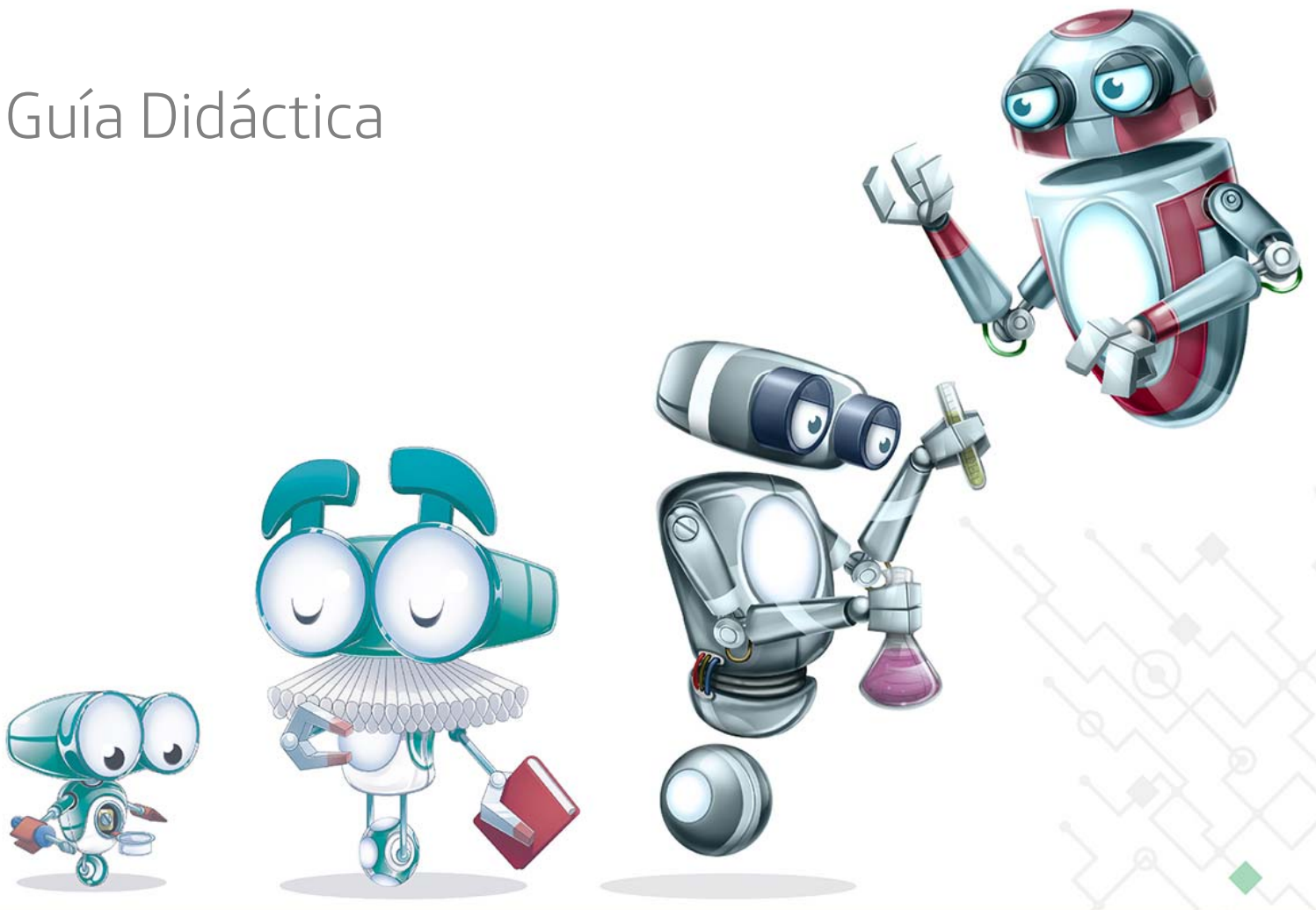


# Formación en Tecnología, Programación y Robótica

## Introducción a la programación con HTML5 y JavaScript

Guía Didáctica



# Índice

Introducción a la programación con HTML5 y JavaScript.....	3
Descripción del curso .....	3
A quién va dirigido.....	3
Objetivos .....	3
Contenidos de los módulos.....	4
Tutorización y acompañamiento .....	4
Criterios de superación .....	5
Línea temporal del curso .....	6

# Introducción a la programación con HTML5 y JavaScript

## Descripción del curso

Curso de introducción a la programación mediante el uso de herramientas de software libre. El curso acerca al profesor a la programación de forma práctica, de modo que pueda aprender conceptos relacionados con la creación de páginas web.

Curso de introducción a la programación mediante el uso de herramientas de software libre. El curso acerca al profesor a la programación de forma práctica, de modo que pueda aprender conceptos relacionados con la creación de páginas web. La programación se construye sobre una serie de reglas formales (sintaxis) y de funciones capaces de realizar una serie de operaciones. Se aprenderán una serie de conceptos básicos como la diferencia entre código compilado e interpretado.

También se explica la naturaleza de Internet, cómo se envía la información de servidores hasta navegadores y cómo se crean páginas web sencillas. Por último, se muestran las funcionalidades de JavaScript para conseguir páginas web dinámicas.

## A quién va dirigido

A maestros y profesores que quieran crear páginas web con HTML5 en las que puedan integrar funcionalidades dinámicas con JavaScript. Aunque no son necesarios conocimientos previos sí es conveniente que conozcan las bases del HTML.

## Objetivos

Los objetivos generales de estos cursos son:

- Trabajar con contenido de una página web estructurándolo con etiquetas.
- Aplicar las hojas de estilo CSS sobre una página web
- Modificar una página diseñada a través del código fuente.
- Adaptar páginas disponibles en gestores de contenido
- Conocer las funciones JavaScript.
- Crear páginas web dinámicas aplicando JavaScript

## Contenidos de los módulos

A continuación, se enumeran los contenidos que se desarrollan en este curso.

- Módulo: Internet, páginas web y HTML. HTML5:
  - ¿Cómo funcionan las páginas web?
  - Monta un servidor web en 10 minutos.
  - Estructura de un documento HTML.
  - Etiquetas HTML básicas.
  - Tablas.
  - Listas
  - Utilizando CSS.
  - Clases e id en CSS.
  - Mi página de inicio en un RaspBerry Pi.
  - Instalando un Wordpress.
  - Cambiar CSS en Wordpress.
  - Actividad de evaluación del módulo.
- Módulo: JavaScript y sus librerías:
  - ¿Cómo funciona JavaScript?
  - JavaScript.
  - Ejemplo de JavaScript.
  - ¿Qué es el DOM?
  - Ejemplo de uso del DOM.
  - ¿Qué es el HTML5?
  - Juego en JavaScript.
  - Generando JavaScript desde Processing.
  - Juego con HTML5.
  - Actividad de evaluación del módulo.

## Tutorización y acompañamiento

El curso es **tutorizado y dinamizado**. Por la naturaleza de los contenidos y el tratamiento que se les ha dado se sigue una metodología de acompañamiento con dinamización en espacios comunes (foros) que además sirven para crear una comunidad de aprendizaje en la que poder compartir experiencias e inquietudes entre todos los docentes inscritos.

**El tutor es un guía** que facilita el aprendizaje y proporciona soluciones a las dudas planteadas en los foros.

Las actividades y evaluaciones planteadas se han concebido para ofrecer la máxima **flexibilidad** a los docentes inscritos, de tal manera que son ellos los responsables de

conseguir la certificación. Se plantean actividades y ejercicios de refuerzo, que se evalúan entre pares (**P2P**) y un **test de autoevaluación**. Las actividades de evaluación se deben **superar con el 75%** de la calificación.

Respecto a las **actividades P2P** que aparecen en el curso, para superarlas, es fundamental que se comprenda que es tan importante realizar la actividad como valorar las de los compañeros que aleatoriamente asignará el sistema a cada profesor. La mayoría de actividades P2P son de refuerzo y no son obligatorias.

Además de las actividades enumeradas, obligatoriamente los profesores deberán entregar una **actividad final**, que se valorará de igual forma que las **P2P**.

Se recomienda que al comenzar el curso los profesores lleven a sus agendas personales las fechas de realización de las actividades obligatorias que se han de realizar en una determinada fecha o con una fecha tope.

## Criterios de superación

Para poder obtener el certificado de la **Xunta de Galicia** deben cumplirse cada uno de los siguientes requisitos:

- Realizar todas las **actividades obligatorias**. En cada actividad se indica si es o no obligatoria.
- Obtener en todos los **test o actividades finales de autoevaluación de cada módulo** al menos un **75%** de calificación.
- Entregar y valorar la **actividad P2P obligatoria** que aparecen en el último módulo en la que se aúnan los contenidos de todo el curso.
- Entregar una **actividad final del itinerario** tal como se indica en la introducción de dicha actividad en la plataforma y que también tendrá el formato P2P.

Los **certificados de aprovechamiento** parciales del curso se generan automáticamente desde la plataforma en formato digital y el usuario lo puede descargar desde el apartado correspondiente de su perfil.

El **certificado de superación** del curso lo otorga la Consellería de Educación de Galicia tras comprobar que supera todos los criterios para poder certificar.

## Línea temporal del curso

El curso permanece abierto durante todo el tiempo de impartición del itinerario, el estudiante puede acceder libremente a él durante todo este período. Los test de autoevaluación se pueden realizar en cualquier momento, la actividad P2P del último módulo deberá realizarse antes de la fecha indicada. Se recomiendan **9 horas de estudio semanales**.

Cursos	Inicio	P2P	Fin
Internet, páginas web y HTML. HTML5	16-abr	-	31-jul
JavaScript y sus librerías	16-abr	-	31-jul
Galicia. Actividad final del itinerario (P2P)	16-abr	31-jul*	31-jul

\* El participante en el itinerario deberá realizar una actividad final utilizando lo aprendido en este curso o cualquiera que conforme el itinerario.

*Telefonica*

---

EDUCACIÓN  
DIGITAL

**SCOLARTIC\_**  
Creando Código