

**Programación y robótica**

<b>Número total de créditos ECTS</b>	6	
<b>Tipología</b>	Optativa	
<b>Organización temporal</b>	Semestre 2	
<b>Modalidad</b>	Virtual	
<b>Idioma</b>	Castellano	
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas de programación educativa, Bloques y código.</li> <li>Pensamiento computacional y su implicación a las materias del currículo.</li> </ul>	
<b>Resultados de aprendizaje TÍTULO</b>	<b>Habilidades y destrezas</b>	HD03 Implementar proyectos de innovación educativa con tecnologías digitales. HD07 Aplicar técnicas y estrategias para la mejora de la competencia digital del alumnado.
<b>Resultados de aprendizaje ASIGNATURA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Integrar estrategias de pensamiento computacional en el currículo educativo.</li> <li>Elaborar proyectos educativos con programación y robótica.</li> </ul>		

Actividades formativas	Horas totales
Clases Expositivas síncronas	10
Seminarios síncronos	2
Clases prácticas síncronas	10
Actividades Dirigidas Asíncronas	24
<b>Tutorías</b>	12
<b>Trabajo autónomo</b>	88
<b>Prueba de evaluación final</b>	4
<b>Total</b>	<b>150</b>

Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
Evaluación final: prueba o examen virtual	50	50
Resolución problemas	10	30
Estudio casos / Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>120</b>

<b>Observaciones</b>	<p>Esta asignatura se debe cursar obligatoriamente dentro de la especialidad en Tecnopedagogía</p> <p><b>Resultados del aprendizaje de la Especialidad en Tecnopedagogía:</b>            CCT02 Conocer las herramientas de programación y pensamiento computacional avanzadas aplicables en contextos de enseñanza.            HDT02 Aplicar el pensamiento computacional en distintas áreas del currículo educativo.            CPT02 Elaborar proyectos educativos que integren la programación y la robótica para enriquecer el aprendizaje.</p>
----------------------	---