

FICHA TÉCNICA

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID	
<b>Título de la actividad</b>	<b>PROGRAMACIÓN CON PROCESSING EN EL AULA DE SECUNDARIA</b>
<b>Modalidad formativa</b>	SEMIPRESENCIAL
<b>Correspondencia horas/créditos</b>	20 horas: 12 presenciales + 8 en línea
<b>Estimación horas en línea</b>	<p>12 actividades para la realización online por parte de los alumnos. El tiempo estimado para la realización de estas 12 actividades es de 8 horas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto 1: Dibujar (40 min)</li> <li>• Reto 2: Funciones (40 min)</li> <li>• Reto 3: Textos (40 min)</li> <li>• Reto 4: Sonidos (40 min)</li> <li>• Reto 5: Mickey Mouse (40 min)</li> <li>• Reto 6: Dejando Rastro (40 min)</li> <li>• Reto 7: Desplazamiento del texto (40 min)</li> <li>• Reto 8: Vídeo (40 min)</li> <li>• Reto 9: Crear objetos (40 min)</li> <li>• Reto 10: La pelota bota (40 min)</li> <li>• Reto 11: El Cometa (40 min)</li> <li>• Reto 12: Tierra y Luna (40 min)</li> </ul>
<b>Calendario/Horas</b>	<p>Martes y jueves de 17:00 a 20:00 horas. Sesiones: 15-17-22-24 de octubre. Finalización 31 de octubre.</p>
<b>Destinatarios</b>	<p>a) El profesorado de los centros públicos, privados concertados y privados, en los que se impartan las enseñanzas no universitarias establecidas en las normas educativas vigentes, ya sean de régimen general o de régimen especial.</p> <p>b) El personal docente, técnico-educativo y otro personal reconocido como tal por las normas educativas vigentes, en centros públicos o, en su caso, privados, que realice tareas docentes, de apoyo educativo o personal docente, que se encuentre en situación equiparada a la del servicio activo a efectos administrativos.</p>
<b>Nº de plazas</b>	15

<p><b>Contenidos/actividades</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Currículo de “Tecnología, programación y robótica”, identificando los contenidos que pueden impartirse con Processing.</li> <li>• Entorno de desarrollo de Processing</li> <li>• Diferentes formas de trabajar Processing: Python, Java, Android y JavaScript.</li> <li>• Diseño de programas y su aplicación en el aula.</li> </ul>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Para la superación del curso es necesario que el/la alumno/a realice las actividades propuestas, retos, que se detallan en el apartado “<i>Estimación horas en línea</i>”, representando cada uno de ellos un 3% en la ponderación de la nota final del curso.</p> <p>La parte presencial del curso y la elaboración de la propuesta educativa propia, unidad didáctica de aplicación en el aula de los conocimientos del curso, representan el 64% de la ponderación final.</p>
<p><b>Otras observaciones</b></p>	<p>Las actividades del Aula Virtual se abrirán una cada día del curso que no haya sesión presencial: a las 9:00 el enunciado y a las 21:00 la solución. Los alumnos podrán conectarse a lo largo del día para realizarla y resolver dudas en el foro del curso, en el que tanto los tutores como los compañeros podrán resolver dudas. Una vez abierta la solución, los alumnos podrán resolver dudas de la misma forma, a través del foro.</p>