

## Introducció

La intel·ligència artificial i la robòtica s'han incorporat a les nostres vides en moltes de les tasques quotidianes i, juntament amb les possibilitats associades a la programació, conformen alguns dels elements clau en la transformació de la nostra societat. Actualment, des de principis del segle XXI, la incorporació i desenvolupament de la computació i la seua aplicació en sistemes d'intel·ligència no biològica i en robots suposen un efecte disruptor cap a una nova revolució industrial i un punt d'inflexió en el desenvolupament de la societat. Aquest nou escenari proporciona suficients motius perquè la codificació d'algorismes siga considerada una disciplina instrumental. La matèria Intel·ligència Artificial, Programació i Robòtica utilitza els fonaments del pensament computacional per a aprofundir en el desenvolupament del programari, actuar sobre tècniques d'intel·ligència artificial, de la virtualització de la realitat i programar sistemes robòtics. Així mateix, les implicacions d'aquestes tecnologies per a la societat són fruit d'anàlisi i debat en aquesta matèria, que contribueix al desenvolupament científic, ètic i social de l'alumnat.

## 1.-Continguts

Els continguts de 3r d'ESO estan agrupats en 3 blocs:

- 1.- Programació (Scratch i Python).
- 2.- Robòtica (robot Mbot).
- 3.- Intel·ligència artificial (Tècniques inicials en IA).

## 2.-Metodològia

S'exposaran els continguts mitjançant explicacions i pràctiques. Els elements pràctics seran la base de la metodologia

Les pràctiques proposades compliran els requisits indispensables per aconseguir els objectius proposats a l'assignatura. L'alumnat més avançat disposaran d'activitats d'ampliació més complexes.

## 3.-Criteris d'avaluació

Segons la LOMLOE hem d'avaluar al nostre alumnat atenent a les següents competències específiques modificades i adaptades al nostre centre.

a.- Identificar, investigar i emprar tècniques d'intel·ligència artificial i virtualització de la realitat en l'abordatge i la cerca de solucions a problemes bàsics de la societat valorant els principis ètics i inclusius aplicats.

b.- Aplicar el pensament computacional en l'anàlisi i resolució de problemes bàsics significatius per a l'alumnat mitjançant el desenvolupament de programari.

c.- Muntar sistemes robòtics senzills, analitzant les respostes que proporcionen en la seua interacció amb l'entorn i valorant l'eficàcia d'aquesta enfront dels reptes senzills plantejats

d.- Afrontar reptes tecnològics senzills i proposar solucions mitjançant la programació, la Intel·ligència artificial i la robòtica analitzant les possibilitats i valorant críticament les implicacions ètiques i ecosocials

Les activitats que es treballaran al llarg del curs, ens serviran per avaluar una o més de les competències esmentades.

Cada una d'aquestes competències inclou dos o més criteris d'avaluació que estàn arreplegats en el decret de currículum.

#### **4.- Instruments d'avaluació**

a.- Actitud davant la matèria (atenció, participació, respecte)

b.- Activitats de classe i de casa.

c.- Observació directa i diària del progrés de l'alumnat.

d.- Realització de qüestionaris on-line..

e.- Puntualitat en el lliurament de les diferents tasques.