

Propuesta Pedagógica del Departamento de Informática

Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

1. Introducción

El Departamento de Informática se compromete a proporcionar una educación tecnológica sólida y actualizada que prepare a los estudiantes para desenvolverse en un mundo digitalizado. La informática no solo es una asignatura instrumental sino también un vehículo para el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

2. Objetivos Generales

- Fomentar el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los niveles de la ESO.
 - Desarrollar habilidades básicas en el manejo de software y hardware.
 - Potenciar el pensamiento lógico y algorítmico mediante la programación y el uso de herramientas digitales.
 - Promover el uso responsable y ético de las tecnologías digitales.
 - Integrar las TIC como recurso transversal para apoyar el aprendizaje en otras materias.
 - Estimular la creatividad y el trabajo en equipo a través de proyectos tecnológicos.
-

3. Contenidos

Se organizarán los contenidos en función de los cursos, adaptándolos al currículo oficial y al nivel de los estudiantes. Algunos ejemplos de contenidos por curso:

- **1º ESO:**
 - Introducción a las TIC: hardware, software y sistemas operativos.
 - Uso básico de aplicaciones de ofimática (procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones).
 - Navegación segura y responsable en internet.
- **2º ESO:**
 - Fundamentos de la programación: lógica y algoritmos básicos.
 - Introducción a lenguajes de programación sencillos (ej. Scratch o Python).
 - Herramientas digitales para la comunicación y colaboración.
- **3º ESO:**
 - Programación más avanzada y resolución de problemas.

- Introducción a bases de datos y gestión de información.
 - Uso de software específico para diseño, simulación o multimedia.
 - **4º ESO:**
 - Proyectos integradores que combinan programación, diseño y presentación.
 - Ética digital, privacidad y seguridad informática.
 - Preparación para la continuación de estudios tecnológicos o profesionales.
-

4. Metodología

- **Aprendizaje activo y participativo:** actividades prácticas, proyectos y trabajo en equipo.
 - **Uso de metodologías colaborativas:** aprendizaje cooperativo y dinámicas de grupo.
 - **Integración de recursos digitales:** uso de plataformas educativas, software educativo y recursos en línea.
 - **Evaluación continua:** seguimiento de procesos, autoevaluación y coevaluación.
 - **Atención a la diversidad:** adaptaciones curriculares y apoyo personalizado según necesidades.
-

5. Evaluación

- La evaluación será formativa y sumativa, valorando tanto los conocimientos teóricos como las habilidades prácticas.
 - Se incluirán pruebas escritas, proyectos, exposiciones orales y trabajos en equipo.
 - Se fomentará la autoevaluación y la reflexión sobre el propio aprendizaje.
-

6. Recursos

- Aulas equipadas con ordenadores y conexión a internet.
 - Software y aplicaciones actualizadas.
 - Plataformas educativas para la gestión y seguimiento del aprendizaje.
 - Material didáctico digital y tradicional.
-

7. Actividades Complementarias

- Talleres de programación y robótica.
 - Concursos tecnológicos y participación en eventos relacionados con la informática.
-

8. Coordinación y Formación

- Reuniones periódicas del departamento para planificar y evaluar la programación.
- Formación continua del profesorado en nuevas tecnologías y metodologías didácticas.
- Colaboración con otros departamentos para proyectos interdisciplinarios.