**CAPAS ABSTRACCION**

**Abstracción cognitiva**

Entendí que la función de abstracción cognitiva es la mejora de algún objeto, por ejemplo

Teléfono de los años 60:

* servía para llamar y recibir llamada. para eso tiene que estar conectado a un cable para que tenga señal.

Teléfono de los años 90:

* servía para llamar y recibir llamada para ese año ya existía la conexión inalámbrica.
* guardar un numero de contacto.
* guardar mensaje voz
* guardar los números telefónicos que han llamado.

Teléfono que usamos actualmente: Es la versión mejorada de los teléfonos anteriores.

* Sirve para llamar y recibir llamada
* Mantiene una conversación por mensaje de texto y audio.
* Tiene una memoria de almacenamiento que podemos guardar fotos, videos, música y entre otros.
* Las llamadas no contestadas se pueden mantener en espera.
* Tiene funciones como tomarse fotos, grabar video, grabar sonido y biblioteca, pero se requiere el uso de internet para navegar.

**CAPAS DE ABSTRACCIÓN COMPUTACIONAL**

**Abstracción computacional**

Consiste en aprovechar los programas o hardware para crear nuevas soluciones del programa. En computación las nuevas tecnologías son capas de abstracción.

* El IDE de Scratch es una aplicación.

**=> Capa de abstracción computacional 4.**

* Scratch esta creado en un lenguaje de programación orientada a objetos.

**=> Capa de abstracción computacional 3.**

* Los lenguajes de programación orientada a objeto se basan en lenguajes imperativas.

=**> Capa de abstracción computacional 2**.

* Todos los programas se transforman en lenguajes binarios para ser entendido por la computadora (lenguaje maquina).

**=> Capa de abstracción computacional 1.**