

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA ESO

FORMA DE TRABAJAR

- Se trabaja en clase.
- Se evalúa por trabajos.
- Trabajos colaborativos, individuales y en grupo.
- Uso de plataformas digitales.
- Exposición de trabajos finales
- Mayor profundización según el nivel

CONOCE TU ORDENADOR

Conoce las características de tus dispositivos para sacarle más partido a tus trabajos.



¡Acompáñame!

1



INTERNET Y SEGURIDAD INFORMÁTICA

Aprende a navegar, seleccionar contenidos y almacenar tus contenidos de forma segura.



WWW.



APRENDE A PROGRAMAR

Programa tus propios juegos y aplicaciones, desarrolla el pensamiento computacional.



2

3

4

5

CONTROLA Y PROGRAMA PLACAS Y SENSORES

Conoce como se controlan los robots programando sus "cerebros" (placas controladoras) desde tus dispositivos.



PON A FUNCIONAR Y CONTROLA TU ROBOT

Puedes manejar el robot y controlarlo desde diferentes dispositivos. Diseña su recorrido con programas de diseño e imprime con la impresora 3D.



CONSTRUYE TU FUTURO

- APRENDE LAS BASES SI QUIERES ESTUDIAR LAS CARRERAS DEL PRESENTE Y DEL FUTURO ASEGURO TU SALIDA LABORAL SIMPÁTICO.

COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA ESO

GENERALIDADES

- CURSOS A LOS QUE VA DIRIGIDA: DE 1º A 3º ESO
- PROFESORADO QUE LA IMPARTE: Profesorado de los Departamentos de Tecnología, Informática y Matemáticas.
- PARA QUÉ SIRVE: Para iniciar al alumnado en los lenguajes de programación y en la construcción de pequeños robots.

CONTENIDOS

- Programación y desarrollo de software: introduce al alumnado en los lenguajes informáticos.
- Computación física y robótica: trata sobre la construcción de sistemas y robots programables .
- Inteligencia Artificial, datos masivos y ciberseguridad,

ACTIVIDADES

- Se propone que el alumnado construya sus propios productos, prototipos o artefactos computacionales, tales como programas, simulaciones, visualizaciones, narraciones y animaciones digitales, sistemas robóticos y aplicaciones web.
- Exposición y divulgación en nuestra FERIA DE LA CIENCIA.