



Ciencias de la Computación I (2º ESO)

Departamento de Tecnología

Descripción

¿Quieres aprender a **programar mientras te diviertes creando tus propios juegos y proyectos**? En la asignatura de Ciencias de la Computación de 1º y 2º de ESO descubrirás el mundo de la programación de una forma totalmente práctica y entretenida. Trabajamos con Scratch y programación por bloques, herramientas visuales que te permiten entender la lógica computacional sin complicaciones.

Además, desarrollarás conocimientos y destrezas digitales fundamentales, como el manejo avanzado del ordenador, la gestión de archivos, el uso responsable de la tecnología y la comprensión básica de redes y sistemas digitales. También usarás tarjetas electrónicas programables para ver cómo tus programas pueden controlar luces, motores o sensores, acercándote a la robótica y la electrónica de forma sencilla.

Todo el **aprendizaje se desarrolla de forma práctica en el aula de informática**, donde cada alumno tiene un ordenador para experimentar y crear. Durante el curso realizarás numerosos proyectos en grupo e individuales, que te permitirán aplicar lo que aprendes creando juegos, animaciones, simulaciones y pequeños dispositivos programados. No solo aprenderás a programar, sino que desarrollarás tu capacidad para resolver problemas, pensar de forma lógica y trabajar en equipo.

Si te gusta la tecnología, quieres empezar a entender cómo funcionan los ordenadores y la programación o simplemente te apetece crear con código y electrónica,

¡Ciencias de la Computación es tu asignatura!