Actividad 1:

Proporcione un ejemplo de como podría aplicar en pensamiento computacional en:

* Matemático : Para que pueda crear algún sistema que le ayude a descubrir nuevas soluciones.
* Científico: Le permite organizar mejor la información recopilada.
* Lingüística: Para crear programas que ayuden a traducir un lenguaje.
* Un ingeniero que no sea de informática en sistemas: para crear programas que le ayuden a destacar mejor sus labores.

Actividad 2:

Un día, un granjero fue al mercado y compro un lobo, una cabra y una col. Para volver a su casa tenia que cruzar un rio. El granjero dispone de un barca para cruzar a la otra orilla, pero en la barca solo caben el y una de sus compras. ¿Qué tiene que hacer el granjero para cruzar sus compras sin que el lobo se coma a la cabra y la cabra a la col?

R// 1. El granjero tiene que pasar a la cabra dejando al lobo con la col.

2. El granjero se vuelve a llevar a la cabra y se lleva al lobo.

3. El granjero regresa por la col

4.El granjero regresa por la cabra.