

I.E.S. San Jerónimo

3º de E.S.O.

CUADERNO DIGITAL.

3º DE E.S.O. COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA



Nombre del Alumno: *Nombre alumno.*

Curso: 2024 / 2025

WEB: <https://sites.google.com/iesanjeronimo.es/tecnositesanjeronimo/3%C2%BA-e-s-o-computaci%C3%B3n-y-rob%C3%B3tica>

CORREO CORPORATIVO: acarrod380@g.educaand.es

ÍNDICE

Unidad 1. Repaso a la informática básica. Hardware, software, Big data y seguridad

Apuntes

Proyecto sobre seguridad

Unidad 2. Introducción/repaso a la programación. Lenguajes y algoritmos

Tipos de lenguajes

Diagramas de Flujo

Unidad 3. Programación con Scratch

Apuntes

Prácticas

Unidad 4. Programación con Micro:bit

Apuntes

Prácticas

Proyecto Carcasa

Unidad 5. Introducción a la placa Arduino.

Apuntes

Prácticas

Unidad 1. Intro a la Computación y Robótica. Logo y Cuestionario

Actividad 1. Personaliza el cuaderno.

Mediante el Menú Archivo - Hacer una copia, o Archivo - Descargar - Microsoft Word, edita la portada, completando los campos, cambiando la imagen, colores, etc, pero recuerda, nunca el tamaño de la letra, los márgenes y la justificación (derecha, izquierda, centro) de los diferentes párrafos.

Actividad 2. Completa el cuestionario / prueba inicial

Completa, con ayuda del profesor, la hoja de datos y el cuestionario siguiente. Intenta que tus respuestas sean breves y claras, puedes cambiar el tipo y color de la letra, pero intenta mantener el orden, la justificación y los márgenes propuestos.

HOJA DE RECOGIDA DE DATOS Y CUESTIONARIO INICIAL PARA 3º DE ESO PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA. CURSO 23/24

RECOGIDA DE DATOS/PRUEBA INICIAL

Alumno: *Nombre del Alumno* F. Nac./Edad: .

Dirección: . Tlf: .

Padre/Madre: Profesiones: .

Curso: Repetidor/Cursos: . Pendientes: .

Orientación Profesional/Académica: .

Grupo de trabajo: .

Cuenta de Correo Electrónico: .

CUESTIONARIO INICIAL

1. Completa el siguiente cuadro, indicando los medios electrónicos de los que dispones:

	¿Dispones? Sí/No y observaciones (Modelo, características, etc)	Posibilidad de traerlo a clase
Internet	<i>Si/Fibra, datos, ADSL, etc...</i>	

Táblet		
Ordenador portátil		
Ordenador Fijo		
Smartphone		

2. Define la informática con tus palabras. Partes de un ordenador.

3. Describe aquellos programas informáticos que conozcas, explicando para qué sirven.

4. Indica si sabes realizar los siguientes procesos, expresando brevemente el proceso:
 - Mandar un correo electrónico.

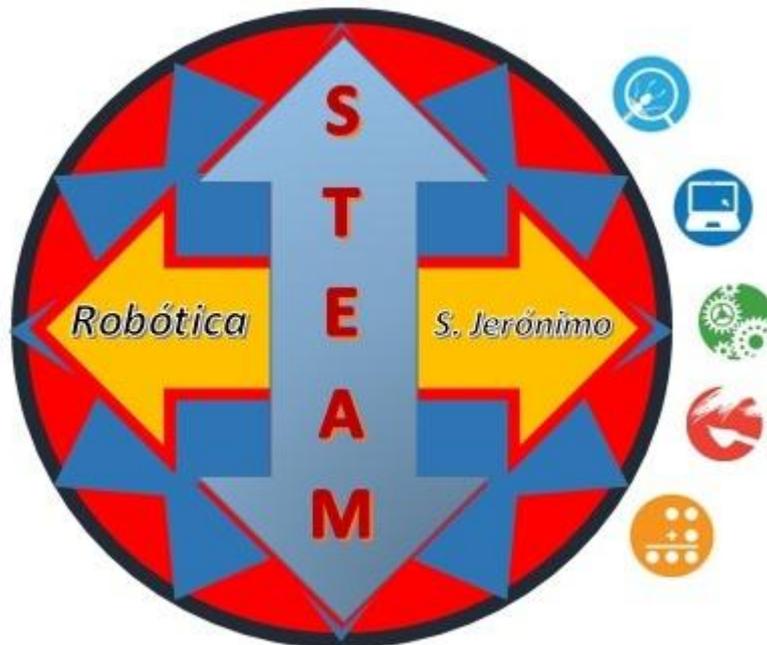
 - Entregar una actividad en Classroom o Moodle.

 - Subir un archivo a Drive.

5. ¿Sabes algo de programación?, ¿Y de robótica?. Indica brevemente tu experiencia si ya cursaste el área en 2º de la ESO, o en qué momento y ámbito has programado fuera del área.

Actividad Inicial 3. Realización de un LOGO

Siguiendo las instrucciones del profesor, realiza un logotipo. Puedes hacerlo desde este procesador, o bien realizarlo en el de tu Pc y copiarlo luego aquí. Deberá tener relación con el área y con tu nombre, todo lo demás (colores, formas, letras, etc) es de carácter libre.



Actividad 4. Entrega y guarda las primeras Actividades

Entrega estas actividades vía Classroom, ya sea, compartiendo con el enlace si lo has realizado desde tu cuenta de gmail (en este caso se guardará en tu Drive solo), o entregando el archivo subiéndolo a la classroom, si lo has realizado desde el pc. En cuanto tengas una cuenta de gmail, súbelo a tu Drive, ya que deberás conservarlo todo el curso.