



DEPARTAMENTO: TECNOLOGÍA

MATERIA: Computación y Robótica

NIVEL: 1º ESO

DESCRIPTOR ES ASOCIADOS (Competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
			Nomenclatura/Desarrollo
CCL3, STEM2, STEM3, CD1, CD4, PSAA1, CC4 y CE1.	<b>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.</b>	1.1. Comprender el funcionamiento global de los sistemas de computación física, sus componentes y principales características.	CYR.1.C.1. Definición de robot.
			CYR.1.B.1. Definición y componentes IoT.
			CYR.1.B.2. Funcionamiento de IoT.
			CYR.1.B.3. Tipos de Comunicaciones de dispositivos IoT.
		1.2 Reconocer el papel de la robótica en nuestra sociedad, indicando el marco elemental de trabajo de los mismos.	CYR.1.C.2. Leyes de la robótica.
			CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos.
		1.3. Entender la estructura básica de un programa informático.	CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo.
			CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales.
		1.4. Comprender los principios básicos de ingeniería en los que se basan los robots.	CYR.1.C.3. Aproximación a los componentes de un robot: sensores, efectores y actuadores.
			CYR.1.C.4. Mecanismos de locomoción y manipulación.
			CYR.1.C.5. Introducción a la programación de robots.



DESCRIPTOR ES ASOCIADOS (Competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
			Nomenclatura/Desarrollo
STEM1, STEM3, CD3, CD5, CPSAA3, CE3, CCEC3.	<b>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.</b>	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.	CYR.1.A.1. Introducción a los lenguajes de programación visuales. Tipos.
			CYR.1.A.2. Introducción a los Lenguaje de bloques.
			CYR.1.A.3. Secuencia básica de instrucciones. Concepto de algoritmo.
			CYR.1.A.4. Reconocimiento de tareas repetitivas y condicionales.
			CYR.1.A.5. Determinación de los elementos para la interacción con el usuario.
		2.3. Conocer y resolver la variedad de problemas posibles desarrollando una aplicación móvil, particularizando las soluciones.	CYR.1.D.1. Introducción a los IDEs de lenguajes de bloques para móviles.
			CYR.1.D.2. Introducción a la programación orientada a eventos.
			CYR.1.D.4. Generadores de eventos: los sensores.
			CYR.1.D.5. Introducción a las E/S: captura de eventos y su respuesta.
			CYR.1.B.4. Aplicaciones móviles IoT.
STEM2, STEM3, STEM5, CD3, CD4, CD5, CC3, CE3.	<b>3. Diseñar y construir sistemas de computación físicos o robóticos sencillos, aplicando los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones automatizadas a problemas planteados.</b>	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.	CYR.1.F.1. Introducción a los sistemas de computación.
			CYR.1.F.2. Concepto de microcontroladores.
			CYR.1.F.3. Introducción al Hardware y Software.
			CYR.1.F.4. Introducción a la seguridad eléctrica.



DESCRIPTOR ES ASOCIADOS (Competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
			Nomenclatura/Desarrollo
STEM5, CD1, CD4, CPSAA5, CC3.	<b>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.</b>	4.1. Conocer la naturaleza de los distintos tipos de datos generados hoy en día, siendo capaces de analizarlos, visualizarlos y compararlos, empleando a su vez un espíritu crítico y científico.	<b>CYR.1.G.1.</b> Introducción al Big data. <b>CYR.1.G.2.</b> Visualización, transporte y almacenaje de datos generados. <b>CYR.1.G.3.</b> Entrada y Salida de datos. <b>CYR.1.G.4.</b> Introducción a los metadatos.
		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 de forma ética y responsable.	<b>CYR.1.H.1.</b> Definición de la Inteligencia Artificial. <b>CYR.1.H.2.</b> Introducción a la ética y responsabilidad social en el uso de IA. <b>CYR.1.H.3.</b> Agentes inteligentes simples. <b>CYR.1.H.4.</b> Aprendizaje automático. <b>CYR.1.H.5.</b> Tipos de aprendizaje.
STEM1, STEM3, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE3.	<b>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.</b>	5.1 Conocer la construcción de aplicaciones informáticas y web, entendiendo su funcionamiento interno, de forma segura, responsable y respetuosa.	<b>CYR.1.E.1.</b> Introducción a las páginas web. <b>CYR.1.E.2.</b> Introducción a los servidores web.
		5.2. Conocer y resolver la variedad de problemas potencialmente presentes en el desarrollo de una aplicación web, tratando de generalizar posibles soluciones.	<b>CYR.1.E.3.</b> Tipos de lenguajes para la edición de páginas web. <b>CYR.1.E.4.</b> Introducción a la animación web.
STEM1, STEM3, CD1, CD4, CD5, CPSAA3, CC3, CCEC4.	<b>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.</b>	6.1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	<b>CYR.1.I.2.</b> Exposición de los usuarios.
		6.2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital aplicando criterios de seguridad y uso responsable.	<b>CYR.1.I.4.</b> Interacción básica de plataformas virtuales.
		6.3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	<b>CYR.1.I.5.</b> Introducción al concepto de propiedad intelectual.



**Junta de Andalucía**

Consejería de Educación y Deporte

IES MARÍA CABEZA ARELLANO MARTÍNEZ



DESCRIPTOR ES ASOCIADOS (Competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
			Nomenclatura/Desarrollo
		6.4. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	<b>CYR.1.I.1.</b> Seguridad activa y pasiva.
			<b>CYR.1.I.3.</b> Peligros en internet.

NE\* = No Evaluable este curso