

PROGRAMACIÓN

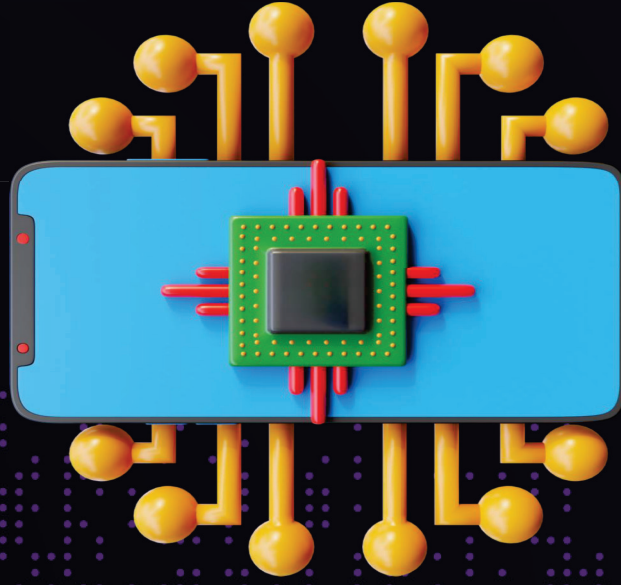
FRANCISCO DELGADO

@arcipreste2009



ÍNDICE

- 1 Pensamiento computacional
- 2 Programación
- 3 Scratch
- 4 Simuladores
- 5 Recursos





PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

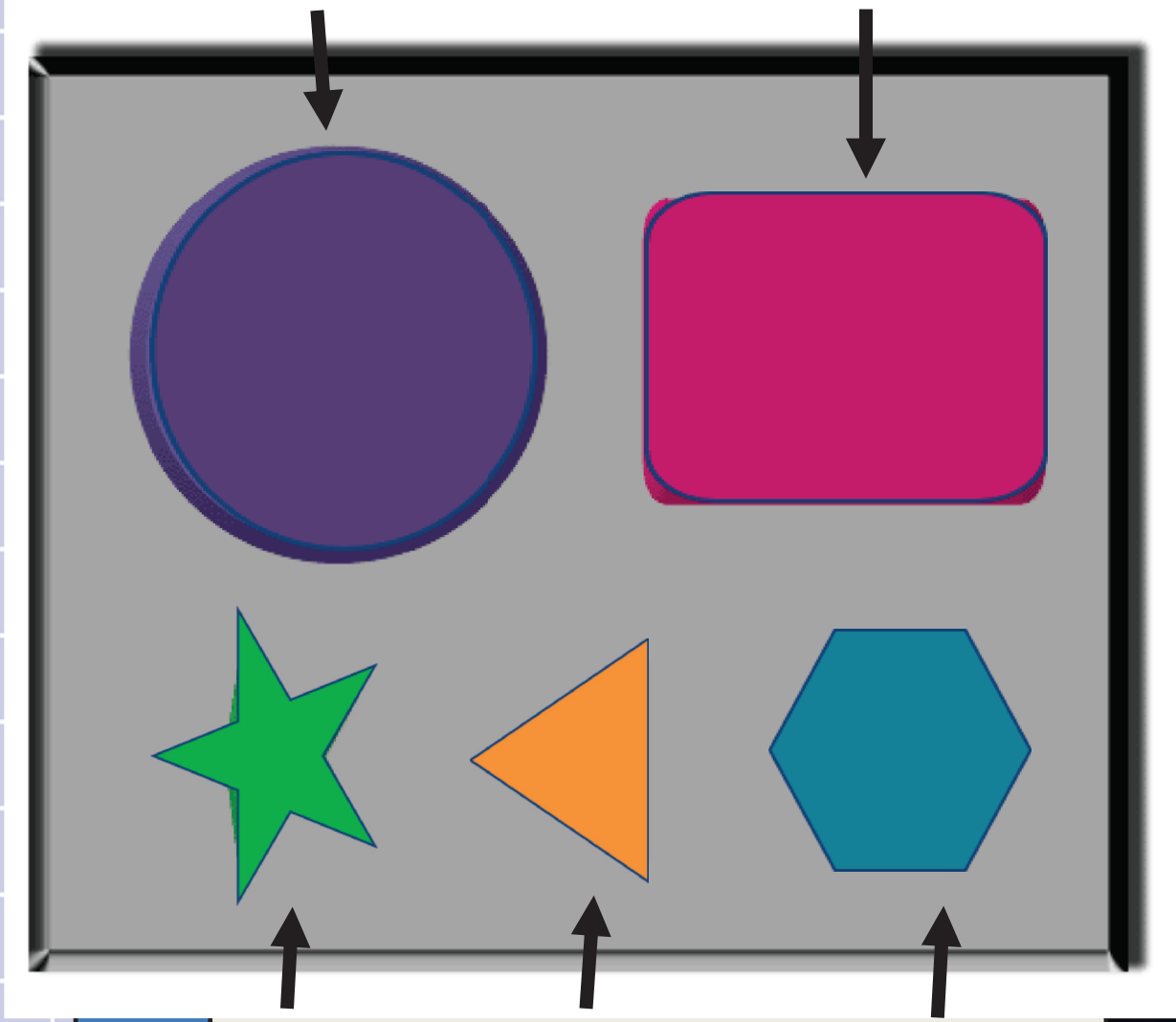
"A programar se aprende...
JUGANDO".

FJ. Delgado
08-07-2024



Balanceo

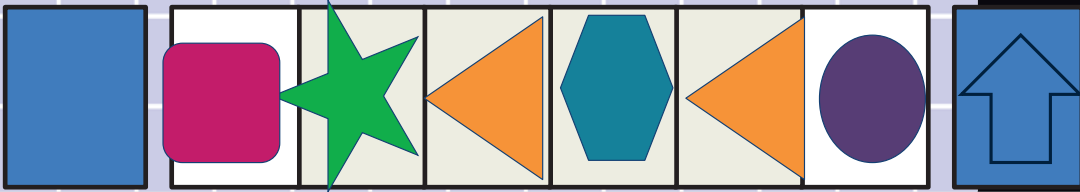
Este o este



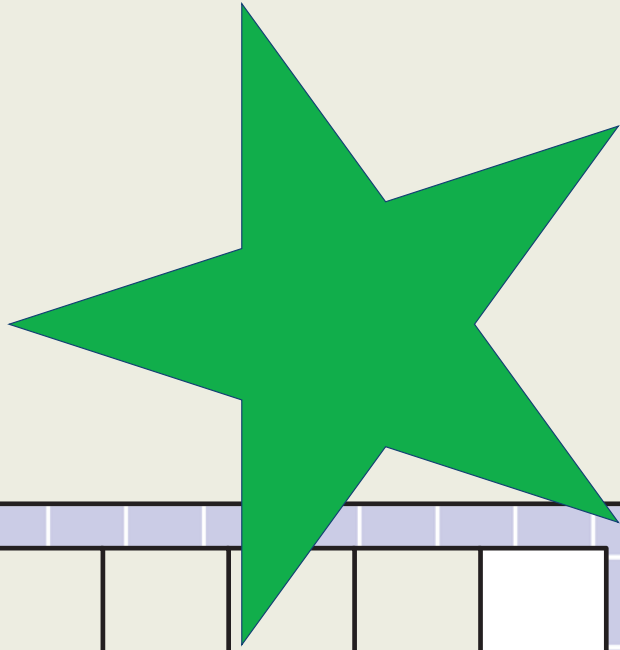
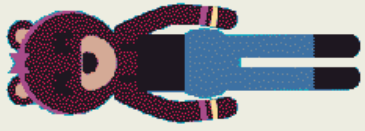
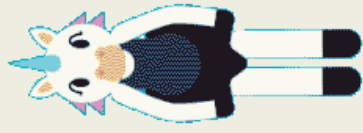
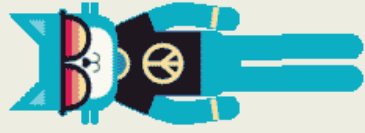
Estrella

Arquero

Palmada

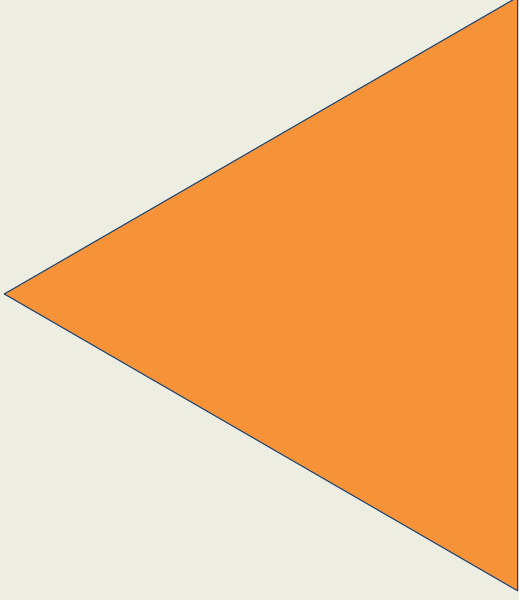
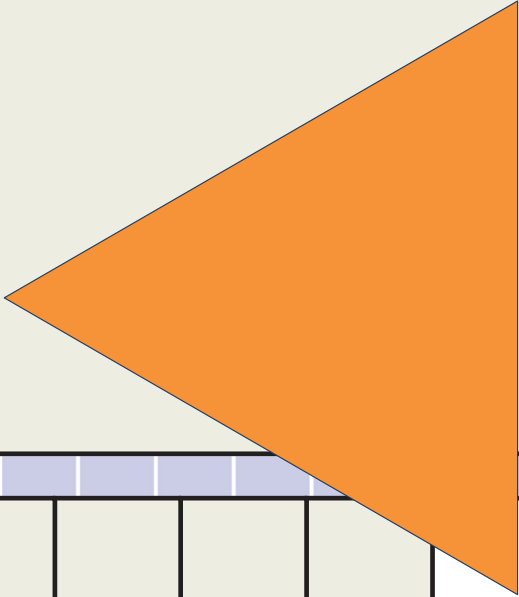
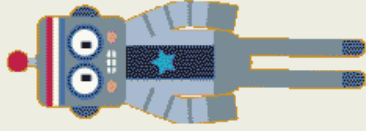
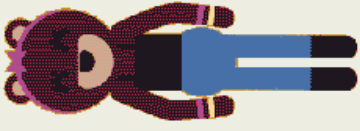


Estrella

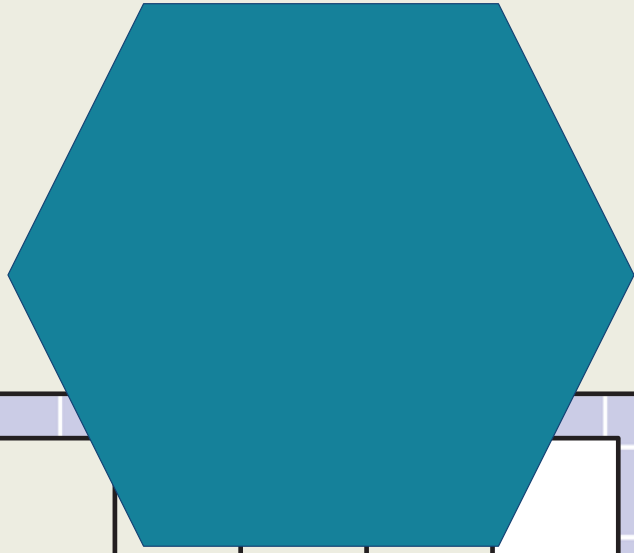
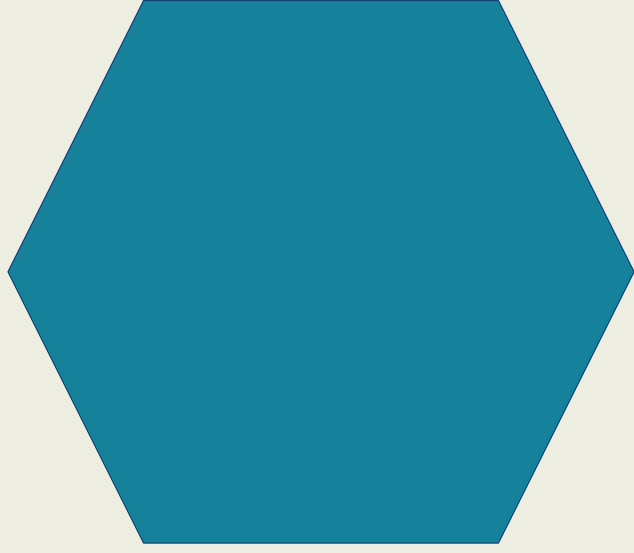
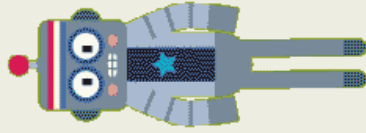
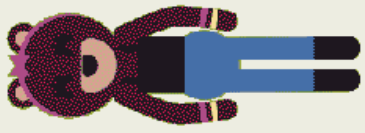
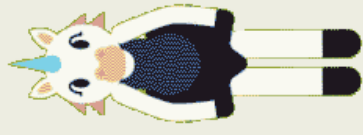


--	--	--	--	--	--	--

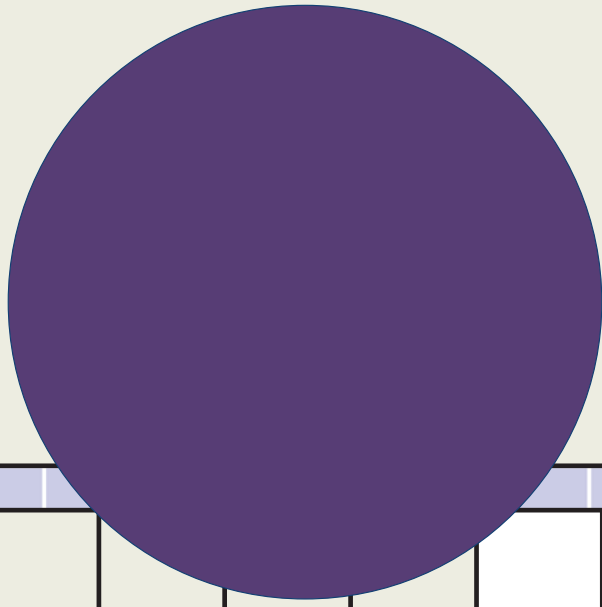
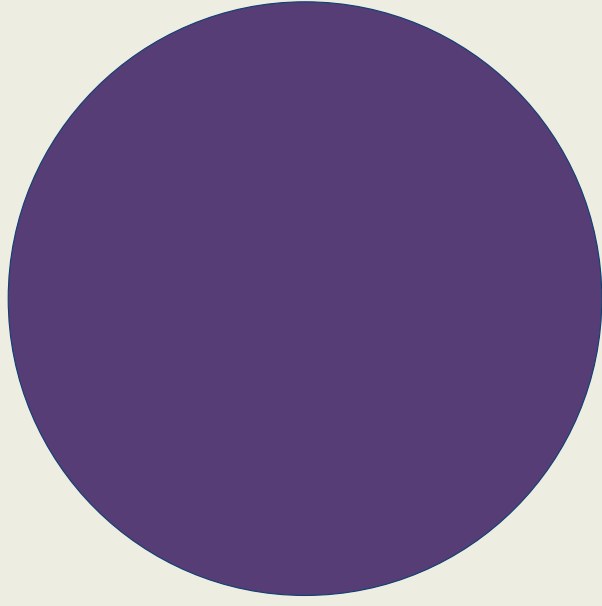
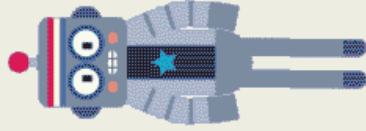
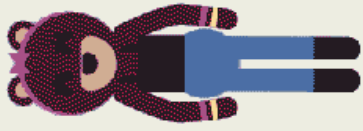
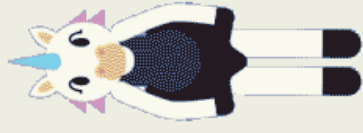
Arquero



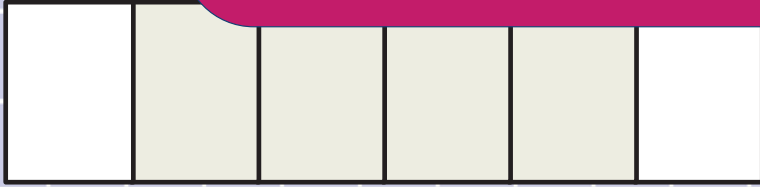
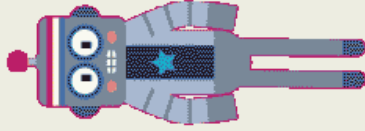
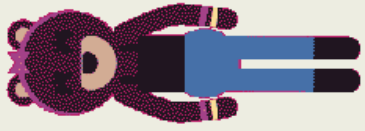
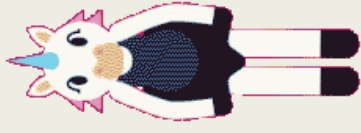
Palmada



Balanceo



Este o este

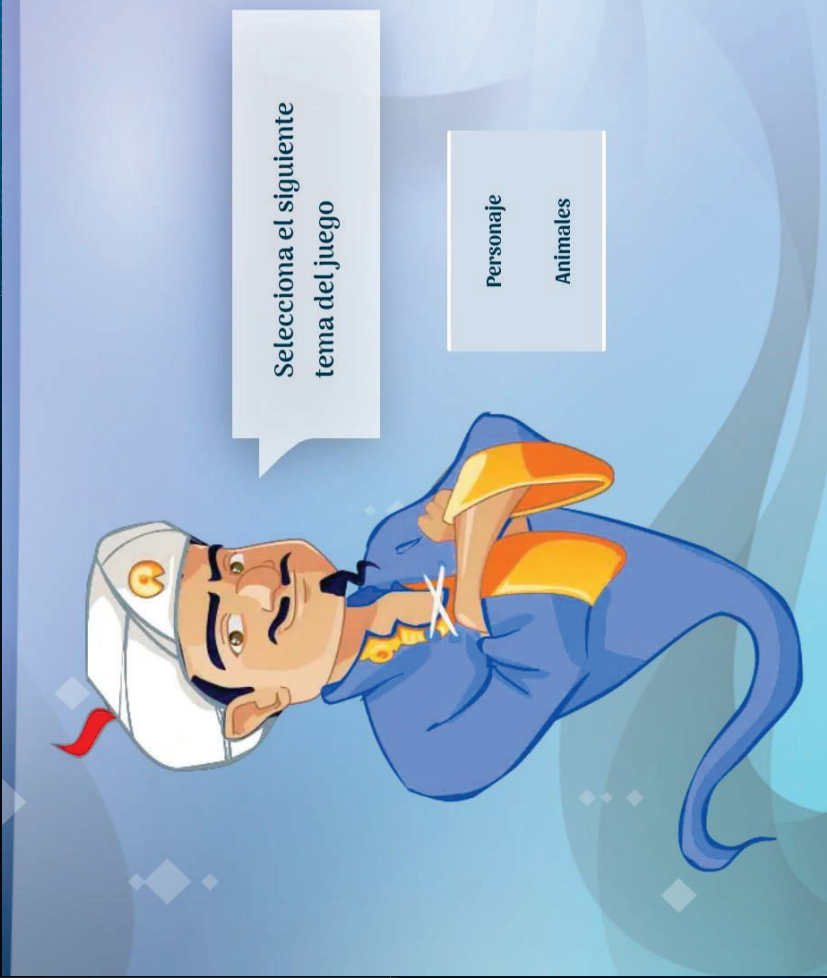


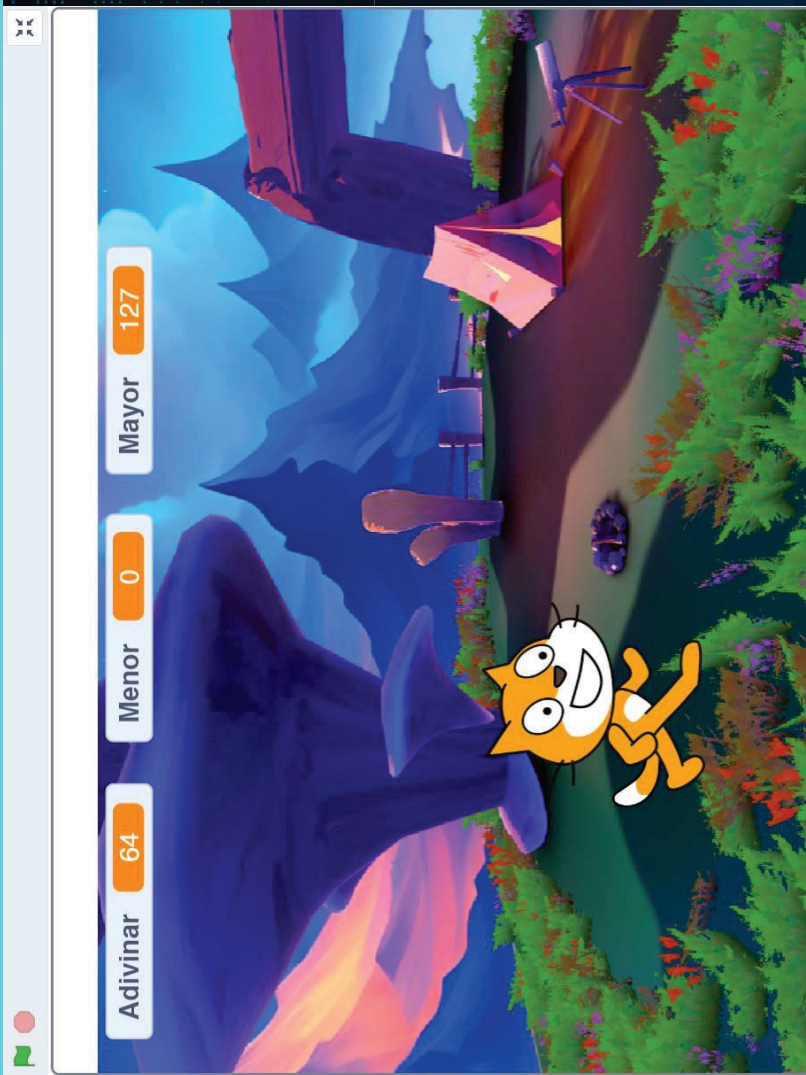


CALENTAMIENTO

“El pensamiento computacional es una habilidad que permite resolver problemas y comunicar ideas aprovechando la potencia que ofrecen los ordenadores” .







El pensamiento computacional es el proceso mental por el cual podemos resolver un problema empleando los principios de la informática, que son: descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos.

1 DESCOMPOSICIÓN
Comprender todas las partes de un problema.



2 RECONOCIMIENTO DE PATRONES
Buscar similitudes y diferencias entre las partes de un problema, con el fin de hacer predicciones sobre lo que puede ocurrir.



3 ABSTRACCIÓN
Encontrar los principios fundamentales que generan esos patrones, enfocándose en la información importante e ignorando los detalles irrelevantes.



4 DISEÑO DE ALGORITMO
Desarrollar, paso a paso, una solución que sirva para resolver problemas similares.

