

Programación semanal

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

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 1	Tema 1. La competencia digital docente 1.1. Necesidad de competencias TIC 1.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas 1.3. Innovación y uso creativo de la tecnología 1.4. Identificación de lagunas en la competencia digital docente	Test tema 1 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. La enseñanza con dispositivos móviles 2.1. E-learning, B-learning y m-learning 2.2. La brecha digital 2.3. La función docente del m-learning 2.4. Estándares en el mobile learning, evaluación y tipologías	Test tema 2 (0,1 puntos)
Semana 3	Tema 3. El aprendizaje móvil: implicaciones para la planificación 3.1. ¿Qué dicen los expertos sobre el uso de los dispositivos móviles en el aula? 3.2. Decisión del mobile learning a nivel de centro 3.3. Infraestructuras, conectividad y planificación para la gestión de la educación mobile 3.4. El lenguaje multimedia 3.5. Interactividad, visualización de los contenidos y criterios de calidad en el diseño de contenidos 3.6. Herramientas en la creación y publicación de contenidos	Test tema 3 (0,1 puntos)
Semana 4	Tema 4. Experiencias educativas con mobile learning 4.1. El objetivo: lograr un aprendizaje con significado con el Mobile learning, una apuesta al futuro 4.2. Niveles en el uso pedagógico del mobile learning 4.3. Recursos y funcionalidades para la aplicación de mobile learning en el aula 4.4. Dispositivos móviles: análisis, regulación para su uso educativo y evoluciones técnicas 4.5. Análisis de los sistemas operativos más compatibles	Actividad individual (5.5 puntos) Test tema 4 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 5. El thinking based learning (TBL): paso previo a la creación de contenidos 5.1. ¿Qué es el thinking based learning? 5.2. Fases y dimensiones del TBL 5.3. Estándares de competencia para el pensamiento crítico 5.4. Proyectos TBL	Test tema 5 (0.1 puntos)

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 6	<p>Tema 6. Creación de contenidos para la metodología flipped classroom</p> <p>6.1. Flipped classroom, concepto y finalidad</p> <p>6.2. De flipped classroom a flipped learning</p> <p>6.3. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?</p> <p>6.4. Indicadores para la creación de contenidos en flipped classroom</p> <p>6.5. Mobile learning: su utilidad para flipped classroom/learning</p> <p>6.6. Edición de vídeo para generar contenidos</p> <p>6.7. Utilización de apps como herramientas de creación</p>	<p>Test tema 6 (0.1 puntos)</p>
Semana 7	<p>Tema 7. La gamificación como estrategia didáctica</p> <p>7.1. El uso del juego en el aula: ventajas y desventajas</p> <p>7.2. El uso del juego como dinamizador de emociones</p> <p>7.3. Planteamiento del proceso de gamificación y sus dinámicas en los procesos de aprendizaje</p> <p>7.4. La evaluación en el juego</p> <p>7.5. Ideas para la gamificación</p>	<p>Actividad grupal (3 puntos)</p> <p>Test tema 7 (0.1 puntos)</p>
Semana 8	<p>Tema 8. Mundos virtuales 3D en la educación</p> <p>8.1. QR</p> <p>8.2. Realidad aumentada</p> <p>8.3. Impresión 3D</p>	
Semana 9	<p>Tema 8. Mundos virtuales 3D en la educación</p> <p>8.4. Reconocimiento de imágenes, patrones y formas</p> <p>8.5. Sistemas de visualización en 3D</p>	<p>Test tema 8 (0.1 puntos)</p>
Semana 10	<p>Tema 9. Introducción a la programación. Herramientas de programación. Primeros pasos con Arduino</p> <p>9.1. Programación y robótica en educación</p> <p>9.2. Herramientas de programación: Scratch, S4A, AppInventor, Bitbloq, Arduino</p> <p>9.3. Entradas y salidas digitales y entradas analógicas</p>	<p>Test tema 9 (0.1 puntos)</p>
Semana 11	<p>Tema 10. Los algoritmos, Bitbloq 2 y nuestro primer «hola mundo»</p> <p>10.1. Los algoritmos</p> <p>10.2. Primeros pasos con Bitbloq 2</p> <p>10.3. «Hola mundo»: nuestra placa hace ruido</p>	
Semana 12	<p>Tema 10. Los algoritmos, Bitbloq 2 y nuestro primer «hola mundo»</p> <p>10.4. Encadenando sonidos</p> <p>10.5. Controlando nuestro sonido: suena solo de noche y un estribillo para cada momento del día</p>	<p>Test tema 10 (0.1 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 13	Tema 11. Variables, funciones y bucles 11.1. Las variables 11.2. Bucle while	
Semana 14	Tema 11. Variables, funciones y bucles 11.3. Las funciones	
Semana 15	Tema 11. Variables, funciones y bucles 11.4. Bloques avanzados: Bucle Contar (for)	Actividad individual (5.4 puntos) Test tema 11 (0.1 puntos)
Semana 16	Tema 12. Teleoperando robots 12.1. Teleoperación de robots 12.2. Teoría de los protocolos de comunicación 12.3. Programando un robot teleoperado: Sensores de luz, reconocimiento facial, sensores de movimiento y giroscopios y Motores 12.4. Últimas tendencias en robótica educativa: Internet de las cosas, Programación de apps, Electrónica.	Test tema 12 (0.1 puntos)
Semana 17	Semana de exámenes	

NOTA

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