

Departamento de Tecnología.

Oferta de materia de diseño propio para el curso 2023/24.

Denominación y curso : Computación y robótica (1º de Bachillerato)

Justificación.

La competencia digital es una de las competencias claves recogidas en la Ley 2/2006 modificada por la Ley 3/2020 de Educación (LOE-LOMLOE) en cuyos fines, entre otros, quedan recogidos la innovación y experimentación educativa.. Por otro lado, el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu) establece que los educadores desarrollarán un conjunto de competencias digitales específicas con el fin de poder aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para mejorar e innovar en educación.

En base a estas premisas, este Departamento propone la creación de la materia de diseño propio "Computación y robótica" en respuesta al área 6 del DigCompEdu (desarrollo de la competencia digital de los estudiantes) que gozará de un carácter práctico e interdisciplinar en la creación de modelos y objetos tecnológicos programables como continuación de las asignaturas con el mismo nombre impartidas en los tres primeros cursos de la ESO.

Asimismo, la infraestructura digital del centro (ordenadores, conexión a Internet, kits de Arduino) nos proporcionará el entorno de trabajo y las herramientas necesarias para la correcta impartición de la asignatura.

Descripción.

Se podría definir robótica como una ciencia que aglutina varias disciplinas o ramas de la tecnología con el objetivo de diseñar máquinas programadas para realizar tareas de forma automática o para simular el comportamiento humano o animal.

Esta asignatura consiste en aprender a realizar programas y construir objetos programables que realicen algún propósito concreto o que controlen el funcionamiento de un robot. Actualmente, los empleos relacionados con la programación y la robótica son los más demandados, por lo que es posible plantearte realizar este tipo de estudios en el futuro.

El Jefe de Departamento