

# PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Kenneth Barillas 1103421  
Carlos Corado 1143421  
Juan Diego Paz 2001121

## CONCEPTO

Es la actividad mental de abstraer los problemas y formular las soluciones que puedan ser automatizadas.

1.



2.

## EJEMPLO

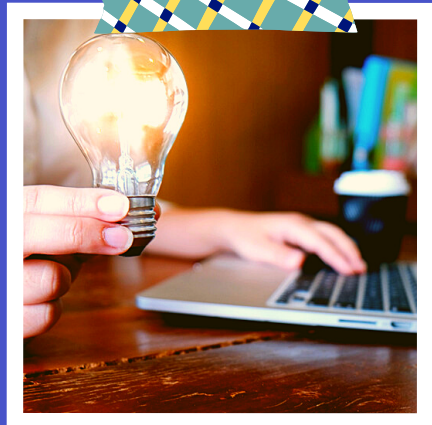
La elaboración de un **sudoku**, se analiza el juego, se diseña una solución, se aplica la solución que se diseñó, se reflexionan los resultados y finalmente se revisan los resultados.



## ACTITUDES

Para aplicar el pensamiento computacional es necesario desarrollar actitudes para la realización de diferentes y resolución de problemas.

3.



4.

## EJEMPLO

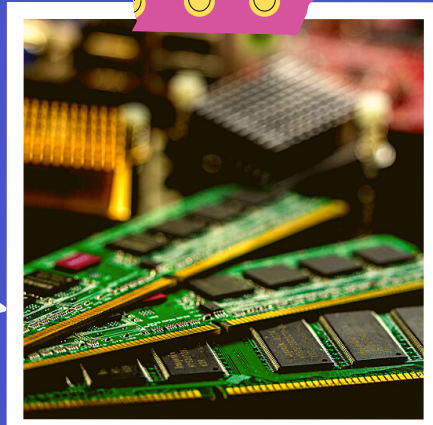
En un problema de física se aplican estas actitudes, cuando en la **perseverancia** no se rinde por mas complicado que sea, la **experimentación** cuando se prueban diferentes metodos y la **creatividad** como se resuelve el problema.



## TECNICAS

Estas técnicas permiten a las personas la capacidad de formular, representar y resolver problemas a través de herramientas que se utilizan en informática.

5.



6.

## EJEMPLO

- Encontrar el problema -> Análisis
- Diseño
- Aplicar -> Experimentar
- Reflexión
- Revisar y encontrar errores

