

Imperativa: Son unas instrucciones paso a paso. Describen de forma explícita qué pasos deben llevarse a cabo y en qué secuencia para alcanzar finalmente la solución deseada.

Funcional: Especifica lo que se quiere hacer, en lugar de lidiar con el estado de los objetos. Es decir, las funciones estarían en un primer lugar y nos centraremos en expresiones que pueden ser asignadas a cualquier variable.

Lógica: Es la organización coherente de las instrucciones del programa para que su objetivo sea alcanzado.

Programación Orientada a objetos: es un modelo de programación informática que organiza el diseño de software en torno a datos u objetos, en lugar de funciones y lógica. Un objeto se puede definir como un campo de datos que tiene atributos y comportamiento únicos.

Programación Orientada a eventos: es un paradigma de programación en el que tanto la estructura como la ejecución de los programas van determinados por los sucesos que ocurran en el sistema, definidos por el usuario o que ellos mismos provoquen.

Programación Reactiva: Este paradigma se basa en escuchar lo que emite un evento o cambios en el flujo de datos, en donde los objetos reaccionan a los valores que reciben de dicho cambio. Las librerías más conocidas son Project Reactor, y RxJava. React/Angular usan RxJs para hacer uso de la Programación Reactiva.

Paradigma tecnológico: A pesar de que mucha gente no está de acuerdo, es cierto que existe hoy en día una idea generalizada de que estar siempre conectado al móvil, tablet, ordenador etc es bueno para estar al tanto de lo que pasa y no perdernos nada. Por el contrario hay un paradigma opuesto, que es el de ser menos dependientes de la tecnología para tener una mejor salud mental. En esa corriente estarían actividades como el yoga, taichí, relajación, meditación, etc.

REFERENCIAS:

Programación imperativa: resumen del paradigma de programación más antiguo. (2022, 10 marzo). IONOS Digitalguide. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/programacion-imperativa/>

Programación funcional. Qué es y características. (2020, 19 noviembre). INCENTRO. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.incentro.com/es-ES/blog/que-programacion-funcional>

Lógica de programación: el primer paso para aprender a programar. (2021, 18 febrero). Blog HostGator México. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.hostgator.mx/blog/logica-de-programacion-primer-paso/>

de TechTarget, C. (2021, 17 mayo). *Programación orientada a objetos, OOP.* ComputerWeekly.es. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.computerweekly.com/es/definicion/Programacion-orientada-a-objetos-OOP>

colaboradores de Wikipedia. (2021, 28 diciembre). *Programación dirigida por eventos*. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado 12 de marzo de 2022, de https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_dirigida_por_eventos#:~:text=La%20programaci%C3%B3n%20dirigida%20por%20eventos,o%20que%20ellos%20mismos%20provoquen.

Canelo, M. M. (2021, 24 diciembre). *¿Qué son los paradigmas de programación?* Profile Software Services. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/>

7 ejemplos de paradigmas y definiciones - Yavendrás. (s. f.). Yavendras.com. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://ejemplos.yavendras.com/paradigmas/>