

Materia	Programación, Inteligencia Artificial, y Robótica I	
Curso[s]	3 ESO	
¿Qué se estudia en esta materia?	¿A qué Bachillerato/FP me orienta?	
<ul style="list-style-type: none"> o <i>Aprendizaje de Inteligencia Artificial</i>: implicaciones sociales mediante la visualización de vídeos, procesado automático de la información, BigData,... o <i>Lenguaje de programación Scratch</i> que permite crear juegos y animaciones así como historias interactivas o <i>Aprender APPINVENTOR</i> es un entorno de desarrollo de software que permite elaborar aplicaciones como videojuegos destinadas al sistema operativo Android. o <i>Programación Python</i> es un lenguaje de programación ampliamente utilizado en las aplicaciones web, la ciencia de datos y machine learning. o <i>Actividades de Diseño en 3D</i>: aprender con la herramienta TinkerCAD o <i>Taller de creación de un robot</i>: diseñar tu robot, montaje, sistemas de control,... 	<ul style="list-style-type: none"> o Cualquier materia de cualquier vía formativa precisa apoyarse en medios informáticos para una correcta comprensión de sus contenidos o de manera instrumental como herramienta de cálculo, simulación, soporte de información, ... 	
¿Para qué carreras me sirve?	Otras observaciones	
<ul style="list-style-type: none"> o Cualquier carrera precisa apoyarse en medios informáticos para una correcta comprensión de sus contenidos o de manera instrumental como herramienta de cálculo, simulación, soporte de información,.... 		