

Resumen de clase

1. Concepto de “Problema” y pasos a seguir para encontrar una solución: Comprender el problema, elaborar el plan, ejecutar el plan y testear la solución hallada.
2. Remarcamos que todas las soluciones pueden ser distintas.
3. Ámbito de trabajo de un programador/a y la importancia del trabajo en equipo.
4. Comenzamos a tratar todos estos conceptos que profundizaremos, dimos ejemplos:
 - a. Instrucción
 - b. Bloque de instrucciones
 - c. Algoritmo
 - d. Proceso de ejecución de un algoritmo
 - e. Autómata (ejemplo con nuestro autómata MAXI)
 - f. Formas de alterar la ejecución: condicionales y bucles (repetir/iterar)
5. Formas de “aprender” a resolver problemas.
6. Introducimos Pilas Bloques
7. Importancia de compartir la programación con los demás integrantes de la familia.

Pueden descargar Pilas Bloques desde el siguiente portal también pueden usarlo online:

<https://pilasbloques.program.ar/>

Actividades propuestas que sirven de guía para afianzar algunos conceptos:

Indagar sobre los siguientes conceptos:

- Pensamiento computacional
- Problemas
- División de problemas
- Autómata
- Algoritmo
- Pensamiento algorítmico
- Programa
- Patrones o generalización
- Abstracción

Nos vemos el próximo martes.

Bruno