

Etapa	Educación Secundaria Obligatoria
Curso	Tercer Curso
Asignatura	Computación y Robótica

Descripción de la asignatura

Computación y Robótica es una materia del bloque de asignaturas optativas que se oferta en los cursos primero, segundo y tercero de Educación Secundaria Obligatoria. Su finalidad es permitir que los alumnos y las alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robóticos, como herramientas que permitan cambiar el mundo, desarrollando una serie de capacidades cognitivas integradas en el denominado Pensamiento Computacional.

Desde nuestra comunidad autónoma, y en virtud de la consecución de los objetivos planteados para el desarrollo sostenible de la Agenda 2030, así como especialmente para la adquisición de la competencia digital del Perfil de salida a la finalización de la etapa básica, dicha materia se antoja fundamental en un entorno cada vez más específicamente tecnificado.

Esta forma de pensar promueve el razonamiento relacionado con sistemas y problemas, mediante un conjunto de técnicas y prácticas bien definidas. Se trata de un proceso basado en la creatividad, la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico y crítico que permite, formular problemas, analizar información, modelar y automatizar soluciones, evaluarlas y generalizarlas. Además, el aprendizaje de esta materia debe fomentar una actitud de creación de prototipos y productos que ofrezcan soluciones a problemas reales identificados en la vida diaria del alumnado y en el entorno del centro docente. El objetivo, por tanto, de Computación y Robótica es unir el aprendizaje con el compromiso social.

Del mismo modo, puede decirse que la computación es la disciplina dedicada al estudio, diseño y construcción de programas y sistemas informáticos, sus principios y prácticas, aplicaciones e impacto que estas tienen en nuestra sociedad. Se trata de una materia con un cuerpo de conocimiento bien establecido, que incluye un marco de trabajo centrado en la resolución de problemas y en la construcción de conocimiento. La computación, por tanto, es el motor innovador de la sociedad del conocimiento actual, situándose en el núcleo del denominado sector de actividad cuaternario, relacionado con la información.

Por otro lado, la robótica es un campo de investigación multidisciplinar, en la frontera entre las ciencias de la computación y la ingeniería, cuyo objetivo es el diseño, la construcción y operación de robots, entendidos como sistemas autónomos que perciben el mundo físico y actúan en consecuencia, realizando tareas al servicio de las personas. A día de hoy, se emplean de forma generalizada, desarrollando trabajos en los que nos apoyan o incluso nos sustituyen.

Competencias específicas

1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.
2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.
3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.
4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.
5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad.
6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

La evaluación del alumnado tendrá como elementos formativos los siguientes instrumentos de evaluación:

- Cuestionarios.
- Programación con Scratch.
- Programación de Micro:bit.
- Trabajo colaborativo de programación.
- Trabajo de recogida, análisis y presentación de datos.
- Diseño de aplicaciones de IA.
- Análisis de páginas web.
- Diseño de páginas web.
- Infografía.

La calificación final del alumnado se obtendrá como media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada criterio.

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. El I.E.S. fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la educación secundaria.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en el trabajo en el que se hubiera detectado. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

INSTRUMENTO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Cuestionarios	1.1, 6.3, 6.4.
Programación con Scratch	1.3.
Programación de Micro:bit	1.2, 1.4
Trabajo colaborativo de programación	2.1.
Programación con App Inventor	2.2, 2.3.
Trabajo de datos	4.1
Diseño aplicaciones IA	4.2.
Diseño páginas web	5.1, 5.2.
Infografía	6.1, 6.2, 6.3, 6.4

- A. Introducción a la Programación.
 - CYR.3.A.1. Conexión de los lenguajes de programación visuales con los lenguajes de programación textuales.
 - CYR.3.A.2. Generación de programas con especificaciones básicas en lenguajes de bloques.
 - CYR.3.A.3. Secuencia de instrucciones. Implementación de algoritmos.
 - CYR.3.A.4. Bucles y condicionales anidadas básicas.
 - CYR.3.A.5. Entornos de interacción con el usuario.

 - B. Internet de las cosas.
 - CYR.3.B.1. Aplicaciones de los sensores IoT.
 - CYR.3.B.2. Conexión de dispositivo a la nube.
 - CYR.3.B.3. Características básicas de los protocolos de comunicación: Zigbee, Bluetooth (BLE), Z-Wave, etc.
 - CYR.3.B.4. Aplicaciones móviles IoT.

 - C. Robótica.
 - CYR.3.C.1. Concepto de grado de libertad.
 - CYR.3.C.2. Tipología de las articulaciones.
 - CYR.3.C.3. Configuraciones morfológicas y parámetros característicos de los robots industriales.
 - CYR.3.C.4. Análisis de los AGV (Automated Guided Vehicles).
 - CYR.3.C.5. Programación con lenguaje de texto de microprocesadores.

 - D. Desarrollo móvil.
 - CYR.3.D.1. Uso básico de IDEs de lenguajes de bloques para móviles.
 - CYR.3.D.2. Programación orientada a eventos.
 - CYR.3.D.3. Definición de eventos.
 - CYR.3.D.4. Generadores de eventos: los sensores.
 - CYR.3.D.5. E/S: captura de eventos y su respuesta.

 - E. Desarrollo web.
 - CYR.3.E.1. Análisis de la estructura de las páginas web.
 - CYR.3.E.2. Servidores web: tipología.
 - CYR.3.E.3. Formatos de animación web.
 - CYR.3.E.4. Herramientas de animación web.

 - F. Fundamentos de la computación física.
 - CYR.3.F.1. Sistemas de computación: aplicaciones.
 - CYR.3.F.2. Microcontroladores: tipología.
 - CYR.3.F.3. Hardware: clasificación de los componentes y Software: ciclo de vida.
 - CYR.3.F.4. Seguridad eléctrica: cortafuegos o firewall de hardware, y módulos de seguridad de hardware (HSM).

 - G. Datos masivos.
 - CYR.3.G.1. Clasificación de los metadatos.
 - CYR.3.G.2. Uso de Metadatos.
 - CYR.3.G.3. Almacenamiento de Metadatos.
 - CYR.3.G.4. Data scraping.

 - H. Inteligencia Artificial.
 - CYR.3.H.1. Situación actual de la Inteligencia Artificial.
 - CYR.3.H.2. Ética y responsabilidad social en el uso de IA: análisis y consecuencias del mal uso.
 - CYR.3.H.3. Agentes inteligentes simples: funcionamiento.
 - CYR.3.H.4. Aprendizaje automático: casos prácticos.
 - CYR.3.H.5. Aprendizaje por refuerzo: aplicaciones.

 - I. Ciberseguridad.
 - CYR.3.I.1. Ciberseguridad: tipologías.
 - CYR.3.I.2. Ciberseguridad: necesidad y concienciación.
-

CYR.3.I.3. Tipos de Malware y antimalware: protección.

CYR.3.I.4. Interacción de plataformas virtuales: soluciones.

CYR.3.I.5. Ley de propiedad intelectual.

Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos

Competencias específicas	Criterios de evaluación 3º ESO	Saberes básicos
<p>1. Comprender el impacto que la computación y la robótica tienen en nuestra sociedad y desarrollar el pensamiento computacional para realizar proyectos de construcción de sistemas digitales de forma sostenible.</p> <p>CL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4, CPSAA1, CC4 y CE1.</p>	<p>1.1. Comprender el funcionamiento de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.</p>	<p>CYR.3.C.1. CYR.3.B.1. CYR.3.B.2. CYR.3.B.3. CYR.3.B.4.</p>
	<p>1.2. Reconocer los conceptos básicos de la robótica, así como las configuraciones morfológicas más comunes.</p>	<p>CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4.</p>
	<p>1.3. Entender cómo funciona un programa informático, la manera de elaborarlo y sus principales componentes.</p>	<p>CYR.3.A.1 CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5.</p>
	<p>1.4. Comprender los principios de ingeniería en los que se basan los robots, su funcionamiento, componentes y características.</p>	<p>CYR.3.C.1. CYR.3.C.2. CYR.3.C.3. CYR.3.C.4. CYR.3.C.5.</p>
<p>2. Producir programas informáticos, colaborando en un equipo de trabajo y creando aplicaciones sencillas, mediante lenguaje de bloques, utilizando las principales estructuras de un lenguaje de programación para solventar un problema determinado o exhibir un comportamiento deseado.</p> <p>STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.</p>	<p>2.1. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles, desarrollando un programa informático y generalizando las soluciones, tanto de forma individual como trabajando en equipo, colaborando y comunicándose de forma adecuada.</p>	<p>CYR.3.A.1. CYR.3.A.2. CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.A.5.</p>
	<p>2.2. Entender el funcionamiento interno de las aplicaciones móviles y cómo se construyen, dando respuesta a las posibles demandas del escenario a resolver.</p>	<p>CYR.3.A.3. CYR.3.A.4. CYR.3.D.1. CYR.3.D.2. CYR.3.D.3.</p>
	<p>2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil y generalizando las soluciones.</p>	<p>CYR.3.D.1. CYR.3.D.2. CYR.3.D.4. CYR.3.D.5. CYR.3.B.4.</p>
<p>3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.</p> <p>STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.</p>	<p>3.1. Ser capaz de construir un sistema de computación o robótico, promoviendo la interacción con el mundo físico en el contexto de un problema del mundo real, de forma sostenible.</p>	<p>CYR.3.F.1. CYR.3.F.2. CYR.3.F.3. CYR.3.F.4.</p>
<p>4. Recopilar, almacenar y procesar datos, identificando patrones y descubriendo conexiones para resolver problemas mediante la Inteligencia Artificial entendiendo cómo nos ayuda a mejorar nuestra comprensión del mundo.</p> <p>STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.</p>	<p>4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de metadatos generados hoy en día, siendo capaces de entender su ciclo de vida, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.</p>	<p>CYR.3.G.1. CYR.3.G.2. CYR.3.G.3.</p>
	<p>4.2. Comprender los principios básicos de funcionamiento de los agentes inteligentes y de las técnicas de aprendizaje automático, con objeto de aplicarlos para la resolución de situaciones mediante la Inteligencia Artificial.</p>	<p>CYR.3.H.1. CYR.3.H.2. CYR.3.H.3. CYR.3.H.4.</p>

		CYR.3.H.5.
	4.3. Comprender los principios de funcionamiento del Data Scraping.	CYR.3.G.4.
5. Utilizar y crear aplicaciones informáticas y web sencillas, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa, protegiendo la identidad online y la privacidad. STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.	5.1. Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	CYR.3.E.1. CYR.3.E.2.
	5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	CYR.3.E.3. CYR.3.E.4.
6. Conocer y aplicar los principios de la ciberseguridad, adoptando hábitos y conductas de seguridad, para permitir la protección del individuo en su interacción en la red. STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección activa del individuo en su interacción en la red.	CYR.3.I.1. CYR.3.I.2. CYR.3.I.3.
	6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	CYR.3.I.4.
	6.3. Reconocer y comprender la propiedad intelectual de los materiales alojados en Internet.	CYR.3.I.5.
	6.4. Conocer las estrategias de ciberseguridad que garantizan protección a los usuarios de Internet.	CYR.3.I.2. CYR.3.I.3.