Introducción a la Programación con Python y ROBO

1. Objetivo

El objetivo de este módulo es que los estudiantes comprendan los conceptos básicos de la programación y el lenguaje Python, desarrollando habilidades para escribir y comprender código en Python mediante una progresión de ejercicios prácticos y teóricos.

2. Duración

8 semanas (16 clases).

3. Materiales Necesarios

- · Computadoras con Python instalado.
- Acceso a un entorno de desarrollo integrado (IDE).
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos de código.
- Acceso a recursos en línea para la consulta de documentación y ejemplos.
- Cuadernos o dispositivos electrónicos para tomar notas.

4. Estructura de la Actividad

4.1. Introducción a la Programación y Python (1 sesión)

- Introducción a la programación con Python
 - Descripción: Explicación de los conceptos básicos de la programación y la sintaxis de Python con ejemplos de código sencillo que los estudiantes pueden ejecutar y modificar observando cómo se comporta al realizar cambios.

4.2. Valores, Tipos y Variables (1 sesión)

- Introducción a los valores, tipos de datos y variables en Python.
 - Descripción: Ejercicios sobre la creación de variables y manipulación de diferentes tipos de datos.

4.3. Operadores y Expresiones (1 sesión)

- Explicación de operadores aritméticos y lógicos en Python
 - Descripción: Introducción a los operadores básicos y su uso en expresiones. Resolución de problemas simples usando operadores aritméticos y lógicos.

4.4. Decisiones con if y else (1 sesión)

- Introducción a las estructuras condicionales en Python (10 minutos)
 - Descripción: Explicación de cómo usar if, else, y elif para tomar decisiones en los programas. Resolución de ejercicios con condicionales básicas para resolver problemas simples.

4.5. Funciones y Variables (1 sesión)

- Introducción a la creación y uso de funciones en Python (10 minutos)
 - Descripción: Introducción a las funciones, su creación y su uso en la programación con ejercicios sobre cómo escribir y llamar funciones en Python.

4.6. Bucles for y while (1 sesión)

- Introducción a los bucles for y while en Python (10 minutos)
 - Descripción: Explicación y ejercicios de cómo usar bucles for y while para repetir tareas.

4.7. Diario de clase (durante todas las sesiones)

• Resumir, en el cuaderno y a mano, los puntos clave de la sesión.



5. Rúbrica de Calificación

Criterio	No Entrega	Mejorable	Bien	Excelente
Resolución de	No se	Ejercicios	Ejercicios	Ejercicios
ejercicios	presenta	incompletos	completos	completos y
		(4 puntos)	con errores	correctos
		(i paintoo)	mínimos	(4 puntos)
			(3 puntos)	()
Comprensión	No se	Cuaderno	Cuaderno	Cuaderno
de conceptos	presenta	incompleto	completo	completo y bien
	cuaderno	(3 puntos)	(5 puntos)	estructurado
				(6 puntos)

6. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados

- **ODS 4: Educación de calidad** Fomentar una educación inclusiva y de calidad a través de la enseñanza de habilidades de programación.
- ODS 9: Industria, innovación e infraestructura Promover la innovación tecnológica y sus impactos en la sociedad.
- ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas Reflexionar sobre la ética en la programación y la inteligencia artificial.

7. Inclusión de los DUA

- Principio 1: Proporcionar múltiples medios de representación
 - Aplicación en la Actividad: Uso de ejemplos visuales y explicaciones verbales para atender a diferentes estilos de aprendizaje.
- Principio 2: Proporcionar múltiples medios de acción y expresión
 - Aplicación en la Actividad: Los estudiantes podrán demostrar su comprensión a través de la programación, presentación de resultados y participación en discusiones.
- Principio 3: Proporcionar múltiples medios de implicación
 - Aplicación en la Actividad: Se fomentará la participación mediante actividades en grupo y el desarrollo de proyectos prácticos.

8. Resultados Esperados

Al finalizar este módulo, los estudiantes habrán:

- Adquirido una comprensión sólida de los fundamentos de la programación en Python.
- Desarrollado habilidades para escribir y depurar código en Python.
- Reflexionado críticamente sobre el uso y aplicación de la programación en distintos contextos.