

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA

4ESO

2 HORAS SEMANALES

CONTENIDOS

A. Introducción a la programación

Pensamiento Computacional

Lenguaje de programación

B. Entornos de programación gráfica por bloques.

Aplicaciones para ordenador y otros dispositivos **digitales**.

Aplicaciones -apps- para dispositivos móviles (tabletas y teléfonos inteligentes).

C. Lenguajes de programación mediante código.

Elementos de un lenguaje de programación.

Estructuras de control.

METODOLOGÍA

- ▶ Esta materia se desarrolla en las **Aula de Informática**, realizando gran cantidad de actividades o ejercicios prácticos sobre sus contenidos.
- ▶ Se emplean los siguientes instrumentos para el desarrollo de las clases:

Aula Virtual, con los contenidos de consulta, las actividades y las calificaciones o comentarios del profesor.

Programas informáticos y aplicaciones online.

INTERÉS POSTERIOR DE LA ASIGNATURA

- ▶ **Bachillerato en cualquiera de sus modalidades.**
- ▶ **Formación Profesional en cualquiera de sus familias.**