

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	Semana de introducción a la asignatura	
Semana 2	Tema 1. Introducción a la programación: herramientas de programación 1.1 Introducción y objetivos 1.2 Programación y robótica en educación 1.3 Algoritmos: ejercicios introductorios	
Semana 3	Tema 1. Introducción a la programación: herramientas de programación (continuación) 1.4 Los robots, sus componentes y acciones 1.5 Herramientas y plataformas para la programación 1.6 Referencias bibliográficas	Test tema 1 (0,1 puntos)
Semana 4	Tema 2. Por qué la robótica en el aula del siglo XXI 2.1 Introducción y objetivos 2.2 Nuevos espacios, nuevos materiales y nuevas habilidades: makerspaces y robots educativos 2.3 Proyectos STEAM y Arduino	
Semana 5	Tema 2. Por qué la robótica en el aula del siglo XXI (continuación) 2.4 Primeras etapas educativas y robótica 2.5 Educación secundaria y robótica 2.6 Otros espacios formativos 2.7 Referencias bibliográficas	Foro: Programación, currículo y competencias profesionales (2,3 puntos) Test tema 2 (0,1 puntos)
Semana 6	Tema 3. Condicionales, bucles, variables y funciones 3.1 Introducción y objetivos 3.2 Condicionales 3.3 Bucles	
Semana 7	Tema 3. Condicionales, bucles, variables y funciones (continuación) 3.4 Variables 3.5 Funciones	Test tema 3 (0,1 puntos)
Semana 8	Tema 4. Programación por bloques: Scratch 4.1 Introducción y objetivos 4.2 Introducción a la programación por bloques 4.3 Primeros pasos con Scratch	

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)
Semana 9	Tema 4. Programación por bloques: Scratch (continuación) 4.4 Programación de instrucciones de control 4.5 Programación de variables y funciones 4.6 Control de un robot con Scratch y mBlock	Actividad: Animación con Scratch (6 puntos) Test tema 4 (0,1 puntos)
Semana 10	Tema 5. Actuadores y sensores 5.1 Introducción y objetivos 5.2 Actuadores	
Semana 11	Tema 5. Actuadores y sensores (continuación) 5.3 Sensores	Test tema 5 (0,1 puntos)
Semana 12	Tema 6. Casos prácticos 6.1 Introducción y objetivos 6.2 Juego 1: iniciación al pensamiento computacional, programamos por trazos	
Semana 13	Tema 6. Casos prácticos (continuación) 6.3 Juego 2: la patata caliente 6.4 Juego 3: nuestro «Hola UNIR!» en JavaScript	Test tema 6 (0,1 puntos)
Semana 14	Tema 7. Últimas tendencias en robótica educativa 7.1 Introducción y objetivos 7.2 Internet de las cosas 7.3 Programación de apps	Actividad: Programa con App Inventor (6 puntos)
Semana 15	Tema 7. Últimas tendencias en robótica educativa (continuación) 7.4. Últimas tendencias en electrónica	Test tema 7 (0,1 puntos)
Semana 16	Semana de repaso	
Semana 17	Semana de Exámenes	

NOTA

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