

2º BACH-PROGRAMACIÓN (3h/semana)



Esta materia pretende formar a los alumnos en el conocimiento de distintos lenguajes de programación y en el desarrollo del pensamiento computacional, capacitándolos para la creación de programas informáticos y al entendimiento de muchos de estos.

Es una asignatura tanto para el alumnado de ciencias como de humanidades, las habilidades que se aprenden son muy útiles para el posterior trabajo en empresas y/o estudios posteriores.

La asignatura se desarrolla en el aula de informática y es totalmente práctica, se evalúan los ejercicios y las prácticas realizadas en clase.

Hay 3 bloques o unidades:

1.- Gestión de proyectos tecnológicos. Fases de un proyecto, desarrollo de software. Estructura de grupos de trabajo.

2.- Método Computacional. Estructuras de datos. Descomposición de un problema y secuenciación. Diseño de diagramas de flujo y pseudocódigo.

3.- Desarrollo de programas y aplicaciones. Representación binaria (bit, byte). Estructura de un programa informático (constantes, variables, operadores y expresiones).

Programas orientados a objetos como scratch /mblock o similar

Desarrollo páginas web, lenguaje HTML.

Lenguajes de programación tipo Python.

Computación física y robótica. Programación de pequeños robots tipo Mboot, Cutebot y/o similares.