

Programación, IA y Robótica I

CURSO 2026-2027



Índice

1. Normas
2. Competencias específicas
3. Temario
4. Evaluación

Normas de clase

Se enciende si está apagado el PC

Se inicia sesión con la ID personal

Se cierra sesión cuando finaliza la clase

No se come

Para beber agua te alejas del PC

No se levanta del asiento mientras estás en clase

Para preguntar levantamos la mano

Competencias específicas

CE1 Identificar, investigar y emplear técnicas de inteligencia artificial y virtualización de la realidad en el abordaje y la búsqueda de soluciones a problemas básicos de la sociedad valorando los principios éticos e inclusivos aplicados.

CE2 Aplicar el pensamiento computacional en el análisis y resolución de problemas básicos significativos para el alumnado mediante el desarrollo de software.

CE3 Montar sistemas robóticos sencillos, analizando las respuestas que proporcionan en su interacción con el entorno y valorando la eficacia de estas ante los retos planteados.

CE4 Afrontar retos tecnológicos sencillos y proponer soluciones mediante la programación, la Inteligencia Artificial y la robótica, analizando las posibilidades y valorando críticamente las implicaciones éticas y ecosociales

Temario

0. Entorno de trabajo

1. Las bases de la programación

2. Introduciendonos en la programación

2. Introducción a la programación con Scratch

3.Fundamentos y aplicaciones de la Inteligencia Artificial

3.Fundamentos y aplicaciones de la Inteligencia Artificial

4. Manejando robots

Evaluación

Los criterios de evaluación corresponden a los criterios específicos de la asignatura

Criterios de calificación:

- 50% La actitud y asistencia
- 30% Practicas y ejercicios
- 20% Pruebas objetivas

La actitud y asistencia se evaluará de la siguiente forma:

Todos partimos que tenemos un 5

Cada **falta** restamos **0,15**

Cada **retrazo(mx 10min)** o **falta de respeto** restamos **0,05**