

Nombre de la Asignatura:

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

Curso:

4º de ESO

Horario Semanal:

2 horas

Tipo de Asignatura:

Optativa

Departamento que la imparte:

Departamento de Tecnología

Alumnos/as a los que va dirigida:

Alumnos/as con inquietud por la ciencia y la tecnología las matemáticas y la informática.

Alumnos/as que se inclinen hacia un Bachillerato de Ciencias con contenido tecnológico.

Bloques de Contenidos:

Bloque1: Introducción a la Programación.

Bloque 2: Entornos de programación gráfica por bloques

Bloque 3: Lenguajes de Programación mediante código.

Justificación de la asignatura:

La asignatura Programación Informática en 4º de ESO pretende alfabetizar en unos lenguajes que serán fundamentales en el futuro, proporciona formación en los siguientes campos:

- Introducción al pensamiento computacional.
- Pensar, analizar, organizar y relacionar ideas con el fin de resolver problemas
- Tipos de lenguajes de programación.
- Programación con herramientas sencillas de entorno gráfico.
- Creación de aplicaciones sencillas.
- Desarrollar programas en un lenguaje de programación textual.

Lugar donde se imparte:

Aula de Tecnología.

Materiales necesarios:

Para el desarrollo de esta asignatura, los contenidos son impartidos con equipos Informáticos disponibles en el aula.

Se realizarán prácticas de taller guiadas con distintos sistemas robóticos y de control, para mejorar la comprensión de las distintas formas de programación.

Dentro de la asignatura se desarrollará el programa **FIRST Lego League** puesto que se adecua perfectamente al contenido de los dos primeros trimestres.

Número de alumnos:

15 alumnos por grupo

Dado el contenido práctico de la asignatura es necesario que los grupos sean reducidos.