

▼ Sesión 01 : El Pensamiento Computacional

Introducción

El alcance de este capítulo es poder entender el rol de la persona en la resolución de problemas con el apoyo de una computadora.

▼ 1.- Pensamiento Computacional

1.1 ¿ Qué es el pensamiento ?

▼ 1.2 ¿ Qué es la computación ?

El pensamiento computacional : Se define como el proceso por el cual una persona, a través de habilidades propias de la computación y del pensamiento crítico, del pensamiento lateral y otros más, logra hacerle frente a problemas de distinta índole

2.- La programación

Antes de empezar a usar una computadora, debemos entender que es **programar**.

Los siguiente que sigue son ejemplos de lo que NO ES PROGRAMAR

- Usar el navegador web no es programar
- Usar un procesador de textos no es programar
- Usar una hoja de cálculo para copiar datos no es programar
- Usar un juego no es programar, es divertirse haciendo lo que el juego quiere que hagas.

Entonces **¿Qué es la programación?**

Definición: Es una disciplina que se encarga de usar y/o crear un algoritmo, implementarlo en una lenguaje de programación y ejecutarlo en una computadora para describir o transformar la información.

▼ 3.- Algoritmos

Para entender este concepto, se plantea el siguiente desafío ¿ Como hace un ceviche?, describelo

Definición: Es la secuencia de pasos para poder resolver un problema planteado

4.- *Pseudocodigo*

Es la implementación de un algoritmos sin necesidad de usar la notación de un lenguaje de programación en particular.

Se usara la herramienta PSeint, lo podras bajar del siguiente enlace

<http://pseint.sourceforge.net/>

5.- *Diagrama de flujo*

Es usar un diagrama para representar un algoritmo. Se usara la herramienta PSeint

6.- Desafios

- Realizar la suma de 2 números
- Encontrar el promedio de 2 números
- Dado 2 números ,¿Cuál es el mayor?