

**MATERIA: INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.****3º ESO****¿Qué ofrece la asignatura?**

El pensamiento computacional se define como un conjunto de habilidades y técnicas orientadas a la resolución de problemas que surgen del estudio de la naturaleza de la informática. **Aprender a programar nos enseña a pensar** y a resolver problemas de todo tipo.

La programación por bloques **permite iniciarse en este campo de una manera muy sencilla e intuitiva.**

La programación gráfica por bloques **favorece la asimilación de conceptos a través de comandos visuales.** De esta manera, **aprenden a acoplar y desacoplar bloques de códigos** con el objetivo de encontrar una solución exitosa y efectiva a un problema.

El aprendizaje se plantea mediante una **metodología práctica y activa**, basada en la resolución de retos y en la realización de proyectos. A través de actividades guiadas, el alumnado experimenta con distintos lenguajes de programación y desarrolla pequeños programas, animaciones o videojuegos, poniendo en práctica los conceptos aprendidos.

**CONTENIDO:**

**1. Resolución de problemas mediante pensamiento computacional.** El alumnado aprende a analizar situaciones, descomponer problemas en partes más pequeñas, identificar patrones y diseñar soluciones paso a paso mediante algoritmos.

**2. Organización y representación de la información.** Se estudian diferentes formas de organizar datos y representar procesos mediante diagramas, esquemas o estructuras que faciliten la comprensión y la resolución de problemas.

**3. Introducción a la programación.** Se trabajan los conceptos básicos de programación como secuencias de instrucciones, condicionales, bucles y variables, aplicándolos en la creación de pequeños programas o proyectos interactivos.

**4. Creación de animaciones, juegos o simulaciones sencillas.**

**CONCLUSIÓN:**

Finalidad que el alumnado **desarrolle una forma de pensar estructurada y creativa para resolver problemas**, comprendiendo los fundamentos de la programación y el funcionamiento de los sistemas digitales. De este modo, se prepara a los estudiantes para desenvolverse con mayor autonomía en un mundo cada vez más tecnológico y digital.