8.3. Aplicaciones del IoT 8.4. Arduino y el IoT 8.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 8(0,05 puntos)	Clase del tema 8
Semana 15	Semana de repaso		Semana de repaso Explicación del modelo de examen
Semana 16	Semana de exámenes		

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